

Presentación

Años

Temas

Artículos

Autores

Año: 2007 - Tomo: 27a - Revista número: 313

Páginas en la revista: 3-14

Autor: GÓMEZ MORAN, Ángel

Tema: Mitos

Título del artículo: EL JUEGO DE LA OCA Y SU TOTEM ANADE (Continuación)

-.-

I- ORIGENES HISTORICOS Y ARQUEOLOGICOS DEL JUEGO DE LA OCA

En el anterior estudio sobre La Oca, publicado por la Fundación Joaquín Díaz, tratamos más de los aspectos culturales del juego, que del propio juego (como objeto en sí). Ello, porque entonces creíamos que el diseño del tablero y sus reglas fueron producto de una evolución histórica; pero tras profundizar más, pensamos que posiblemente nació muy parecido a como lo conocemos actualmente hace ya unos cinco mil años. Antes de comenzar esta segunda parte, deseamos dar una definición exacta de lo que es un juego de la oca, que concretamos como: Un tablero en espiral con forma de medio caracol, o sierpe enroscada y con un número de casillas que tienen un significado calendárico (comunmente, desde nuestro siglo XVI es de 63 y 64 divisiones). Por ello, ya expusimos que el origen de La Oca estaba en los calendarios y juegos minoico-micénicos, analizando como ejemplo de posible tablero el Disco de Festos (del siglo XIX a. J.C.). Pero, el tiempo y el estudio nos han convencido de que estos calendarios-chaquetos griegos y minoicos de principios del segundo milenio a J.C., tienen sus antecesores directos en otros Egipcios muy similares, mil o dos mil años más antiguos.

En el trabajo anterior, no incluimos esta idea porque la autora que la defendía tristemente había incurrido en el error de orientar sus hipótesis para formular una conclusión antisemita (quizás por motivo de su "edad"). No sabemos si la teoría que identifica el juego de la oca y el egipcio llamado Mehent es suya, o si bien la ha tomado de otro autor. Realmente esta octogenaria arqueóloga menciona la relación entre ambos, pero no analiza su historia, su evolución, ni justifica científicamente "su idea" -omitimos el nombre de la conocida profesora francesa, por no desear citarla-. Sin embargo, interesados por el tema, continuamos buscando y tras publicar "El juego de la Oca y su totem Anade I", seguimos ampliando estudio, encontrándonos con trabajos como los de los investigadores ingleses Tim Kendall y P. S. Neeley en los que sí se aporta una historia profunda de los juegos de mesa en Egipto y su evolución hasta hoy. Extrañamente, Neeley y Kendall aunque investigan el Mehent desde sus comienzos hace cinco mil años, hasta su conservación actual en África y países árabes, no citan propiamente el hecho de que el juego egipcio pueda ser el antecesor del llamado en Inglaterra "Goose" (oca) -pero ello no quita valor alguno a su magnífico trabajo-. Basándonos en sus estudios exponemos los juegos egipcios que se pueden dar como antecesores directos de La Oca.

A) El Senet Su nombre significa pasaje o tránsito y creemos que se trata de un juego que escenifica el calendario egipcio. Como es sabido, el año egipcio constaba de 12 meses de 30 días (360), más 5 días festivos (epagómenos). El Senet tiene 30 casillas divididas en tres filas de 10, igual que los días del mes egipcio. Se puede atestiguar que se comenzó a jugar en Egipto desde el 3500 a.J.C. hasta su romanización plena que lo transforma en otros chaquetos. Fué tan común y conocido por todos en el Nilo, que casi ni debió necesitarse escribir las reglas, por lo que tristemente no se conservaron. A grandes rasgos, se sabe que era para dos jugadores que participaban con 12 fichas, numero igual al de meses del año (5 cilíndricas y 7 cónicas). En el Senet la "casa" que ganaba era la de Horus o el halcón, que aparecía en varias casillas, dando protección al que allí tenía su ficha. Este último punto, deseamos destacarlo como antecedente posible al de la Oca, y sobre todo del chaquete griego y de la Chouette italofrancesa (del siglo XVI), ya que es un juego en el que un ave totem da la suerte y protección al que cae en su "casa".

Finalmente que su nombre se traduzca por tránsito indica que el significado del juego no era sólo lúdico, sino también místico y cultural. Entendemos que podía simbolizar el tránsito del hombre en el paso del tiempo (de los días) y con ello su camino hacia la Duat (el mundo de los muertos) que tanto ocupaba a los egipcios. Pero en otro aspecto también sería el tránsito del viaje por el desierto, guiados con el calendario, del que en nuestra primera parte explicábamos con detalle su importancia y del que en el epígrafe siguiente ampliamos más información. Tal y como expusimos, para viajar y guiarse por el desierto era fundamental no sólo conocer la bóveda celeste, sino aún más el día del año en que se estaba (para cálculos horarios) algo difícil en Egipto por tener un calendario Siriaco (como veremos). De estos calendarios trazados en la arena del desierto para orientarse, de su idealización y de su carácter ritual, dijimos que procedía el Senet, pero también nuestro Juego de la Oca, cuyo antecedente más claro quizás fuera el Mehent.

B) El Mehent También llamado el juego de La Serpiente, fue unos quinientos años posterior al Senet, y su uso se extiende hacia el 3000 a.J.C. en Egipto. Su nombre significa "espiral" o "la que se enrosca", refiriéndose al ofidio. A diferencia del Senet consideramos que procede del calendario lunisolar, recogiendo fases y ciclos del Sol y Luna (idea que exponemos ampliamente más adelante). Me hent era el nombre religioso que se daba a "la serpiente sagrada del cielo con la tierra", cuya espiral protegía a Ra en su barco durante su viaje por el agua en la noche. Mehent-Weret era la diosa de las aguas del cielo y de los caminos de agua (lluvia y río) y por lo tanto la diosa de La Crecida del Nilo. Diosa de la "gran inundación" que era primordial en Egipto, por lo que se la denominada la Madre de Ra. Las crecidas eran las que iniciaban y marcaban el calendario egipcio y las olas y meandros sincretizaron el concepto de agua-sierpe-astros-calendario. Su culto fue importantísimo, promoviendo la ofidiolatría tan generalizada en esa civilización, que nos llama tanto la atención (incluso llegando a repugnarnos la idea de un dios-serpiente). El jeroglífico que representa una cobra erguida, se lee "ARA", significando "serpiente y diosa", y por su parte el de una cobra enroscada sobre sí misma se lee "Mehent"; además, el Nilo y su Delta se denominaban Meht (muy similar a la anterior voz).

En el capítulo II, cuando analizamos el simbolismo de este reptil se expone y comprende su relación con la Vía Láctea y las aguas. El mito relatado del barco de Ra en su viaje nocturno ayudado por la sierpe del cielo sobre el agua, está en relación con ese significado y con las enseñanzas de los sacerdotes egipcios que explicaban así la Cosmogonía de la Puesta (o muerte diaria) del Sol (Ra): El astro caía por el Occidente adentrándose en las aguas del mar, precipitándose por la catarata del abismo hasta el océano del subsuelo. Este era el río infernal, del cual subían las aguas por los lados al cielo para caer en forma de lluvia, y sobre el que la Tierra flotaba como un corcho. Era un océano bajo nosotros, (inter-nos=infernos) helado e incandescente; allí, el Sol (Ra) tomaba diariamente la barca que le llevaba de regreso al Oriente, para día a día resucitar, y volver a nacer por el Este. Esta era la cosmogonía que al pueblo se enseñaba, aunque el clero y las élites tuvieron que conocer la esfericidad de la Tierra y hasta su tamaño aproximado, pues de otro modo les hubiera sido imposible viajar y orientarse en el desierto. Por ello se entiende que los filósofos griegos de la escuela Jonia, y otros más que estudiaron en Egipto (Aristarco de Samos, Pitágoras, Tales, de Mileto, Eratóstenes de Cirene, etc.) explicaran no sólo la esfericidad de nuestro planeta y su tamaño aproximado, sino también la teoría heliocéntrica. Por el contrario en Egipto contar o escribir tales secretos a personas ajenas al templo o a la aristocracia se castigaba con pena de muerte (como narraban los griegos que las dieron a conocer).

