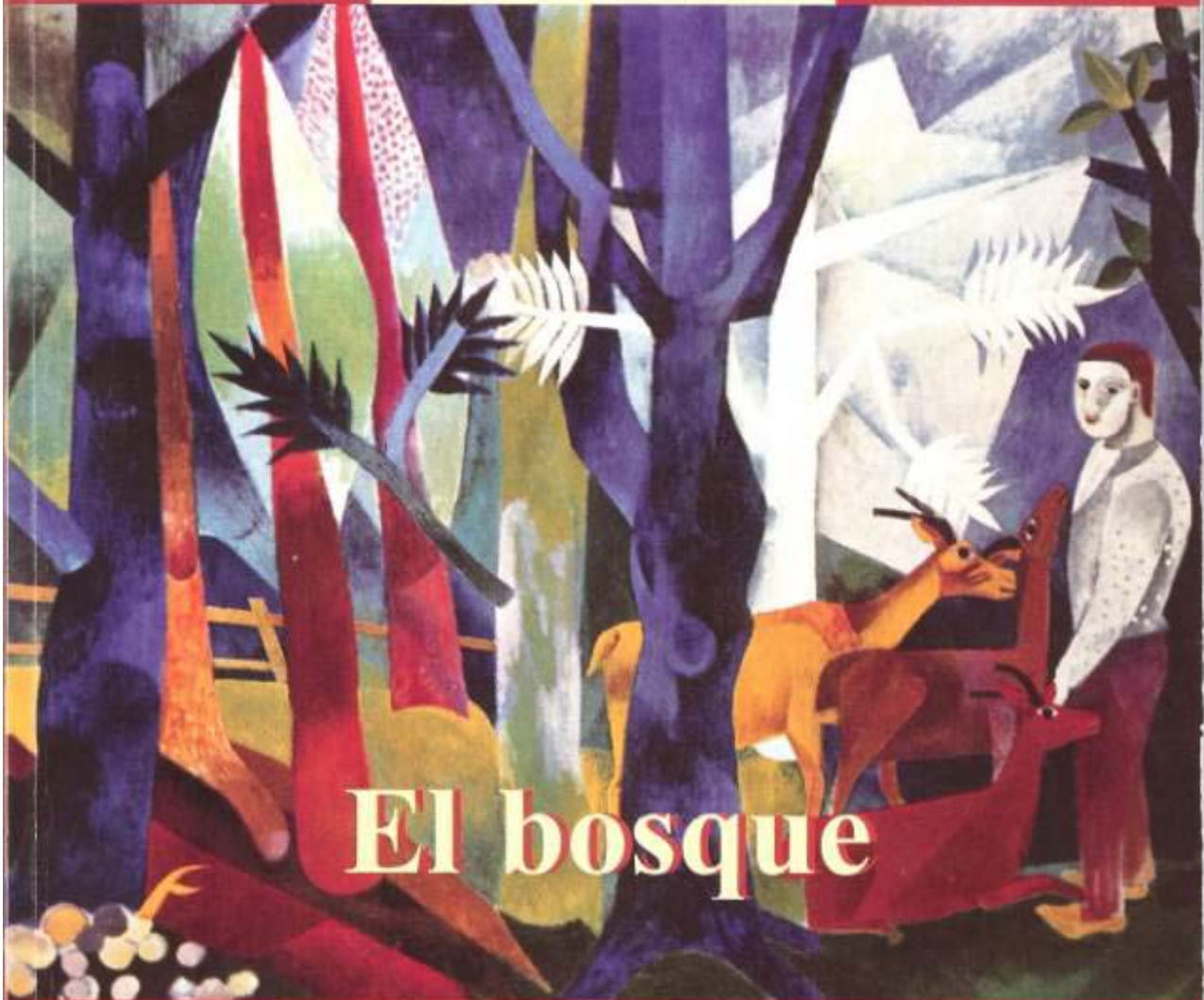


EL
CAMPO
SERVICIO DE ESTUDIOS **BBV**



El bosque



BANCO BILBAO VIZCAYA

MITOLOGÍA DE LOS BOSQUES

Pedro García Barreno

Real Academia de Ciencias

El CAMPO – Servicio de Estudios BBV – Nº 134, 1996; pg. 29-48.

El lugar sagrado.

El árbol cósmico.

El bosque sagrado.

La universalidad cultural del bosque sagrado.

El bosque de Nemi y la Rama Dorada.

Los bosques germánicos.

La mitología maorí.

Las creencias populares.

La primera función de una mitología es despertar y mantener en el individuo un sentido de admiración y participación en el misterio del universo inescrutable; función eminentemente mística. La segunda función de una mitología es impregnar el "mundo" de una determinada imagen cosmológica. Adolf Bastian, un viajero y etnólogo del siglo XIX, reconoció en los mitos y rituales una serie de motivos y temas esenciales, universales; los llamó ideas elementales. Ideas que, a su vez, se expresaban de acuerdo a formas locales, que denominó ideas étnicas. Estas determinadas, en primer lugar, por el paisaje, y, en segundo lugar, por el orden moral imperante. La interpretación de Bastian condiciona la tercera función mitológica, la función social. Una cuarta misión es la pedagógica; la de conducir los individuos de acuerdo a normas preestablecidas.

Este capítulo trata las mitologías de los bosques, si bien, por ser su ingrediente constitutivo, se bosqueja el significado mitológico del árbol. Por su parte, se han tratado por separado lo que pueden considerarse mitos "verdaderos" de las "creencias" populares, más próximas a los cuentos o a la superstición, que a la mitología.

El lugar sagrado.

Los lugares sagrados más arcaicos de que se tiene noticia constituyen un microcosmos; el centro totémico australiano está emplazado muchas veces en un conjunto sagrado de árboles y de piedras. El tríptico árbol-altar-piedra de los lugares sagrados primitivos de Asia oriental y de la India, fue señalado hace años; existe, sin embargo, un escalonamiento en el tiempo. En su origen, el lugar sagrado habría sido sólo el bosque; el conjunto tríptico habría sido posterior. El lugar sagrado es un microcosmos porque repite el paisaje cósmico, porque es un reflejo del todo. El altar y el templo, que son transformaciones ulteriores del lugar sagrado primitivo, son a su vez microcosmos porque son centros del mundo. La idea de centro, de realidad absoluta -absoluta por ser receptáculo de lo sagrado-, está presente incluso en las concepciones más elementales del lugar sagrado, concepciones en las que nunca falta el árbol sagrado. La piedra representaba la realidad por excelencia, la indestructibilidad y la duración; el árbol, con su regeneración periódica, manifestaba el poder sagrado en el orden de la vida. Cuando las aguas completan este paisaje significan la purificación.