Volviendo al simbolismo del mito de la barca de Ra, creemos que significa la mencionada forma de viajar entonces, que comenzó en pequeñas falúas por el Nilo y pasó al de las caravanas atravesando el desierto. Estas descansaban de día, por el calor y el peligro de ser avistadas, riesgo que se remediaba durmiendo en tiendas del color de la arena desde la mañana a la tarde. De noche viajaban guiadas por su astrónomo quien medía coordenadas y se orientaba perfectamente leyendo la luna, y la vía láctea, -la espiral de la serpiente de la noche-. Tal y como veremos, las estrellas de la cabeza de Mehent marcaban entonces el Norte (actualmente es la constelación del Dragón) y por ello interpretamos que es el viaje nocturno protegido por Mehent, su estrella polar.

La diosa Mehent (o mehen), escrito en alfabético MHN, se representaba con una barca de Ra que llevaba nueve pasajeros, es decir, tres trinidadas, que eran nueve dioses principales de la noche. Se contaba que su veneno protegía a Ra e interpretamos que el veneno es una alegoría del propio peligro que tenía atravesar el desierto, por el cual nadie se adentraba y los viajeros no eran atacados. El veneno de la serpiente Mehent como néctar curativo es un dato importantísimo, pues es el antecedente primero del Caduceo de Mercurio y ello indica que los egipcios ya en el IV milenio a. J.C. usaban o conocían muchas de sus propiedades (aún hoy es el símbolo de la farmacopea). También Mehent se representaba por el jeroglífico de una vaca con dos barcos de Ra bajo ella. La vaca es la madre celeste luna con sus cuernos dominadora de las aguas: las olas y las mareas. Muy importante eran las mareas en la desembocadura de ríos como el Nilo, cuya crecida provocaba la irrigación de kilómetros de desierto. La leche de la vaca Mehent sería la inundación y lluvia, sagradísima allí, y sus dos barcos que se representan con forma de creciente, son el símbolo del Nilo con el calendario lunisolar y sus dos fases. Pues la identificación de calendario y lluvia con los ofidios también procede del hecho de que la serpiente muda periódicamente su piel marcando con ello el comienzo de estaciones. Por su parte como Joseph Campell afirma, ciclo y luz lunar con serpiente son conceptos unidos ancestralmente y con ello entendemos que el tablero del Mehent nos hable de fases lunisulares simbolizadas en una serpiente.

El Mehent juego era una espiral que comúnmente se fabricaba labrada sobre una piedra circular plana, en la que se grababa la elipse dividida en casillas. Su aspecto es similar al del nautilus cortado por la mitad y al actual tablero de La Oca, por lo que no nos extraña que se dijera que en un principio se comenzó a jugar con este caracol dividido en dos. Normalmente el "tablero" era de 36 y sobre todo de 58 divisiones; aunque fuera de Egipto se hicieron de distinto número de casillas y sin alusión a la serpiente (como ocurrió con algunos de La Oca en que ésta no aparece). Se debía jugar por seis personas, y ha de suponerse que en seis partidas, por ello tenía fichas en seis colores distintos, comúnmente con forma de animal (en especial de leones) y otras tantas bolas que servirían como dados.

Se calcula que se inventó hacia el 3000 a. J.C. y que se extendió su uso por todo Egipto sobre el 2800 a. J.C. Estos tableros en espiral, divididos en casillas aparecen en Chipre, Creta e islas próximas al sur de Anatolia hacia el 2500 a. J.C. Pero curiosamente, sobre el 2200 a. J.C. comienzan a desaparecer de Egipto, para prohibirse allí ese juego en torno al 2000 a. J.C. Nadie sabe lo que pasó realmente, ya que el Mehent fue no sólo prohibido, sino realmente erradicado de Egipto, mientras que continuó en otros países de influencia de esta cultura (como Creta y Chipre). Pero aún más curiosa fue su aparición de nuevo sobre el 700 a. J.C. en el reino del Nilo, renacimiento que unos creen que se debe a extranjeros que lo trajeron de zonas donde nunca se perdió y otros a que habiendo sido encontrado por egipcios en tumbas y yacimientos, lo estudiaron allí donde aún se jugaba y lo reimplantaron como entretenimiento.

El enigma del por qué se prohíbe como juego hacia el 2000 a. J.C. tiene varias explicaciones, muchas de ellas religiosas, que dicen que su identificación con los cultos a la diosa Mehent podía hacer de un pasatiempo una hereje burla de Ra. Sobre este punto tratamos en el epígrafe siguiente, exponiendo y razonando que creemos que el Mehent desapareció porque en su tablero se comprendía la clave de la orientación por los astros, con el norte en El Dragón, así como la duración del calendario Lunisolar; facilitando conocer a todos la duración real del año y cómo guiarse en la noche. Algo muy peligroso en el Egipto Antiguo, porque no sólo podían huir los siervos y esclavos (como ocurre en el caso de Moisés que con sus conocimientos hace de guía) sino localizarse pueblos y ciudades aisladas, donde llegasen enemigos extranjeros a invadir.

Finalmente y como hecho que certifica la conservación histórica del Mehent hasta nuestros días citaremos el juego sudanés de la Hiena. Tim Kendall cuenta cómo exploradores ingleses descubrieron en Baggara (Sudán) en 1920 un juego casi idéntico al Mehent llamado de la Hiena, con seis fichas con forma de hiena y seis jugadores, que aún en esa fecha se practicaba. Posteriormente descubrieron que juegos similares al de la Hiena se conservaban aún en el siglo XX en lugares como Yemen y países de la península arábiga. A nuestro parecer, son estos los que dieron origen a La Oca, "regresando" desde Oriente Medio el juego de la Serpiente en Epoca Medieval a Europa.

C) Análisis numerológico y cósmico de los tableros

Podrá extrañarnos leer un epígrafe así para lo que consideramos juegos, y sobre todo juegos infantiles, pero veremos que sus casillas, significado numérico, simbólico y de armonía son plenamente relacionados con ciclos cósmicos y tan exactos, que no podría ser una coincidencia el que describan sínodos solares, lunares, etc., sin un sentido pleno y religioso. Comenzaremos con los tableros egipcios y el cretense de Festos, para terminar con el de nuestra Oca:

Expuesto ya que el Senet contiene los días "normales" del calendario civil egipcio, sólo nos queda relacionar estas 30 casillas por sus 12 fichas (30x12=360) con el significado de los grados de la circunferencia. El año (sin festivos) egipcio tenía tantos días como divisiones dieron al círculo y ello concuerda con la filosofía y religión tan perfecta y armónica del Antiguo Egipto, que pretendía comprender todo en una unidad, para resumirlo en poemas explicados con números (sistema Pitagórico divulgado por este filósofo en Grecia, después de estudiar en templos de Egipto). Se mantiene que fueron los babilonios los que dividieron la circunferencia en 360 grados y no los egipcios, pero lo importante es que aún hasta hoy no hay una cifra más perfecta para hacerlo y estudiarlo, continuando hoy en uso por cuanto 360 es divisible por 2, 3, 4, 5, 6, 8, 12, 15, etc. Pero lo importante es que como dijimos, los grados de la circunferencia son iguales al número de los días del año, y por tanto al giro de nuestro planeta; comprendiéndose en una misma cifra la abstracción de la circunferencia matemática para estudio, y la de los ciclos del Universo real. Observando esto es aún más fácil comprender por qué Senet significa tránsito; pese a ello era un juego que sólo contenía los días y meses sin poder "informar" sobre secretos calendáricos. No ocurría lo mismo con el Mehent, motivo por el que creemos que se prohibió (como dijimos).

El juego de La Serpiente sí podía contener secretos astronómicos de ciclos lunisulares y en algunos de ellos pudo ser fácil leerlos. Como hemos dicho los normales tenían 36 casillas o bien 58 (más la de salida o inicial). Los de 36 divisiones, pertenecían al "mundo solar" y

no aportaban mucha información astral, ya que hacían "referencia" a los mencionados 360 días anuales, grados, etc. (36x10). Pero los Mehent de 58 divisiones ya plantean un problema que puede dar el secreto del "funcionamiento" del Cosmos fácilmente. Incluyendo su posición de salida (casilla 0) hace de sus 58 divisiones un total de 59 pasos (como ocurre en la Oca, que tiene 63 pero son 64). Ello nos "habla" del ciclo lunar de 29,5 días; 59 es exactamente la duración de dos meses lunisulares, cuyo sínodo es de 29 días y medio (29,5 x 2 = 59). Si Mehent era la diosa de la noche, la serpiente de las aguas, la media Luna con forma de barca de juncos, etc., fácil sería saber para un egipcio que esas dos barcas que la representaban simbolizaba dos ciclos lunisulares. Sabido que la luna tiene una duración de 29,5 días, y que el año civil egipcio es de 365, cualquier jugador sin conocimiento matemático profundo, puede deducir que multiplicando las casillas del Mehent (dos mese lunares), por los días de un año civil, se llega a una cifra que nos da un día en que coincidirán los ciclos solar anual y lunar mensual. Es decir, que multiplicando $365 \times 59 \text{ días} = 21.535$, tiene que dar una fecha sinódica perfecta para que el Sol y la Luna comiencen el año y mes unidos (que ambos astros coincidan plenamente). Pese a parecerlo, esto no es así, porque el año solar es de 365,2422 días, y el resultado es que le faltan catorce días para coincidir uno con el otro, por efecto del bisiestro. Ello, lleva a comprender que el ciclo anual del sol no es de 365 días (como contenía el calendario egipcio) y en unas pocas décadas de observación cualquier familia o persona longeva, pudiera darse cuenta de que el año viene a durar 365,25 días aproximadamente.

A la información de las 59 casillas fácilmente identificable con las fases lunisulares (por llamarse Mehent); se añadía el hecho de que se jugaba por seis personas, lo que hace pensar que un torneo completo fuera de seis partidas. Así de completarse un total de seis vueltas habríamos recorrido el mismo número de casillas que la duración de días del año lunar ($6 \times 59 = 354$). Comprendido esto, sería muy fácil ver que en 12 lunas llenas y 11 — 5 — días, el Sol y Luna coinciden ($354 + 11 = 365$), aunque cuatro años más tarde nos daríamos cuenta que ya coinciden a los 12 meses lunares y 12 días, y ocho años después, tras 12 lunas y 13 días — así sucesivamente porque se le añade el bisiestro por cuatrienio—.

Como hemos dicho repetidamente, en Egipto hubo varios y muy diversos anatemas, pero uno de los más censurados fue el del bisiestro. El año egipcio rotaba sobre este cuarto de día sobrante al año (por ser de 365 días) y cada cuatro años perdía un día al Sol, haciendo que cada 1.460 (365×4), coincidiera la fecha real y astral en un mismo día natural. Hay quienes aún afirman que en el Imperio del Nilo no conocieron el bisiestro, algo imposible pues desde la instauración del calendario sobre el 2780 a. J.C. hasta Roma, ya dieron dos vueltas al calendario en su ciclo "rotativo" siríaco de 1.460 años completos. Por su parte, las sublevaciones y negativas de los sacerdotes y templos hicieron que cuantas veces intentaron imponer un sistema anual de 365,25 días, éste fuera derogado. En lo que se refiere a la fecha y datación, ella se hacía por los sacerdotes con el procedimiento de decir: "primero", "segundo", "tercero" o "cuarto" año, en que Sirio salió una misma fecha; lo cual supone no sólo saber fechar exactamente, sino usar un medio de esconderla. Para que entendamos como databan; su sistema parece instaurado desde el comienzo del calendario un 21 de junio del 2780 a. J.C. (más o menos 4 años). Este se determinó como año inicial, porque Sirio salió un 21 de Junio, coincidiendo con el comienzo de las crecidas del Nilo. Un decenio más tarde se fecharía como: Segundo año en que Sirio salió un 23 de Junio (ya que durante cuatro años apareció el 21, y otros cuatro el 22 de Junio). Ello implica una perfección astronómica y un deseo de esconder la fecha real, que como hemos dicho, sólo responde al intento de que el "pueblo" no pudiera saber en qué día estaba, para impedir que escaparan esclavos y siervos, así como qué pueblos prisioneros atravesaran el desierto y llegaran a las ciudades enemigos.

Continuamos con otro Chaquete inspirado en El Mehent, descubierto en Creta: El Disco de Festos. En el trabajo anterior, lo estudiamos ampliamente relacionándolo con el Tablero de La Oca, y llegando a la conclusión de que era un calendario y juego de mesa a la vez. Algún lector nos ha comentado que existe otro autor que anteriormente afirma ya que el Disco es un calendario, teoría que desconocíamos. Pero añadimos que no nos extraña no haber sido el primero en pensarlo, sino que además es posible que haya algunas otras tesis opinando lo mismo; pues un objeto en espiral, dividido en casillas, con signos y con un número de divisiones similar a meses, suele ser en todas las culturas un calendario (aunque muchas veces también es un juego, e incluso un tablero de azar donde leer el futuro). La hipótesis dijimos que se confirma porque por la cara A tiene grabadas 30 casillas y por la B un total de 31. Ello hace evidente que si jugamos como en el Mehent, seis veces por cada lado completamos el total de días de un año bisiestro ($30 \times 6 + 31 \times 6 = 366$). Vimos que para su uso como calendario, bastaba con hacer seis vueltas por cada lado, y en los años no bisiestros quitarle la casilla central de llegada, que precisamente representa un Sol en forma de crisantemo ($30 \times 6 + 31 \times 6 - 1 = 365$).

Pero lo más llamativo de lo anteriormente visto es que tanto el Mehent, el Disco de Festos y La Oca, tengan como clave el 6, bastando multiplicar su tablero por esa cifra para hallar ciclos siderales (el Senet es por $12 = 6 \times 2$). Como dijimos, la hipótesis de que el Disco de Festos sea un chaquete se refuerza con el hallazgo en la misma excavación del palacio de un Senet, fechado en igual época, hecho en materiales preciosos. Este Senet no se dividía en 3 filas de 10 casillas, como el egipcio, sino en 5 filas de 6 (apareciendo de nuevo la clave 6).

Por último, sobre el de La Oca, en el estudio anterior comentábamos que tenía 63 y 64 casillas numeradas (contando con la de salida o llegada, comúnmente no numeradas). En él aparecen siempre 13 ocas repartidas en una cadencia continua (cada 4 ó 5 casillas); por lo que sus cifras son: el 63, 64, 13, 4, y 5. La primera conclusión que obteníamos es que si jugáramos 6 veces a la Oca (como al Mehent o al Disco), el total de casillas recorridas era igual a los días de un año menos las Ocas que hay en el tablero: $6 \times 63 = 378$; 378, menos las 13 ocas = 365. Por su parte, dijimos que hay una primera o última división normalmente no numerada (64), que quizás nació de la existencia del bisiestro, para excluirse o añadirse. También al multiplicar el total de las 64 casillas por 6 y dividirlo por las 13 ocas nos da un número lunar exacto. Veamos: $64 \times 6 = 384$ dividido entre 13 es la duración del mes sinódico lunisolar = 29,53... Como hemos dicho un ciclo sinódico de luna dura 29 días, 12 horas y 44 minutos, o lo que es lo mismo = 29,53 días. El hecho matemáticamente es importantísimo, ya que el número de casillas del tablero (63 y 64) multiplicadas por 6, y divididas o restadas por las 13 ocas dan como resultado, la duración del año solar, y la del mes lunar. Ello responde a un juego calendárico de armonía y matemática celeste muy complejo y confirma que tanto Oca como Mehent son en origen calendarios lunisulares. De los que habíamos concluido que eran originariamente calendarios del Bajo Neolítico, y comienzos del Cobre-Bronce, de cuyos ejemplos de cazuelas en espiral están repletos los megalitos del IV milenio a. J.C. Cromlechs y menhires se levantaron entre otras, para observaciones astrales, y en multitud de ellos se grabaron calendarios en espiral con casillas o cazuelas para introducir marcas o piedras, e ir marcando fechas y posiciones.