Las imágenes míticas del centro del mundo más difundidas son la montaña cósmica y el árbol del mundo. Los tártaros altaicos imaginaban a Bai Ülğän en medio del cielo, sentado sobre una montaña de oro. Los tártaros abakanes la llamaban montaña de hierro. Mongoles, buriatos y kalmucos, conocen ese centro del mundo por el nombre de *sumbur*, *sumur* o *sumer*, que traduce

la influencia india (*meru*, la montaña mítica). En cuanto al árbol del mundo, está presente en toda Asia y desempeña un papel importante en el chamanismo. Cosmológicamente, el árbol del mundo se eleva en el centro de la tierra, mientras que sus ramas superiores tocan el palacio de Bai Ülgän; según los mongoles y buriatos, los dioses se alimentan de sus frutos.

Sin embargo, la experiencia de la santidad cósmica puede transformarse hasta convertirse en una emoción puramente humana. Es lo que M. Eliade denomina desacralización de la naturaleza. Así, por ejemplo, en el siglo XVII se puso de moda entre los letrados chinos el cultivo de jardines en miniatura; jardines que convertidos en objeto de predilección por los estetas, tenían una larga historia en la que se percibe un profundo sentido religioso del mundo. Sus antecedentes eran recipientes cuya agua perfumada representaba el Mar, y la tapadera abultada la Montaña; la estructura cósmica de estos objetos es evidente. La Montaña estaba ornada de grutas, cámaras secretas morada de los Inmortales toistas. Al Mar y a la Montaña se añadió, en los jardines, el árbol; los tres elementos representaban el paraje ideal, el lugar santo. Los taoístas recogieron este esquema cosmológico arcaico y lo recrearon en un universo paradisiaco en miniatura, cargado de fuerzas místicas por estar retirado el mundo profano, para acabar transformado en un objeto de arte.

El árbol cósmico.

En cualquier caso, el paisaje microcósmico fue reduciéndose con el tiempo a uno sólo de sus elementos constitutivos; cada uno de ellos dio lugar a una hierofanía cósmica. El árbol acabó por expresar por sí solo el cosmos. La transición del lugar sagrado-imagen del microcosmos a árbol cósmico, concebido a la vez como habitáculo de la divinidad, está admirablemente traducida en el árbol babilónico *Kiskanu*; está situado en Eridu, en el centro del mundo, en un lugar, por tanto, sagrado. Es la morada del dios de la fertilidad y de las ciencias civilizadoras; es el lugar de reposo de la madre de Ea, la diosa Bau, divinidad de la abundancia, de los rebaños y de la agricultura. *Kiskanu* puede considerarse como uno de los prototipos del árbol sagrado. La tradición India, por su parte, desde sus textos más antiguos, como el *Atharva veda II*, representa al cosmos bajo la forma de árbol gigante. En otros textos de las Upanishads se precisa esta intuición del cosmos como árbol; por otro lado, las Upanishads propagaron la costumbre de abandonar la vida social para irse a vivir a la selva, donde se busca la posibilidad de entregarse por completo a la meditación. En el *Bhagavad Gîtâc*, el árbol cósmico llega a expresar no solo el universo sino además la condición del hombre en el mundo. "Se dice que hay un *Açvattha* imperecedero, con las raíces hacia arriba en el cielo y las ramas hacia abajo, cuyas hojas son los himnos del Veda". La misma tradición aparece en la doctrina esotérica hebraica: "el árbol de la vida se extiende desde lo alto hacia abajo". Lo mismo ocurre con la tradición islámica del árbol de la felicidad. Dante representa el conjunto de las esferas celestes como la copa de un árbol cuyas raíces se proyectan hacia arriba. La misma tradición se encuentra en el folklore islandés y finés. En las tribus australianas *wiradyuri* y *kamilaroi*, los hechiceros tenían un árbol mágico que plantaban boca abajo. El árbol cósmico, acompañado de diferentes animales, aparece también en la China arcaica, y en los pueblos árticos y en las costas del Pacífico, el árbol cósmico desempeña un papel central tanto en la mitología como en los ritos. El árbol cósmico por excelencia es Yggdrasil; sus raíces se hunden hasta el corazón de la tierra, donde se halla el reino de los gigantes y el infierno.

La tradición judeo-cristiana sitúa el árbol de la vida y el árbol del conocimiento del bien y del mal, en el medio del paraíso. La coexistencia de estos dos árboles se encuentra también en otras tradiciones arcaicas; en la entrada oriental del cielo los babilonios ponían dos árboles: el de la verdad y el de la vida. Un texto de Ras-Shamra dice que "Alein concede a Ltpn la sabiduría y la eternidad a la vez". El texto bíblico es claro: "Y Yahvé Elohim ha dicho: he aquí que Adán se ha

convertido en uno de nosotros por el conocimiento del bien y del mal. Ahora, que no alargue la mano, que no coja también el fruto del árbol de la vida, lo coma y viva eternamente". El hombre no podía adquirir la divinidad mas que probando los frutos del segundo árbol, el de la inmortalidad. Si la serpiente prefiguraba el mal y en calidad de tal se oponía a la inmortalidad del hombre, tenía que impedir que se acercara al árbol de la vida. Pero la tentación podría tener otra explicación: que la serpiente quería adquirir la inmortalidad para sí y necesitaba descubrir el árbol de la vida, perdido entre la multitud de árboles del paraíso, para poder ser la primera en probar sus frutos; por eso incita a Adán a que conozca el bien y el mal. Adán, con su ciencia, le habría revelado donde estaba el árbol de la vida. Adán, en cambio, perdió la inmortalidad por el pecado. La serpiente sigue apareciendo junto al árbol de la vida en otras tradiciones, influidas probablemente por las concepciones iraníes. Grifos o monstruos vigilan siempre los caminos de la salvación; montan la guardia en torno al árbol de la vida o a otro de sus símbolos.

El bosque sagrado.