A todo ello se une que en la Oca, además aparecen las 13 ocas, en cada 5 ó 4 divisiones. Decíamos que tal cadencia podía significar la del bisiestro, que cada cuatro años añade uno más (4-5). Pero más nos recuerda a series de matemática medieval, muy similar a la de Fibonacci, para encontrar por medio de progresiones números clave (como phi). Concretamente cremos poder afirmar que este 5, 4, 5, 4, etc. significa la Razón Áurea también llamada de 5/4 (mal denominada 5/8). Es fácil de entender puesto que la forma más antigua de hallarla es como raíz cuadrada de $5/4$ más $5/10$, que da $\phi = 1,618033989$. Luca Paccioli la descubre y describe partiendo de la raíz cuadrada de $5/4 \times 100 = 125$, que es prácticamente igual a lo anterior. Incluso Maestlin, que es el que la define modernamente da como $\phi =$ raíz cuadrada de 5 dividido por 2 más 0,5 (que al fin y al cabo es lo mismo que raíz de $5/4$ más $1/2$). En la Antigüedad siempre se tuvo por ϕ el número de la raíz de $5/4$, por lo que creemos que esa cadencia 5, 4 de la Oca hace referencia al número áureo. Toda la afinación Pitagórica y las proporciones de Fidias nacen de esa razón $5/4 = 1,25$, y así los intervalos musicales entre nota y nota de la afinación pitagórica van en esa progresión de $5/4$ y raíz cuadrada de ello (sin poder extendernos más creemos que el concepto queda claro).

Por su parte ya interpretábamos las 13 ocas como el número de la luna, pues en un año solar de 365,2422 días hay trece lunaciones (exactamente 12,36). Pero a su vez entran trece sínodos draconianos de luna en un año, periodo que marca los eclipses. En el último epígrafe veremos la identificación entre el Dragón y la Oca o Cisne, pero en este caso las trece ocas creemos que haga referencia al ciclo llamado draconiano que como la luz de los astros (los eclipses de Luna y Sol). Estos perfectamente pudieron identificarse con un ave en vez de un dragón en época griega, tal y como explicamos al final de este estudio. Por último añadir que el significado del 13 como cifra de la tiniebla, no es sólo por la inutilidad matemática de ese número, sino debido a marcar los eclipses de la Luna y el Sol.

En contraposición estuvo el 12, de los doce zodiacos, meses del año solar, etc.; nacido del sistema duodecimal, útil y perfecto para trabajar la circunferencia, que se identificó con la Luz y el Bien .

D) Los chaquetes griegos

Para los griegos el mundo de la suerte era un territorio que conectaba al hombre con las ánimas,. Esta tradición grecolatina no pudo ni siquiera ser erradicada por la continua persecución de la inquisición, y hasta en el siglo XVI, vemos juegos similares a la oca que se usaban para leer el futuro. Rosa Navarro Durán, en su interesante estudio sobre El Libro del Juego de la Suerte, publicado por la Fundación Joaquín Díaz (Juego de Oca, 2005), muestra los tableros adivinatorios circulares con divisiones astrales y presididos por aves, introducidos en España desde Italia del siglo XVI. Se jugaban en fiestas de corte y Pueblo, con un sentido lúdico y de azar oracular algo que se conservó en nuestra tradición, con juegos como el Tarot o la Chouette. Igualmente en Grecia, la suerte conectaba con los espíritus y era enviada por ellos, lo que se adivinaba de múltiples formas entre las que destacaron sus chaquetes. El futuro, el juego y los dioses estaban unidos, y el más común tablero fue la Pesseia –chaquete descendiente del Senet–, en donde la habilidad del hombre podía hacer variar su suerte (su destino). Era muy parecido al que actualmente se llama allí hoy Plakoto, en Italia, Tauli reale, en España, Tabla real, en Alemania Tricktrack; comúnmente, se conoce como Backgammon. Se parecía al de la Chouette (renacentista) y al egipcio Senet unidos. Un tablero de Lechuza (Chouette), se encontraba en la mencionada exposición de la Fundación Joaquín Díaz donde podemos ver que no es una espiral, sino mas bien una carta astral. Por su parte creemos que la palabra moderna Chaquete, debe su origen a la transformación del francés Chouette, ave que preside su tablero, rapaz nocturna, símbolo de Atenas y Atenea y la inteligencia (igual que el halcón del Senet). Posiblemente su origen pudiera estar en cartas astrales y mancias grecorromanas renacidas en Italia del XV. Pese a todo, ésta y la Pesseia griega no los consideramos propiamente un juego de la Oca al no desarrollarse en una espiral.

Chaquetes de origen egipcio, se han hallado repetidamente, en Creta y Grecia en excavaciones datadas desde principios del segundo milenio a. J.C. En el Palacio de Festos, se encontró uno casi exacto al Senet, muy próximo a donde apareció el Disco estudiado, fechado igualmente sobre el 1800 a .J.C., ratificando la hipótesis de que el Disco pueda ser también un tablero de juego inspirado en el Mehent (además de un calendario). A diferencia del Senet egipcio, el chaquete cretense, no tiene sus 30 casillas divididas en 3 filas de 10; sino en 5 filas de 6. Estos tableros evolucionaron convirtiéndose en otro distinto: La Pesseia (p´aa´ia) o Petteia (p´p´ia), nombre que recibía el Backgammon de los griegos. Creemos que dicha palabra procede de Pteron (pp´ron), cuyo significado es "pluma o ala, así como penacho". También se traduce por "augurio, suerte o destino", e incluso por "fila de los remos". La identificación de Ala o pluma, con augurio o suerte es realmente fácil, pues bien es sabido que entre las formas de adivinación en la Antigüedad, las más comunes fueron la de la lectura del comportamiento de las aves (su vuelo, lugar donde se posaban, su aparición en un momento –aves de buen y mal agüero–; y hasta su forma de comer –alectromancia–). Ya dijimos que la concepción del ave como divinidad que marca el futuro y rumbo nace a nuestro juicio en el uso de ellas para navegar. Expusimos la teoría de que las soltaban desde las naves cuando los navegantes se perdían, para seguir las, dado que el pájaro se eleva y luego pone rumbo al horizonte. Por ello, no nos es extraño que magia, juego, suerte, adivinación y hasta fila de remos (que se parece a las plumas de un ala) sean la palabra de la que se origina Petteia. Ello justificaría que el juego de suerte tuviera como totem en Creta el ave mas útil (la gaviota o paloma) y en Europa una oca o la lechuza (aves del bien y de la sabiduría). Al fin y al cabo, la suerte y el destino lo marcaban las aves–guías.

E) De Palámedes a la Oca Moderna

Exponíamos en el anterior estudio, cómo la mitología griega conservaba la leyenda de que Palámedes, príncipe de Eubea, fue el inventor del juego la Oca, y los juegos de dados mientras los aqueos se aburrían durante la espera de asedio a Troya. Pese a ser una leyenda, no nos debe quedar ninguna duda de que los soldados griegos, en sus guardias y horas muertas, en lo que más se entretenían era en juegos de azar y de mesa. Entre ellos estaba la citada Pesseia, que es la que se supone que inventó Palámedes. De la existencia de tableros en espiral como el Mehent no hay testimonio arqueológico en la Grecia Micénica de época troyana (s. XIII a. J.C.), pues la destrucción del imperio minico y su prohibición en Egipto debió perder en el olvido ese juego. Por el contrario, de Creta, Chipre e islas griegas desde mediados del III milenio hasta mediados del II a. J.C. se hallan múltiples piedras y "tableros" similares al Mehent. Son como las egipcias, circulares en espiral, por lo que hemos concluido que el Disco de Festos fue un calendario –chaquete nacido del Mehent, aunque hecho en barro. Después, tras la destrucción de la Creta Minoica por el terremoto–volcán del Tera en el siglo XVI a. J.C. se perdería la tradición del tablero en espiral lo que haría que el Mehent se dejase de jugar en el Sur de Europa, aunque se conservara en el Sudán y en la Península Arábiga (desde donde probablemente volviera a "regresar" bien entrada la Edad Media).

Muchos son los que afirman que posiblemente fueron los cruzados quienes trajeran el juego de la serpiente a Europa desde Oriente Medio. La Oca quizá fue traída por caballeros de las cruzadas, tan aficionados al juego (más podríamos pensar que por comerciantes venidos de Oriente Medio), pero no creemos que fueran los templarios los que lo importaron, pues, tal y como afirma Juan Eslava Galán, éstos tenían prohibido el ocio y distracciones y sobre todo los juegos con dados (y aún más los de apuestas), así como el ajedrez, admitiendo sólo la rayuela y las tabas. Sobre este punto, añadiremos que la espiral en tiempos de las Catedrales, tenía un simbolismo similar al de la Antigüedad, significando el viaje santo o la peregrinación (hacia Tierra Santa –La Cruzada– en este caso). En muchos templos que eran principio de caminos de peregrinación, hay espirales grabadas en sus sillares. Estas servían para rezar mientras se pasaba la mano recorriéndolas, o andar arrodillado sobre ellas. No era igual que peregrinar, pero de algún modo simbolizaban y valían como intento de hacer el camino santo, para aquel que por falta de recursos o tiempo no podía ir al lugar sagrado.