El bosque es siempre misterioso. Es fácil creer ver y oír allí mil cosas extrañas; los objetos se agrandan y los ecos se distorsionan. Los más antiguos antropomorfizaron la selva; un bosque es una legión de seres que hablan, gesticulan, piensan, y aun puede que anden, como el bosque de Macbeth. "Según una tradición -comenta Alfredo Rambaud- Napoleón, por tres veces, dirigió su ejército sobre el monasterio de la Santísima Trinidad, cerca de Moscou, y llegó hasta las puertas de Troitza. De pronto surgió delante de él un espeso bosque, apoderándose el pánico de sus tropas, que por dos veces huyeron hacia la ciudad. A la tercera vez resolvió abrirse paso a toda costa por aquel bosque; pero se extravió, anduvo errante tres días y tres noches, y a duras penas pudo ganar el camino de Moscou". No es el único caso; la leyenda registra muchos ejemplos de bosques protectores que cierran el paso a los perseguidores de la inocencia. Otras veces el bosque no oculta la inocencia sino el infierno. "En el bosque de Lengboel, cerca de Nauville, en Normandía, -cita Mendoza- cuando el viento murmura entre los árboles, imaginarse oír la voz de los antiguos guardabosques, cuyas almas vagan en pena por aquel lugar".

Pero si en su origen la profundidad de los bosques silenciosos y sombríos evocaba la idea de las divinidades, rodeadas del terror y del misterio, después, cuando los dioses toman forma humana, los bosques sagrados se convierten en templos, o estos se construyen en el bosque. En todas las religiones antiguas, lo mismo en el budismo de los chinos, indios y japoneses; en el brahmanismo de los persas, en la religión de los egipcios, fenicios y asirios; entre los heráclidas de la Grecia primitiva, los griegos y los romanos, y en Europa entre los ascendientes de los germanos, galos, francos, suevos y alanos, existió el culto al bosque. En él encontraban sitio de reunión para sus misterios y sacrificios religiosos, sus asambleas, sus fiestas y, en ocasiones, sus mercados. "El océano, los astros, los bosques, ..., con estas palabras -comenta F. Restrepo- expresaron los griegos su estupor ante los grandes fenómenos de la naturaleza". Por ello, en la práctica totalidad del territorio ocupado por los pueblos indoeuropeos se conoce la existencia del bosque sagrado. Algunos fueron tan importantes que llegaron a dar nombre a una región, tal como ocurrió en Hispania con el *Lucus Augusti*, origen del actual Lugo, o a una ciudad, como en Galicia con *Nemetobriga*, en la Galia con la ciudad de Luc, o con la Italiana Nemi.

Dos eran los sustantivos principales con los que se denominaba a los bosques sagrados. La palabra latina *lucus* -bosque sagrado- procedente del un vocablo indoeuropeo (*louqos*) que significaba claro [del bosque]. Por su parte, el otro vocablo procedente del latín *nemus* (bosque, en ocasiones bosque sagrado), está reflejado en el celta *nemeton* (santuario, lugar sagrado) y en el irlandés *nemed* (cielo); el significado original sería "claro en el que se celebra un culto" y estaría en relación con el sánscrito *námah* (homenaje). Ambos términos parecen sinónimos y ponen de manifiesto el arcaísmo de la idea del bosque como lugar sagrado; algunos autores creen que el bosque sagrado fue el santuario más antiguo; incluso que los menhires fueron una imitación de

los árboles.

Para los romanos, *locus* indica un claro en el bosque, pero por ampliación del significado pasó a significar el propio bosque, con lo que no sólo era sagrado ese claro, sino todo el bosque, ya que para limpiarlo y quitarles a los árboles las ramas inútiles era preciso seguir ciertos rituales. Un cerdo debía ser sacrificado a la divinidad del bosque antes de que el hacha se atreviese a tocar una sola rama del mismo; la plegaria que el romano dirige a la divinidad del *locus* parece ser enormemente arcaica, a la vez que contenía una frase de compromiso que se utilizaba en caso de duda sobre cuál fuese la divinidad a la que se dirigía. Los *loci* podían estar dedicados a las divinidades más dispares y, por ello, sería sin duda peligroso presuponer de antemano la identificación de la divinidad del bosque concreto; simplemente, a veces sería conocida y en otras ocasiones su identidad permanecería oculta hasta para el antiguo romano: el bosque era, sencillamente, sagrado; ello ocurría en multitud de ocasiones.

Un bosque es un lugar sagrado, un espacio cubierto de árboles y que está dedicado, en su conjunto, a una divinidad en concreto o que pertenece al mundo sagrado en general; es lo suficientemente misterioso y trascendental como para ser susceptible de convertirse en santuario; pero, a la vez, forma un conjunto compacto y ocupa una extensión de terreno que normalmente permanece más o menos apartada del espacio habitado por el grupo social. El árbol en solitario, por su parte, ocupa un espacio reducido y no tiene más misterio que el que sus cualidades naturales le ofrecen; puede ocupar, por lo tanto, el mismo hábitat que el grupo humano y se deja examinar detenidamente, de modo que sus cualidades propias -distintas a las de todo árbol de otra especie- le permiten ser consagrado y ser símbolo de una divinidad muy concreta, cuyo campo de actuación guarda semejanzas con las cualidades naturales del árbol. En el bosque, sin embargo, nada importa la clase de árboles que lo forman; no son las cualidades de ellos lo que importa, sino el conjunto de árboles, y por lo tanto susceptible de ser dedicado a multitud de divinidades.

Sin embargo, en algunos de ellos el árbol adquiriría un protagonismo evidente. Había bosques de toda clase de árboles, como el de Dodona, de encinas proféticas y uno de los primeros centros de la religión y la cultura del país; el de álamos negros de Perséfone, en el Tártaro; el de plátanos gigantes a orillas del Pireo, cuyos troncos carcomidos eran habitables; los de mirtos dedicados a Venus, en la isla de Pafos y en Citerea; los de laureles, dedicados a Apolo, o, en el otro extremo del mundo, el de las asokas de la mitología india, que forman el bosque al que se retira Maya cuando se dá cuenta de que el dios ha descendido a su seno bajo la forma de un elefante.

La universalidad cultural del bosque sagrado.