Por ultimo, deseamos exponer una hipótesis más de como "vuelve" a Europa el Juego de la Oca en la Edad Media, y es la de que fuera traído (como el tarot) por gitanos.

Ello explicaría el hecho de que aparezca en Alemania primero, y luego, tras la caída de Constantinopla, llegase a Italia y al Sur de Europa, quizás importado por gitanos turcos huidos en barco. Tras ello, probablemente fueron los astrólogos y nigromantes los que se encargaron de introducirlo en las Cortes como juego adivinatorio y darle una simbología aun más mística, sentido que se perdería en los siglos XVIII y XIX, cuando se dejan de perseguir este tipo de azares, por la Iglesia y autoridades, y comienza a jugarse por todos.

II- EL TIEMPO, LA SIERPE Y EL ANADE

A) Cronos dios del tiempo

La innumerable cantidad de ingenios que inventaron para medir el tiempo desde el IV milenio a. J.C. muestra la importancia que tenía su conocimiento. No sólo en Egipto y Babilonia hubo calendarios, clepsidras, relojes solares, o gnomons gigantes; sino las culturas megalíticas occidentales, también trabajaron sin descanso para conocer la duración de las estaciones y los movimientos siderales. De uno de estos ingenios o calendarios, como dijimos, pensamos que nació el juego de la Serpiente (luego de la Oca).

El Tiempo hubo de ser uno de los primeros planteamientos filosóficos y científicos en la más remota Antigüedad. A la cuestión de si fue primero, el Espacio o el Tiempo, la respuesta de que el Tiempo es una sucesión de espacios –o variación en el Espacio– debió simbolizar que Cronos (el Tiempo) sea hijo de Urano y Gea (el Cielo y la Tierra). Y dicha sucesión en el Espacio que percibimos como Tiempo, es un movimiento giratorio permanente que avanza en el cosmos. Aquello que gira y avanza es una espiral, y el hecho de que la vía láctea tenga forma elíptica identificó tiempo y movimiento cíclico circular, con espiral –tal y como muestran el Mehent y la Oca–. Al hombre desde que tiene uso de razón, le preocupa el tiempo por saber que va hacia su final. Cronos avanza y marca "la hora" de cada cual, idea que angustia al ser humano desde que es consciente ha de desaparecer; esta es la imagen de un Saturno (Cronos)

devorando a sus hijos, o bien la serpiente-espiral del Tiempo envolviendo al hombre; consumiendo su vida.

Urano por su parte es el Espacio –el cielo–, y su nombre procede del dios indoeuropeo del cosmos Varuna (identificación de Max Muller, en su Mitología Comparada de mediados del siglo XIX). Joseph Campbell lo asimila al dios védico serpiente-cósmica Uritra, vencido por Indra. A nuestro parecer, muy cercana pudiera ser también Tiamat, gran serpiente de agua y caos a la que da muerte su propio hijo Marduk rey y dios de Babilonia. Asimismo, consideramos que Uritra, Varuna y Uranos son voces que proceden del sancrito vari, cuyo significado es “agua”. Ello porque en el IV milenio a. J.C. se generalizó el pensamiento de que el espacio era un mar inmenso y envolvente, compuesto por aguas en las que flotaban los astros y la Tierra. El Mundo era una “especie” de corcho con una burbuja de aire (la atmósfera) entre las aguas del cosmos superior o inferior. Basta con tirar una piedra en un estanque para comprender la identificación de lo acuático y sus ondas con el giro de planetas y el cosmos, y estos con el movimiento de la serpiente. Por ello el universo fue para muchísimas civilizaciones un gran ofidio, que finalmente se identificó con monstruos como Tiamat, o Uritra, del cual pensamos que surgió el griego Tifón.

Cronos tenía como atributo la hoz, que corta el cereal y divide el Tiempo, similar a la guadaña de la muerte. Con ella castró a su padre Urano, lo que interpretamos que simboliza no sólo la recogida del cereal (la semilla cortada) sino también el nacimiento del calendario, acotando y dominando el Espacio. Para la agricultura es imprescindible conocer las estaciones y cambios climáticos, y no puede crearse una sociedad agraria sin conocimiento del calendario, por lo que Cronos era el dios del cultivo del cereal (trigo). Como cosmogonía del Tiempo, la hoz es el cuarto lunar, los meses lunares, el calendario más primitivo. Recordemos que la palabra mes procede de mensis=luna y el tiempo primero fue medido en lunas (la hoz de Cronos). A nuestro juicio, la “castración” es un añadido indoeuropeo, y anteriormente posiblemente se contempló una circuncisión. Ello explicaría que en civilizaciones donde se circuncida, la estrella y el cuarto de luna sean su principal símbolo, y que el rito de circuncidar tenga un sentido cósmico relacionado con la crecida de luz en los astros (como significaba la de Osiris).

El dios del calendario celebraba su festividad el 17 de Diciembre, fecha que marca siete días para que el “sol muera y nazca de nuevo”. En Roma se prolongaban sus fiestas (las Saturnales) desde el 17 hasta el 24 de Diciembre, el día más corto del año y la noche más larga. El 25 nació el nuevo Cronos, el nuevo Tiempo, el Padre Sol Nuevo, el Padre Neo-Helios (hoy Papá Nohel). Las Saturnales romanas fueron degenerando tanto, que por respeto a los adoradores del Sol y en especial a los cultos zoroástricos y Mitraicos las trasladaron al fin de año Zodiacal, para que coincidieran y se asimilaran con los ritos dionisiacos (más o menos cercanos a nuestros carnavales). Cronos-Saturno del 17 al 24 de Diciembre, fue por entonces sustituido por Mitra, un Sol personificado en el Toro, cuyos cuernos volvieron a ser la luz de la Luna y que también moría y nacía esa semana. Después, a fines del siglo IV d. J.C., cuando se va configurando lo que iba a ser el cristianismo, se sustituye la fecha del nacimiento del Sol, por la de Jesús. (Aquí deseamos puntualizar claramente que en nuestro análisis de síncretismo de religiones, no deseamos entrar en ningún aspecto de fe ni de creencias. Es sólo la exposición histórica de ritos y costumbres por lo que el hecho de que se sustituyera el nacimiento del Sol, por el de Cristo no significa más que desde ese momento Jesús pasa a ser tan adorado como lo fue antes el Sol o Mitra).

Cronos creemos que es una voz que procede de la unión de las palabras indoarias Keros-Varuna. Varuna hemos visto que era el Cosmos, mientras que Keros significa en indoeuropeo, “cuernos” (refiriéndose al Espacio y la Luna). La crisis de ambas pudo dar en nuestro modo de ver: Kruranos, para terminar siendo Kronos el dios que conocemos. Ello nos hace comprender que se identificase tan fácilmente con los cuernos de Mitra en la época tardorromana, y por ello el toro-dios se representaba junto a los signos del zodiaco, como el Tiempo. En relación a ello citaremos una de las esculturas más interesantes del mitraísmo gnóstico que es el Cronos de Mérida. Ésta representa un joven, atrapado por una serpiente que gira sobre su cuerpo, enroscada desde sus pies hasta sus hombros en seis vueltas, aludiendo a los meses, y a su lado está el carnero, Aries. En esa representación podemos ver claramente simbolismos de miles de años de antigüedad, en la que la Serpiente del Cosmos (Mehet, Indra, Tifón) atrapa al hombre, mientras el carnero Aries, la primera constelación del primer mes del calendario, hace su aparición. En ella se esconden ritos místéricos que iremos analizando con el fin de poder comprender el significado del Juego de la Serpiente, y que luego fue el de La Oca.

B) Mehet, Tifón y Pitón

Recordemos que Mehet era la diosa serpiente del cielo y de las aguas, identificada con el Nilo en sus crecidas, sus meandros, y a la vez con la lluvia que procedía también del “ofidio” del Universo. La culebra en Egipto era un animal muy benefactor, al menos hasta la proliferación del gato doméstico. El gato (domesticado por lo egipcios en el IV milenio a. J.C.) no era ni tan útil ni tan limpio como una serpiente. La serpiente, a diferencia de él, cuidaba de los silos y graneros sin ensuciarlos, e impedía la entrada de cualquier roedor sin manchar el grano y sin necesitar siquiera de alimento. La ofidiolatría pensamos que tuvo su origen entre los pueblos agricultores de cereal, por la enorme utilidad de las culebras en los graneros.

Es evidente que con la proliferación del gato, la serpiente quedase en un segundo plano; su peligrosidad su indomesticabilidad y su forma “poco agradable”, hizo que al sustituirla su “uso” y culto cayera en ritos “oscuros”. Pero lo que cambió definitivamente su tratamiento de animal adorado a denostado fue que desde el siglo XVIII a. J.C., se expandieron los Pueblos Pastores. Estos, en su mayoría indoeuropeos (Hicsos), odiaron a la culebra, que les amenazaba y envenenaba su ganado, viéndola como animal inútil, repugnante, sigiloso y peligroso. Trescientos años después (sobre el siglo XV) las civilizaciones ganaderas anatólicas descubren el hierro, dando origen a esta nueva Edad dominada por migraciones procedentes de esa zona. Para las nuevas civilizaciones del Hierro de origen pastor, la serpiente era el demonio, deseando sólo su erradicación. Pese a ello, para los agricultores había sido un dios benéfico insustituible hasta el gato, identificada con la fecundidad y los ritos de agua, fertilidad y tierra. Su inteligencia y peligrosidad, sus ojos mortecinos, su lengua viperina como un rayo, su temperatura fría, su similitud con el pene en la forma de reptar y esconderse, su parecido a la vagina en el modo de engullir, hacen despertar en el hombre un misterio en que identifican tan desagradable animal con la muerte, el coito, el parto, la erección y hasta la defecación.

Como dijimos el gato pudo sustituir su función de guardiana del grano en el Egipto desde III milenio a. J.C. pero era difícil acabar con su simbolismo y adoración. La aparición del culto al felino de casa, en las diosas Bast y Mafdet, expresaba odio al ofidio y se representaba en ocasiones como una mujer con cabeza de gato que mataba la serpiente Mehent entre sus dientes. Ello provocó que las religiones que conservaban la veneración a la culebra tuvieran un carácter oscuro, misterioso, incomprensible y hasta cruel. A todo ello se unió, incrementando su esoterismo, el uso de su veneno como medicamento y el de su presencia como guardiana de tesoros, tumbas y lugares sagrados (que se mantuvo hasta Grecia). Por todo ello, también es posible que el juego de la serpiente fuera prohibido en el Egipto del siglo XX a. J.C. por razones del cambio de su culto al del gato y la aparición de Mafdet, felino que mataba ese reptil. Pero sobre todo la llegada de los “pastores” Hicsos a Egipto, que desde el siglo XVIII a. J.C. la conquistaron, dominaron, debió terminar erradicando con la adoración a la cobra.

Como hemos dicho, tras el siglo XV a. J.C. se generan ritos relacionando a la culebra con lo peor de la Naturaleza (muerte, dolor, angustia, etc.). Nace la figura de la serpiente monstruo, que entre los pastores fue la del Demonio –Sierpe-Alado, llamado: Dragón. Para los judíos Satán se representó entre otros por Leviatan, palabra que significa lo mismo que Mehent: “la que se enrosca”; y que era una gran culebra de agua similar a la Tiamat babilónica. Entre estos diablos, sierpes, destaca el mito griego de Tifón, hijo de Gea y el Tártaro (la Tierra y los infiernos), mitad hombre y mitad serpiente alada, de dimensiones gigantes: Su cabeza tocaba el fin del cielo, un brazo el del Occidente y el otro el del Oriente. De sus ojos manaba fuego entre bramidos, de su torso salían cien cabezas de serpiente cuyos ojos centelleaban llamas, de las que salían ruidos infernales... Al nacer Tifón, los dioses griegos huyeron a Egipto para arguir una estrategia y destruirle; allí cerca del reino del Nilo libran una batalla en la que el más valiente fue Zeus. Tifón hasta lo desolló, y dio sus músculos y tendones a la serpiente Pitón para que los guardase y así no renaciese más. Consiguieron resucitar a Zeus, y reconstruir su musculatura robándosela a Pitón, y el dios griego venció a Tifón dándole muerte cerca de Egipto, ganando el Olimpo. Pese a todo, dice

el mito, que sus bramidos y sus vientos aún hoy azotan los mares y engullen marineros.

En una primera interpretación cosmogónica, Tifón es la tormenta y los desastres naturales. Pero más bien habría que interpretarlo como tempestad marina y las nubes que tapan la cúpula celeste no dejando ver sus estrellas ni astros, e impidiendo que el hombre se oriente. El mito de Tifón procede de la zona Babilónica, donde la crecida de los ríos Tigris y Eufrates son necesarias, pero terribles. Su dios Marduk, mata a su propia madre, que es el río o la serpiente gigante monstruosa (como Tifón) tras ello se instaura como rey y soberano. Ello significaría el control sobre las crecidas y el río, de los babilonios y el aprovechamiento de esos terribles "tifones", pues Marduk es dios de la tormenta, con lo que éste vuelve a confundirse con la tempestad o Tifón. Precisamente al Sur del Mediterráneo (junto a Egipto) es donde fue vencido Tifón-Marduk. Ello recuerda no sólo las victorias de Egipto sobre Babilonia sino que los griegos aprovecharon la ayuda de la astronomía y ciencias egipcias para navegar y orientarse (superar las tempestades). Por su parte, los helenos inventaron usos alternativos para evitar las tormentas y el mal tiempo del Mediterráneo-Norte durante el invierno. Habíamos dicho que una de estas argucias o medios de navegación sin observar el cielo era la ornitonautia, o la suelta de aves desde los barcos para seguir su rumbo dando origen a la sacralización de muchas aves y en especial a las acuáticas. El triunfo de Zeus, consideramos que es también personificación de los marineros helenos que consiguieron navegar en invierno, superando la tempestad, llegando a Egipto y Fenicia.

La cosmogonía anterior entendemos que narra además la lucha entre la cultura y civilización helena y las prehelenas, personificadas en el día y la tiniebla (fundamentalmente las babilónicas y persas, frente a la de Grecia). Asimismo el cambio de civilizaciones marineras que viven y viajan durante el día, por las desérticas que eran fundamentalmente nocturnas. Zeus, al igual que Dios, son voces que proceden del indoeuropeo "Diayus" cuyo significado es luz (día). Contrariamente, Tifón, como es obvio, significa "tormenta, cataclismo", incluyendo los tifones, galernas, erupciones volcánicas, terremotos, etc. Es la personificación de la fuerza desatada de la Naturaleza, y por ello sus brazos van de Este a Oeste y su cabeza llega al cielo. Fundamentalmente son los dioses babilónicos, pero asimismo es la serpiente Mehet, pues las miles de culebras centelleantes, y sus ojos de fuego se relacionan con el sol, la luna y las estrellas.

Vemos en Tifón el recuerdo de una deidad antigua poderosísima, cercana a Egipto y odiada por los griegos. Sin lugar a dudas es una unión entre Tiamat, diosa serpiente marina gigante y su hijo Marduk, y el Melkate fenicio. Marduk es el primer Baal (Bel) que significa el Señor-rey del Estado-ciudad, antecesor de Melkate. Cada ciudad Babilónica (y luego fenicia) tenía su baal o rey, al cual se sacrificaban humanos, en sustitución de la muerte del soberano o de su hijo (por suponerse desada por el pueblo). Tifón procede de un dios serpiente al que se inmolaban víctimas animales, y humanas en caso de desastre natural. Esta era una práctica muy habitual entre los fenicios y caananeos, que espantaba a griegos e israelitas, aunque no consiguieron erradicar esos antiguos cultos. Hablábamos en el trabajo anterior de la historia de Jonás tirado al mar por los marineros del barco en plena tempestad, como inmolación de un humano para acallar la ira del dios-tormenta (Tifón). Vemos en La Biblia como hacia el siglo VI a. J.C. esos ritos eran usuales entre fenicios y aún en algunos lugares de Grecia. Tanto es así que se llamaban Tifonios las víctimas humanas que en holocausto se ofrecían vivas en el nombre de Tifón -Pitágoras fue condenado a morir de este modo, aunque después fue liberado-. Este culto es sin duda como hemos dicho, el del Señor fenicio Melkate o Moloc, procedente del banilonio Baal (rey). La derrota de Tifón, supone un recuerdo de esas prácticas en la forma de un Zeus Meilikios, cuyo origen seguro fue un Zeus-Melkate que debió de adorarse antes del siglo VIII a. J.C., sobre todo en los puertos (donde abundaban gentes venidas de Fenicia).