El bosque sagrado es una constante cultural. Los fenicios erigían sus templos a Moloch en medio de bosques sagrados. Los hebreos los adoptaron de sus vecinos los fenicios y los sirios y sus anteocupantes de Canaán. El nombre hebreo del bosque sagrado es *ascheráh*. En la época de los Reyes fue autorizada tal forma de culto idolátrico; los profetas clamaron contra el abuso. El culto a los bosques iba generalmente unido al del agua; con frecuencia, una fuente de origen prodigioso tenía su origen en un bosque y, como él, estaba consagrada.

Egipto tenía bosques sagrados en Bubastis, en Menfis, el de Osiris en Acanto, y los de Apolo en Quemmis y en Abidos. En Fenicia, entre Berito y Sidon, a orillas del Tamiras se erigía el de Esculapio. En Siria, cerca de Dafnea, un bosque rodeaba los templos de Apolo y de Diana. En Patara de Licia, el de Latona; en Cnido de Caria, el de Venus; en Labranda, el de Júpiter Pronaios. Cerca de Colofon, en el territorio de Mileto, existían los bosques de Apolo Clarios y de Apolo Didemeon, con sus oráculos. En Ortigia, el bosque donde nacieron Apolo y Diana, hijos de

Latona. En Calcides, el consagrado a Alejandro el Grande; en el monte Ida, en los límites de la Frigia y la Troada, tenían renombre los de Cibeles y Apolo; en las costas del Ponto, el de las Amazonas, y en la Cólquida, el de Marte. En la región más apartada de la Tracia existía un bosque dedicado a Baco, y en la Fócida se guardaba en un bosque la tumba de Neoptolemo.

La región de Grecia donde existían más bosques era Beocia; allí se ubicaba, entre otros, el de Mercurio. En el Atica estaban los de Minerva, en Atenas; el de Anagira; el de los héroes Lacio y el de Hércules; en Megara, el de Júpiter Olímpico; en Corinto, los de Neptuno, Venus y Juno; en Sicione, los bosques del Pireo consagrados a Ceres, Proserpina, Esculapio y las Eumenides; en la Argolida, el de cipreses que rodeaba el templo de Jupiter Nemeo, el del pastor Morloco y el de las Gracias. En Sicilia se hallaban el que guardaba las cenizas de Anquises; el del río Acis, que contenía los trofeos de la victoria de los dioses sobre los gigantes, y aquél donde Plutón raptó a Proserpina. En Italia existían los de Sila, Juno Lacinia, el de la triple Hecate en la Campania, y el de Ferentina, en el Lacio, donde se reunían los pueblos latinos.

Los de Roma se remontaban a los orígenes de esta ciudad, desaparecidos en su mayoría en tiempos del Imperio. Entre otros figuraban el *lucus Herculius* al pie del monte Palatino; el *lucus Saxi* sobre el Aventino; sobre el Capitolio, el abierto por Rómulo -el *lucus Sylvano*; el dedicado al dios Gurino, sobre el Quirinal; al lado del Foro y junto al palatino, el de Vesta, y fuera de la puerta Capena, el de las Musas. Otros bosques llevaban el nombre de antiguas divinidades, como el *lucus Esquilinus* sobre el Esquilino; a orilla del Tiber, el *lucus Helerni*; más allá del río, el *lucus Furinae*. La puerta Cuerquetulana tomaba el nombre de un bosque de encinas. Existían el de Robiginis, en la vía Claudia; el de Levernica junto a la vía Salara, y próximo a Ostia, el de Semeles, célebre por sus bacanales.

En Etruria había, entre otros, los célebres bosques de Feronia; en Bérgamo se halló una inscripción que mencionaba el monte sagrado de Libitina, en Liguria. En los Alpes y en la Galia, como en Grecia, Apolo tenía dedicados varios bosques sagrados. En Germania Tacito menciona los de Hércules, Alci y la diosa Herta. En Numidia existió el *lucus Magnus* y una ciudad llamada *lucus Augusti*. En Cartago un *lucus* dedicado a Juno; en la Cirenaica el jardín de las Hespérides estaba en un bosque sagrado. En España existieron el *lucus Augusti* (Lugo), el *lucus Asturum* y el *lucus Olastrum*, este último cerca del puerto de Cádiz. Los particulares podían consagrar bosques en sus tierras, que dedicaban no sólo a los dioses campestres como faunos, ninfas o driadas, sino también a las divinidades del Olimpo, de la tierra o de los infiernos, semidioses y héroes.

En muchos de estos bosques sagrados se habían localizado las leyendas mitológicas; así, en una cueva de un bosque de Corico dedicado a Neptuno, había Júpiter encerrado al gigante Tifón. La leyenda de Diomedes ocurrió en los bosques de Venecia; a orillas del Ponto, el de las Amazonas; en uno de la Cólquida, la del vellocino de oro; en el dedicado a Baco, en la Tracia, el oráculo profetizó el poderío de Augusto. En el bosque de Diana Nemorensis tuvo lugar la leyenda de Hipólito

Los celtas celebraban en ellos su culto a la encina y el muérdago; druidas y druidisas adoraban a Irminsul al pie de la encina sagrada. El culto, o por lo menos las supersticiones y leyendas sobre los bosques siguieron durante la Edad Media y colea en nuestros días.

En algunos pueblos de África dan a los bosques un carácter diabólico y misterioso, reputándolos como morada de los *rangas*, espíritus malhechores cuyo maleficio se evita con las raíces mágicas con las que comercian los hechiceros profesionales.

El budismo compara la vida humana a un bosque; en el poema *Mahabarata* se compara la vida en

los bosques al paraíso, quizá debido a la sabiduría que la religión de Buda atribuye al árbol. Octavio Paz compara la alegría intelectual con el caminar por un bosque. Entre los bosques célebres de las leyendas del budismo figura el *Urigadava*, adonde iba a cazar el rey Benares hasta que el rey de los animales le ofreció un animal diario para que no hiciera tantas víctimas. Todavía llaman al niño ilegítimo o de padres desconocidos, *macehijolo*, hijo de *macehia*, bosque sombrío, impenetrable.

"Estos bosques sagrados -escribía Séneca a Lucilo- poblados de árboles añosos y gigantescos, cuyas ramas se entrelazan ocultando al cielo; la impresión que produce en nosotros esta sombra profunda que se extiende en lotanza, ¿no nos sugiere la idea de que allí reside un dios?". Plinio manifestaba que "no menos que en las estatuas divinas en donde resplandece el oro y el marfil, adoramos los bosques sagrados y en ellos el silencio mismo". Pero en ninguna parte del mundo antiguo se conservó quizá mejor esta forma de religión ancestral que en Roma.