Finalmente como curiosidad diremos que Tifón marido de Equidna ('xidna = "la víbora"), tuvo como descendencia entre otros monstruos, a Orto y Cerbero. Estos canes eran guardianes de las entradas del infierno por el ocaso y el amanecer, se identifican con las voces "oriental", por ser Orto quien vivía al Este, y occidental, por ser Cerberos el del Este. Personifican al planeta Véspero cuyo nombre es de igual raíz que Cerbero y que simbolizó en nuestra cultura al demonio, en la cosmogonía de planeta Luxiferus (Venus, diosa de la belleza y sexo). Pensamos que Cerbero procede de la voz indoeuropea "Servari", por crisis de Svar (Sol) y Vari (Agua), significando la entrada del astro en las aguas, el ocaso. En opinión propia ésta derivó en griego a "Hesperis" "Hespera" ('sp'ra =Atardecer), que se transformó en Hispalis e Hispania en latín; y en griego en: Ipéride, e Iberia. Por su parte, Equidna, esposa de Tifón, era también mitad serpiente y mitad mujer, como la madre de Marduk, y se identifica plenamente con el dragón Pitón, al cual se debió el oráculo de Delfos.

C) La Delfos de Pitón, su oráculo y la suerte

Dijimos que el dragón Pitón, mujer-culebra, había guardado los músculos desollados de Zeus durante la lucha con Tifón. Este monstruo mitológico era igual a Equidna (esposa de Tifón) y que Delfine, mujer medio serpiente. De las tres, Delfine fue la primera adorada en Delfos, simbolizando el cetáceo, aunque después se transformó en serpiente y en Pitón. Ambas eran casi iguales: Dragones que tenían el don profético. Delfine nos recuerda enormemente a "delfis" (d'lwyz en griego "matriz femenina") y a delfín (d'lwiz) mamífero marino sagrado entre los griegos por ayudar al hombre en el mar. El oráculo de Delfos antes de ser de Apolo, lo era de Dionisos, quien fue rescatado del mar por los delfines (de forma muy similar a Jonás). Evidentemente, durante un período delfico antiguo dionisiaco, hay que relacionar con el culto a Priapo (al falo) la serpiente Delfine, que en su día hubo de simbolizar el pene generador de vida. Por su parte la relación de un oráculo marino con los delfines se debe a la utilidad y uso por los griegos de este mamífero marino, sabiéndose que los amaestaban para que les ayudaran a pescar (sobre todo atunes) y para guiarse en el mar, regalándoles pan con miel o mojado en vino.

Posteriormente, cuando el templo de Delfos pasó a Apolo, cambió a ser Pitón su diosa acuática-serpiente con dones adivinos; sus sacerdotisas, pitias o pitonisas, eran la personificación de ella. Mujeres augures, cuyo culto procedía de tiempos prehelenos y de evidente adoración ofidiolátrica e ictiolátrica (al pez-culebra). El dragón Pitón, había sido matado por Apolo quien, lo enterró en aquel lugar, y sobre su tumba situó una piedra circular y semiesférica sagrada llamada el "ónfalos": El ombligo o centro de la Tierra. Interpretamos éste como veneración relacionada con la matriz femenina (delfis) y la gestación, pues el ónfalos simboliza el vientre de la embarazada. La fecundación se identificaba con el ofidio introduciéndose en la Tierra (el pene en la mujer). Bajo su abultado ombligo ("ónfalos"), en el estómago, está la "serpiente" del intestino y matriz (delfis), de donde pensábase que procedía la vida. En otro plano el ónfalos es un culto geodésico y de conocimientos de orientación, pues simboliza un punto geográfico en la Tierra -el centro del Mundo marcado por Zeus-. En nuestra opinión, originariamente es muy probable que éste proceda del culto a los zigurats y a las pirámides, entre las cuales las de Giza están justamente a la altura del grado 30 en el arco terrestre (exacto). De esos ónfalos "piramidales" surgieron varios en el Mediterráneo, entre los cuales el más famoso fue el de Delfos. Éste nunca podía ser visto por persona alguna, excepto por las pitonisas, y tenía otra copia oculta en el mismo templo.

La Pitia se situaba sobre una grieta del monte Parnassos, donde emergían gases y manaban aires azufrados termales de una sima donde se suponía se "abría la Tierra". Nunca han encontrado los arqueólogos tal grieta geológica, pensamos que los movimientos sísmicos pudieran haberla cerrado, pero dicen que era estrecha, y aunque no cabía un hombre y la leyenda cuenta que muchos habían desaparecido por allí. Sin duda es un símbolo del útero materno en relación a ritos terrestres y probablemente su adoración era para evitar los terremotos y desastres naturales que Tifón producía. Por ello quizás se relacionó con el centro o entrada de la tierra, y aquel ónfalos -que cuidaban dos águilas- hubo de tener un significado también vaginal (la grieta materna y su cierre, en griego "clitos"). La existencia de dos piedras semiesféricas iguales nos hablan quizás de la representación del sexo masculino y femenino y nos remiten al tiempo en que fue templo de Dionisos (posiblemente por ello el ónfalos jamás podía ser visto por peregrinos). La pitonisa cubría la piedra de hilos antes de profetizar y pronunciaba el oráculo sosteniendo el ovillo con una mano, como si de un cordón umbilical se tratase, mientras se sentaban colgadas sobre la sima, como naciendo desde un útero terrestre.

Además, se consideraba que el ónfalos fue la piedra que sustituyó a Zeus en los pañales y que comió Cronos creyendo que engullía a su hijo. Este dato último es importantísimo, pues nos vuelve a remitir al triunfo del hombre y el día, sobre el Tiempo y la noche. Cronos con su hoz era el tiempo medido lunisolarmente en la noche, y fue superado por un calendario sencillo del día solar que no necesita más que de un gnomon o piedra en donde se midiera la sombra del Sol: un ónfalos. Los babilonios tenían un calendario lunisolar, complejo, difícil y "desajustado". Por su parte los egipcios tuvieron uno solar simple y exacto, pero lo convirtieron en incomprensible para el pueblo, haciéndolo rotar sobre el bisiestro. El triunfo de Zeus pretende mostrar cómo los griegos optaron por seguir el calendario lunar babilónico, y adaptarlo a uno solar. Pese a ello, los múltiples calendarios, adaptaciones griegas no tuvieron gran éxito ni exactitud. Babilonia y Egipto influyeron en la cultura y astronomía griega, así como en sus cultos tales como el del Oráculo de Delfos, pero egipcios y babilonios eran muy superiores en astronomía a los helenos. La cosmogonía desea representar el triunfo del Día (Zeus-dios) y su gnomon ónfalos, en el símbolo un centro del Mundo, aunque el Parnassos no resulta exacto a ninguna coordenada geodésica, como pasa con las pirámides o algunos zigurats, es un punto de adoración telúrica mágica.

A su vez el rito délfico habla del cálculo de coordenadas para orientarse por el cielo a través del Sol, posiblemente representadas en los hilos de las Pitias sobre el ónfalos-gnomon, como un cordón umbilical. Por su parte, esta piedra que traga Cronos, llamado el huevo primigenio o el huevo original, simboliza otro problema de geodesia que es el estudio de meridianos. El Sol resuelve con su sombra en una piedra fija no sólo la duración del año, sino también la esfericidad del Mundo; mientras con la observación del cielo en la noche no se ve tan fácilmente. Basta con una piedra inmóvil (ónfalos) para ver en pocos años que la sombra más corta se produce un 24 de Junio y cuanto más al Norte la situemos, mayor es la longitud de sombra. Con este motivo creemos que se elevaron desde el IV milenio los menhires, obeliscos, y gnomons, para el estudio de esraciones y coordenadas. El Párnassos, es un culto adoptado desde estas civilizaciones astronómicas pero trasladado a un punto simplemente mágico, de adoración terrestre y sísmica.