El bosque de Nemi y la Rama Dorada.

Aricia, al sur de Roma, próxima al lago *-speculum Dianae-* y al bosque de Nemi, es el lugar donde la tradición localiza el culto a Diana. Allí hubo, mucho antes que el templo, un bosque sagrado o *nemus* dedicado a la diosa; de ahí que Nemi fuera el nombre acuñado para el bosque, y el Diana *Nemorensis* para la diosa.

El geógrafo griego Estrabon (m. c. 19) habla por vez primera del sacerdote del bosque Nemi: "... A 160 estadios de Roma se localiza Aricia, donde es proclamado sacerdote del santuario el esclavo fugitivo que consigue dar muerte con su propia mano al hombre consagrado antes que él a este oficio. ... El santuario está situado en un bosque sagrado; delante de él se extiende un lago profundo como el mar. Alrededor, las montañas forman un círculo escarpado ininterrumpido y muy elevado que aprisiona el santuario y las aguas en una concavidad profunda". Catón el Viejo afirma que el bosque sagrado fue dedicado a Diana por un tal Egerius Baebius o Laevius de Tusculum, un dictador que lideraba los pueblos de Tusculum, Aricia, Lanuvium, Laurentum, Cora, Tibur, Pometia y Ardea; ciudades que formaban la liga latina, agrupadas en torno al bosque sagrado. La tradición señala la fundación antes del año 495 aC, en que Pometia fue saqueada por los romanos y desapareció de la historia.

En la antigüedad, este paisaje selvático -describe Frazer- fue el escenario de una tragedia extraña y repetida. En la orilla septentrional del lago, debajo de la escarpadura en la que cuelga el actual pueblecito de Nemi, estaba situado un bosque sagrado y el santuario de Diana *Nemorensis* o Diana del bosque. Lago y bosque fueron llamados, en ocasiones, lago y bosque de Aricia, aunque el pueblo de este nombre (modernamente: La Riccia) estaba situado a cinco kilómetros al pie del monte Albano y separado por una pendiente del lago, que yace en una concavidad, a modo de cráter, en la falda de la montaña. Alrededor de cierto árbol de este bosque sagrado rondaba una figura siniestra todo el día y toda la noche. En la mano blandía una espada desnuda y vigilaba cuatelósamente cual si esperase, a cada instante, ser atacado por algún enemigo. El vigilante era sacerdote y homicida; tarde o temprano habría de llegar quién le matara, para reemplazarle en el puesto sacerdotal. Tal era la regla del santuario: el puesto sólo podía ocuparse matando al sacerdote y sustituyéndole hasta, a su vez, ser muerto por otro más fuerte o más hábil.

El oficio mantenido de este modo tan precario le confería el título de rey. Año tras año, en verano o en invierno, con buen o mal tiempo, había de mantener su guardia solitaria, y siempre que se rindiera al sueño lo haría con riesgo de su vida; y si no, las primeras canas sellarían su sentencia de muerte. Esta extraña costumbre sacerdotal no tiene paralelo en la antigüedad clásica.

Según una tradición, el culto de Diana, en Nemi, fue instituido por Orestes, quién después de matar a Thoas, rey del Quersoneso Táurico (Crimea), huyó con su hermana a Italia, trayéndose la imagen de Diana Táurica oculta en un haz de leña. Cuando murió, sus restos fueron trasladados de Aricia a Roma, y enterrados en la ladera capitolina, frente al templo de Struno, junto al de la Concordia. El ritual sanguinario que la leyenda empareja a la Diana Táurica señala que el extranjero que alcanzaba la ribera era sacrificado. Pero transportado a Italia, el rito asumió una forma más suave.

En Nemi, dentro del bosque sagrado, arraigaba cierto árbol del que no se podía romper rama alguna; tan sólo le era permitido a un esclavo fugitivo. El éxito de su intento le daba derecho a intentar matar al sacerdote; si lo conseguía, reinaba en su lugar con el título de Rey del Bosque (*Rex Nemorensis*). La rama fatal, según la opinión general de los antiguos, 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 el esclavo fugitivo representaba la huída de Orestes, y que su combate con el sacerdote recordaba los antiguos sacrificios humanos ofrendados a Diana Táurica. Esta Ley de sucesión por la espada fue mantenida hasta los tiempos del Imperio.

Lejos de Nemi, el norso Bálder, hijo de Odín, tuvo una pesadilla que presagiaba su muerte. La *Edda* cuenta que los dioses resolvieron protegerle de todos los peligros; la diosa Freya tomo juramento a todas las cosas vivas de que no harían daño a Bálder. Hecho esto, los dioses rodearon a Bálder, contra quién arrojaron toda clase de cosas vivas sin que lograran infringirle daño alguno; ello les alegró mucho. Solo Locki el dañino no estaba contento; disfrazado de vieja se presentó a Freya, a quién pregunto si todas las cosas habían jurado respetar a Bálder. La diosa respondió que "al oriente del Walhalla crece una planta llamada muérdago; me pareció demasiado joven para jurar". Locki fue, arrancó el muérdago y lo llevó a la asamblea de los dioses. Allí encontró al dios ciego Hother, apartado; Locki le animó a participar en la prueba de Bálder. Hother, guiado por Locki, arrojó el muérdago contra aquel; la rama atravesó a Bálder de parte a parte, cayendo muerto. Los dioses quedaron atónitos; cogieron el cadáver de Bálder y lo colocaron en la pira funeraria a bordo del *Ringhorn*. San Juan de la Cruz llama *bosques* a los elementos que son tierra, agua, aire y fuego. En el fiord Sogne se levantó un santuario, el Bosque de Bálder, para perpetuar su memoria. El invulnerable Bálder es la personificación de un roble tenante de un muérdago. Debe recordarse que en la mitología del fuego aparecen dos hechos distintivos: las chispas que produce el pedernal cuando colisiona, y la ignición que produce el frotamiento de dos ramas de roble secas.

Desde tiempo inmemorial el muérdago ha sido objeto de veneración supersticiosa en Europa. Los druidas le dieron culto; Plinio relata "la admiración en que es tenido el muérdago en toda la Galia. Para los druidas no hay nada más sagrado que el muérdago y el árbol en que crece, con tal de que éste sea un roble. Mas aparte de ello escogen robledos para sus bosques sagrados y no ejecutan ritos sagrados sin hojas de roble, de tal manera que el verdadero significado de druida puede considerarse derivado de su culto al roble (*drus* o *drys*, roble). Creen que cualquier cosa que crezca en estos árboles es enviada del cielo y es una señal de haber sido escogido el árbol por el mismo dios... Un sacerdote trepa al árbol y con una hoz de oro corta el muérdago. Creen que una poción preparada con el muérdago hará fértiles a los animales estériles y que la planta es un remedio contra todos los venenos". Plinio se refiere, en otro pasaje, a las creencias de sus contemporáneos en Italia; druidas e ítalos estaban en algún modo de acuerdo con cierto ritual común: el muérdago no podía cortarse con hierro ni tocar la tierra; respecto al momento de recogerlo, los druidas preferían el sexto día de luna, mientras que los ítalos lo hacían el primero. Estas creencias de los antiguos galos e ítalos respecto al muérdago pueden compararse con las creencias similares de los modernos ainos del Japón o los walos de Senegambia.

Localizar la vida de Bálder en el muérdago se entronca en el pensamiento primitivo, aunque pudiera parecer una contradicción que, a pesar de estar su vida en el muérdago, le matase un golpe de esa planta. La idea de que la vida del roble está en el muérdago debió sugerirse al observar que en invierno el muérdago crecido entre las ramas del roble permanecía verde mientras el roble mismo estaba deshojado. La posición de la planta -arraigada no en el suelo, sino en el tronco o en el ramaje del roble- podría confirmar la idea. El hombre primitivo podría imaginar que, como él mismo, también el espíritu del roble procuraría depositar su vida en algún lugar seguro y con ese propósito la había instalado en el muérdago, que en cierto sentido no está ni en el cielo ni en la tierra, por lo que puede suponersele a salvo de todo peligro.

También la opinión de que el muérdago debe su carácter místico al hecho de no crecer en el suelo se confirma por una superstición paralela acerca del fresno. En Jutlandia, cuando se encuentra un fresno creciendo sobre el ramaje de otro árbol se le estima como "sumamente eficaz contra la brujería, puesto que no se cría en el suelo y las brujas no tienen poder sobre él". En Suecia y Noruega también se atribuyen propiedades mágicas al fresno volador (*flögrönn*); un fresno que se desarrolla sobre otro árbol, sobre un techo o en la hendedura de una roca. Afirman que un hombre que se aventura en la espesura del bosque por la noche debe ir masticando un poco de fresno volador; de otro modo se expone a ser embrujado y no poder moverse del sitio; por otro lado, la presencia de ramas de un fresno de este tipo desarma el poderío de Troll.

La idea de que el muérdago no fue el simple instrumento de la muerte de Bálder, sino el recipiente de su vida, se apoya en su analogía con una superstición escocesa sobre el sino de los Hay de Errol. La vieja tradición se recuerda en estrofas imputadas a Tomás el Bardo

"Mientras el muérdago flamee en el roble Errol y ese roble se mantenga firme,
los Hay prosperarán y su buen halcón gris no se amedrentará ante el trueno.
Pero cuando se pudra la raíz del roble y el muérdago se marchite,
la yerba crecerá en el hogar de Errol y graznará la corneja en el nido del halcón".

La opinión más generalizada es que la Rama Dorada es el muérdago, a pesar que Virgilio no la identifica. El poeta cuenta como dos palomas guiaron a Eneas al tenebroso valle en cuyas profundidades crecía la Rama Dorada posada sobre un árbol. "El árbol maravilloso, en la verde fronda, del que brillan chispeantes reflejos dorados. Así como en el frío invierno muestra el muérdago su perpetuo verdor y lozanía, huésped del árbol que no le produjo, y tinta de amarillo con sus bayas el umbroso tronco, así aparecían sobre el follaje de la encina las hojas áureas y así susurraban las doradas hojas a la brisa apacible". Virgilio describe con claridad a la Rama Dorada creciendo sobre una encina, y la compara con el muérdago. El alcornoque (*Quercus suber*), la encina (*Quercus ilex*) y el roble (*Quercus robur*), pertenecen a la misma familia y, con frecuencia, se les confunde en el habla popular.

Frazer comenta que hay razones más que suficientes para creer que el sacerdote de la floresta ariciana, el Rey del bosque, personificaba el árbol en que crecía la Rama Dorada. Por ello, si el árbol fuera el roble, el rey del bosque debió ser una personificación del espíritu del roble, y así es fácil de entender por qué antes de matarle era necesario quebrar la Rama Dorada. Como espíritu del roble su vida o muerte estaba en el muérdago del roble y mientras el muérdago permaneciera intacto, él, lo mismo que Bálder, no podía morir. Para matarle era necesario romper el muérdago y probablemente como en el caso de aquél, tirárselo. Para completar la semejanza, solo se precisa que el rey del bosque fuera quemado en el festival de fuego del solsticio estival; festival que se celebraba anualmente en el bosque ariciano. El rey del bosque encontraría su fin en tiempos remotos en una gran pira de roble; con posterioridad su reinado anual se alargaría en

virtud de la fuerza de su brazo, mas sólo escapaba del fuego para morir por la espada.

En una época muy remota y en el corazón de Italia, junto al plácido lago de Nemi, se efectuaba anualmente la misma tragedia de fuego que los mercaderes y soldados romanos presenciaron después entre los celtas de la Galia, y la que, si las águilas romanas hubieran llegado a descender sobre Noruega, podían haber encontrado repetida y con pocas diferencias entre los pueblos bárbaros nórdicos

Pero Diana Nemorensis no reinaba sola en su bosque sagrado de Nemi; dos divinidades menores compartían su rústico santuario. Una era Egeria, la ninfa de las claras aguas; las mujeres embarazadas acostumbraban hacer sacrificios a Egeria, suponiéndola, como Diana, capaz de concederles un parto feliz. Cuenta la leyenda que la ninfa había sido amante del sabio rey Numa, de quién se acompañó en el misterio del bosque sagrado, y que las leyes que dió el rey a los romanos le fueron inspiradas por la deidad durante sus relaciones.