El oráculo en Delfos comenzaba tras haberse lavado desnuda la adivina en las gélidas aguas de la fuente; a continuación se vestía con velo y peplo de joven, pese a ser normalmente anciana. Tras ello, entraba en el templo, donde ponían un cabrito sobre el mármol y lo rociaban con agua fría; si éste temblaba había consulta tras degollar al chivo, y si no tiritaba se cerraba el oráculo, por mal presagio. Finalmente para profetizar la Pitia se sentaba colgada en un trípede en el Aditón, junto o sobre la grieta del monte y dicen que respiraba los gases emanados desde el centro de la tierra, para entrar en trance y dar su oráculo en forma de melopea en verso. Pero este oráculo, en un principio no fue hablado ni narrado proféticamente por una anciana vestida de doncella; realmente en su origen lo oficiaba una joven sacerdotisa virgen que se limitaba a sacar judías blancas o negras de una urna a las preguntas de los asistentes. A ella, cuyo único mérito estaba en la suerte de lo que sacase de la urna, se le ofrecían carísimos dulces de miel, como la personificación de la misma serpiente Pitón.

Tales oráculos nos remiten a épocas en que ritos agrarios, pretendían descubrir el futuro del clima y la cosecha agradando al dios-serpiente. Este dios reptil que en principio era la culebra ratonera, pasó a ser una sierpe de descomunales dimensiones con el fin de personificar las riadas (dragones como el del Cronos emeritense); lo que indica que se trataba de ejemplares no europeos, traídos por marinos desde Asia o África y tenidos como sagrados. El sacrificio al dragón de agua nos remite sobre todo a cultos indoeuropeos y babilonios. En la India existen multitud de templos de adoración a grandes serpientes, y aún en muchos puntos de Asia se continúa practicando la danza o lucha sin armas entre el hombre y el ofidio santo. Hasta hace pocos siglos, existió allí el rito de arrojar seres vivos (incuso humanos) a los serpentarios, o de poner a niños junto a culebras, quienes de no llorar o de ser respetados por el animal, se tenían como reencarnaciones y seres superiores. Por su parte, en el budismo, la gran cobra es símbolo de iluminación y protección de Shidharta en su tránsito, igual que Mehent el de Ra. En Grecia su máxima deidad fue Zeus Melkarte que derivó a Meilichios, en el que la suerte era primordial y oracular, llegándose a decir que "el futuro de Grecia, dependía de que la sierpe comiera o no las ofrendas".

D) Meilichios o Melikios

El importante culto a la serpiente existente en Egipto se extendió por zonas de su influencia, y entre los lugares que más arraigado tuvo fue en Creta (madre de Grecia). La situación histórica del momento en que proliferan estas adoraciones a animales útiles fue el final del Neolítico y el principio de la Edad del Bronce (del 5000 al 2000 a. J.C.), etapa en la que se crean las sociedades agrarias y ganaderas organizadas. Una de sus "revoluciones tecnológicas" fue la domesticación de los animales, tan importante en esa etapa, como para nosotros la industrial. Se domesticó entre otros: El caballo, el gato, el bovino, se inventaron razas de ovino, al igual que un inmenso etc. de aves, rapaces, de granja. En este marco nace la religión egipcia, babilónica y la védica cargadas de totens y animales, que tanto influyeron en la cretense, precursora de la griega.

Entre las sacerdotisas y diosas minoicas más importantes estuvo la de las serpientes, que todos recordamos como una mujer de pecho descubierto con culebras enroscadas en brazos y cuello. Su nombre, Britomartis (la dulce virgen) se relaciona con el culto a la leche y miel, y creemos que su adoración proviene de las culebras necesarias para guardar los graneros que algunos santuarios proporcionarían posiblemente domesticándolas con miel y leche -aun a principios de este siglo, en Grecia los campesinos libaban leche en los rincones de la casa, para la señora del hogar, haciendo referencia a la sierpe que lo protegía-. Pero esta "señora" culebra de roedores, terminó transformada en una gran sierpe dragón y convirtiéndose en el símbolo del propio Zeus.

La leyenda de Zeus cuenta que tras nacer, su madre lo escondió en una cueva del el Monte Ida, en Creta. Allí lo alimentaron y criaron la cabra Amaltea con su leche, y la abeja Melisa con su miel. Este Zeus niño, lo relacionamos plenamente con el dios reptil en su cueva, luego adorado en Grecia como Meilichios. Fue padre de Dionisos, cuando Perséfone copuló con él y parió en la gruta sagrada. Hemos de comprender un Zeus y una Perséfone "daimones" o dioses de tierra representados en culebras, tal como a su hijo. El hijo, Dionisos, murió descuartizado para volver a resucitar y ser el dios agrario del cereal y el vino. Dionisos instituyó el oráculo de Delfos (aunque luego, se trasladó su culto a Apolo) y se decía que estaba enterrado bajo el ónfalos, como Pitón. Ello identifica una religión ofidiolátrica y oracular agraria procedente de Creta llevada a Delfos. Pero Dionisos descuartizado se asemeja a la muerte de Tifón, de Tiamat y de Pitón, tras la que reinó "la calma"; historia que pertenece a los ritos agrarios y al sacrificio de infantes a Baal o a los daimones griegos.

El Zeus criado en Creta por Melisa y Amaltea (la miel y la leche) es el mismo adorado como reptil en los templos de la Hélade. Los griegos, regalaban a la culebra dulces de miel y de leche, y el sacrificio ritual de sus santuarios era precisamente la Cabra, junto al panecillo de miel. En origen este culto creemos que fue cretense pero en Grecia ya se unió al Melkart fenicio y al Baal babilónico, que como dijimos representaba a un rey de la ciudad-estado al que se inmolaban víctimas humanas en sustitución del propio rey o de su hijo. Los nobles, o los elegidos a sorteo llevaban ante este horrible santuario al hijo normalmente primogénito, para ser sacrificado en nombre de Baal, Moloc o Melkarte, (cuyo nombre significa "rey"). Cronos devorando a sus hijos se relaciona con estos ritos y la muerte de Dionisos, hijo de Zeus, también.

Este Zeus Melkart, se helenizó en culto, de tal forma que deseando "endulzar" sus horribles ritos le denominó Meilichios, o de la miel (m lixoz=miel; m líkraton= leche con miel) aludiendo a sus exvotos. Así era como en sus templos se ofrecían normalmente panecillos de miel, que una sacerdotisa virgen (comúnmente desnuda) daba a cada culebra sagrada. Los oferentes pagaban fuertes sumas por esos dulces, que la virgen ponía en el serpentario, cuya labor revestía un riesgo, pues la culebra tiende a morder la piel desnuda y más si tiene calor (concretamente en el sexo). El presagio de mal augurio si no comía el dulce era muy temido y respetado. Se decía que cuantas veces los persas asediaron Grecia, las serpientes llevaban meses sin comer sus ofrendas. Se sabe, que pese a esta helenización, su originario ritual oscuro, no pudo acabarse del todo y que en determinados lugares, épocas o días, continuaron ofrendando en los templos seres vivos; principalmente lechones, que por ello se llamaban "delfín" en griego.

Zeus Meilichios demoniaco (Agatos demon), corresponde a lo que Jane Hellen Harrison denominó como dioses prehelenos, que se

adoraban para que su espíritu se fuera, y no para invocarlos. Su templo más importante, parece ser que estuvo en el Pireo, puerto de Atenas, donde narran la existencia de una gran serpiente venerada como Melikios por distintos marinos venidos de todas partes, asimilada con Cronos fenicio. Era realmente Cronos –Melkarte aunque fue llamado Zeus, y su culto fue calendárico y climatológico (para las tempestades y rutas marinas). Él nos remite al Cronos de Mérida tardorromano, donde un joven es atrapado por una serpiente, mientras el carnero Aries, se salva del sacrificio ritual. Como dijimos éste simboliza cultos ancestrales neolíticos, donde el humano aún no se rescataba ni se sustituía por el animal. Posteriormente, en las religiones de la Edad de lo

REVISTA DE FOLKLORE

Caja España

Fundación Joaquín Díaz