La otra deidad menor de Nemi era Virbio. La leyenda dice que Virbo fue el joven héroe griego Hipólito, casto y hermoso, que aprendió del centauro Quirón el arte de la montería; dedicaba todo el tiempo a cazar animales salvajes en compañía de la virgen cazadora Artemisa (contrafigura griega de Diana). Orgulloso de la asociación divina desdeñó el amor de las mujeres; tal desdén ofendió a Afrodita, quién inspiró en su madrastra Fedra amor hacia Hipólito. Cuando él la rechazó por sus malvados requerimientos, lo acusó ante su padre; Teseo, creyendo la calumnia, imprecó a su señor, Poseidón, para que vengara la supuesta ofensa. Así, mientras Hipólito paseaba en su carro por las orillas del Golfo Sarónico, el dios marino le envió un toro bravo que, saliendo entre las olas, aterrorizó a los caballos; estos se encabitaron y arrojaron del carro a Hipólito, quién murió pisoteado por los caballos.

Diana, enamorada, persuadió a Esculapio para que curara las heridas y resucitase a Hipólito. El sanador acabó en el Hades; Diana ocultó a Hipólito y lo trasportó a Nemi. Allí lo confió a la Ninfa Egeria para que viviera desconocido y solitario bajo el nombre de Virbio en las profundidades del bosque. Ovidio, en los *Fastos*, afirma que en el bosque de Diana no podía entrar caballo alguno; supuestamente porque Hipólito, el hijo de Teseo, despedazado por sus caballos en Troezena, habitaba aquel lugar tras haber sido devuelto a la vida por Esculapio. También Virgilio, en el libro VI de la *Eneida*, recoge el tabú de la entrada de los caballos en el bosque de Nemi. Por su parte, Cervantes, en *Persiles*, recoge el mito de la casta Diana en los bosques.

Los bosques germánicos.

En la historia religiosa de los ascendientes de los pueblos germánicos y centroeuropeos, la foresta ha jugado un papel importante; en los tiempos primitivos Europa estaba cubierta de inmensas selvas vírgenes y en las que los escasos claros deberían parecer a modo de islas en un océano de verdor. Hasta el siglo IV aC, Roma estaba separada de Etruria por la selva Ciminiana, que Tito Livio compara con los bosques de Germania.

La selva herciniana se extendía hacia el este del Rin a una distancia desconocida; los germanos que fueron interrogados por César dijeron que habían viajado durante dos meses a través de ella sin alcanzar su final. El emperador Juliano, que la visitó cuatro siglos después, manifestó que no conocía nada semejante en el Imperio romano. En la misma Inglaterra, los bosques de Kent, Surrey y Sussex son restos de la selva Andérida, que en su tiempo cubrió la totalidad de la región sureste de la isla. Hacia el oeste parece que se extendía hasta juntarse con otro bosque que cubría desde Hampshire a Devon. En el reinado de Enrique II los londinenses cazaban jabalíes y

toros salvajes en los bosques de Hampstead. Walter Scoot inicia una de sus obras más famosas: "En esa hermosa comarca de la alegre Inglaterra que riegan las aguas del río Don, hubo hace muchos siglos un extenso bosque que cubría la mayor parte de las verdes colinas y valles situados entre Sheffield y la agradable ciudad de Doncaster. Los restos de esa dilatada selva pueden verse todavía hoy junto a las nobles casas solariegas de Wentworth, del parque de Warncliffe y en torno a la de Rotherham. Por aquí rondaba antiguamente el fabuloso dragón de Wantley, aquí se celebraron las más feroces batallas de la guerra civil de las Dos Rosas y también aquí abundaron en otros tiempos esas cuadrillas de valientes bandidos cuyas hazañas son tema predilecto de la balada popular inglesa".

La investigación de las denominaciones teutónicas de templo, sugieren como probable que, entre los germanos, los más viejos santuarios fueron los bosques. Entre los celtas es familiar el culto de los druidas al roble, y su palabra para santuario parece ser similar a la latina *nemus* -bosque- que todavía perdura en Nemi. Entre los antiguos germanos fueron corrientes los bosques sagrados, y el culto al árbol no está totalmente extinguido entre sus descendientes actuales. En Upsala, la vieja capital religiosa de Suecia, había un bosque sagrado en el que todos y cada uno de los árboles, estaban considerados como divinos.

En Normandía, cuando el viento agita las ramas del bosque de Longboel, cuyos restos se extienden por La Neuville, los campesinos creen que se oye la voz de los antiguos guardianes que vuelven para velar por el bosque; en Alemania existe la leyenda del cazador fantasma que, sin descanso, recorre los bosques. En las leyendas búlgaras aparecen los bosques con el ruido de la tempestad y los rigores del invierno; allí tiene que combatir el joven pastor Stoian con el demonio. Muy diferente es el sentir de Clarín, en la Regenta: "... sentía como murmullo de la brisa en las hojas de un bosque el contenido crujir de la seda". En la isla de Rugen del mar Báltico, existe todavía el bosque sagrado donde en primavera se celebraban las fiestas de Herta -la Tierra- y se le ofrecían sacrificios humanos. Entre las tribus del tronco fino-magiar este culto pagano se realizaba en los bosquecillos sagrados; todos ellos protegidos por vallas. Estos recintos consistían en un claro del bosque; el objeto central, entre las tribus del Volga al menos, consistía en el árbol sagrado. Al pie de su tronco, donde las raíces se aferran al centro del mundo, se sacrificaba a las víctimas; sus ramas, en ocasiones, servía de púlpito. En el bosque no podía cortarse madera ni romper rama alguna; generalmente se prohibía la entrada a las mujeres.

La mitología maorí.

Un rasgo característico de la mitología maorí y de otros pueblos polinesios es la unión, en un abrazo extático, del cielo (Rangi) y la Tierra (Papa); entre ellos habían quedado atrapados sus hijos -entre ellos Tane, dios de los bosques y de los árboles- que buscaron un medio para escapar. Sólo Tane lo consiguió; su éxito provocó los celos y la cólera de sus hermanos. Tawhiri hizo que soplaran los vientos y desencadenó tormentas y huracanes que derribaron los árboles del bosque de Tane. Los peces, que no vivían en el mar sino en la espesura del bosque, huyeron hacia el océano de Tangaroa; Tane se enfadó por haber perdido así a su prole y la lucha entre él y Tangaroa se ha prolongado hasta nuestros días: el mar de Tangaroa trata de inundar los bosques, mientras que los árboles de Tane proporcionan las canoas con las que los hombres pueden domar el mar y navegar sobre él. Más adelante Tane se buscó una compañera; primero se aproximó a su madre, Papa, que le rechazó y después se emparejó con diversos seres con los que tuvo hijos de varias clases: animales, piedras, hierbas y arroyos. Pero deseaba una compañera con forma humana, como él mismo; siguiendo el consejo de Papa modeló el primer cuerpo humano, una mujer, con la arena de una isla. Le insufló vida y la mujer se convirtió en Hine-hau-one -la-doncella-creada-de-la-tierra-; con ella tuvo una hija, Hine-titama -doncella del alba-, a quién Tane también tomó como esposa. Cuando Hine-titama descubrió el parentesco de

su amante huyó al oscuro reino de los infiernos, cortando el cordón umbilical del mundo. Desde entonces permanece allí y arroja a sus hijos a la tierra; así es como la humanidad se hizo mortal.

Las creencias populares.

Los árboles disponen de mucho tiempo para pensar y observar; su conversación suele ser de carácter orientador y servicial, como la del *Roble de Bemberg*. Este noble árbol, que cuenta varios siglos de edad, responde a las preguntas de los amantes referente a la fidelidad de sus amados. En el bosque de Sherwood se alzó a lo largo de varias generaciones un enorme olmo al que consultaban los cazadores. En la isla de Tonga, en el Pacífico, los habitantes recuerdan que uno de sus antepasados, Longapoa, se salvó de morir de hambre gracias a un árbol amistoso. Los árboles de Irlanda son especialmente volubles, y algunos dan información a los que buscan tesoros escondidos por los *leprechauns*.

Creencias europeas. Para Julio Caro Baroja la dendroidolatría en el norte de España, en las provincias vascongadas, Santander y Asturias, a consecuencia de la vegetación forestal que hay en aquella zona, tuvo caracteres muy parecidos a los del culto al árbol en los viejos países del centro y septentrión europeos. Son generalizadas las creencias en espíritus que aparecen en los bosques; unos de ellos recuerdan a las ninfas, otros a los sátiros, faunos y silvanos, y a sus equivalentes centroeuropeos. Son abundantes los datos referentes a las *lamiak* vascas, las *xanas* asturianas -descendientes de las *dianae*-, las *anjanas* de Santander, y otras viejas divinidades. En el folklore vasco-francés los investigadores del siglo XIX se encontraron con la creencia en el *Basojaun* o señor del bosque; personaje de cuerpo vellosos, con grandes barbas, fuerza extraordinaria y características animales en lo físico y en lo espiritual. No cabe duda que fue una divinidad o un numen secundario -como *Verbis*- de los bosques.

En las montañas de Santander llaman *Trenti* a un ser mítico, enano de cara negra y ojos verdes, que anda, o andaba, vestido de hojas y de musgo por los bosques. Similar eran los *simiots*, de los que en el folklore catalán hay unas cuantas y oscuras referencias; come frutas silvestres y no para de beber agua. Tiene un carácter malicioso y se esconde en los arbustos, junto a los caminos del bosque para tirar de las sayas a las muchachas. En Asturias, los folkloristas del pasado siglo hablaron del *busgosu* en términos muy parecidos a como los que investigaron en el país vasco-francés hablaron del *basojaun*. Aquel es inofensivo y pasea su melancolía en las soledades de la selva; se aparece de vez en cuando a los que penetran en lo más enmarañado del bosque para enseñarles su camino. Su cabeza está coronada por espesa cabellera de la que brotan dos cuernos retorcidos como los de una cabra; el rostro, los brazos y el torso son humanos, las piernas son también como de cabra y terminan en pezuñas hendidas. En algunas regiones persiguen a las mujeres y las llevan a su cueva. Con todo es el protector de los bosques y de los seres que en ellos habitan; tiene especial aversión contra leñadores y cazadores a los que intenta espantar, pero no los ataca.

Los *elfos* son espíritus o duendes de los bosques; viven principalmente en el norte de Europa. Los *elfos* son como humanos en miniatura, pero más atractivos y con mejor figura. Sus mujeres son tan extremadamente bellas, que el hombre mortal que vea una pasará el resto de su vida buscando desesperadamente una mujer de belleza comparable. La sociedad de los *elfos* está organizada de manera tradicional, pero el carácter de cada comunidad de *elfos* es diferente según los países. Poseen gran sabiduría y el poder de ver el futuro; disfrutan con las fiestas y les gusta bailar hasta la madrugada; entonces se desvanecen instantáneamente, dejando sólo sus pisadas en la hierba húmeda de rocío. Los humanos no deben acercarse nunca a los *elfos* cuando bailan a la luz de la luna; al contemplar la belleza de las mujeres quedarán tan hechizados que querrán unirse al baile y, cuando los *elfos* se desvanezcan al cantar el gallo, desaparecerán con ellos.

La luz del sol también es rechazada por los *trolls*, que los convierte en piedra. Quienes han visto algún *troll* aseguran que son criaturas grandes y amorfas; sus características más destacadas son su fealdad y, quizás, el tener rabo. Habitualmente viven lejos de los humanos, en los bosques; viven en comunidad, con una organización similar a humana en lo que respecta a la familia, rey, etc. Suelen poseer grandes tesoros, herencia de sus lejanos antepasados, los grandes gigantes que dominaban Escandinavia antes de la llegada de los dioses. Cuando hay un *troll* en la proximidad, las vacas y los renos dejan de dar leche, las gallinas no ponen huevos, los caballos se niegan a trabajar e incluso los perros y los gatos se esconden. Se dice que el humano que ve un *troll* nunca volverá a ser el mismo; por esta razón la gente es reacia a salir de sus casas durante las horas místicas y melancólicas de las noches de verano.

La familia internacional de los *gnomos* se remonta a la época en que el mundo se formó a partir del Caos; las fuerzas que emergen de los metales y de las piedras preciosas, los instalaron en el subsuelo. A diferencia de los hombres, los *gnomos* aprenden del pasado y, como los *elfos*, escudriñan en el futuro y aprenden de él. Su nombre deriva de la palabra griega *gignosko* (aprender, conocer); su característica principal es una aguda comprensión de todos los aspectos del Cosmos. Los *gnomos* miden unos doce centímetros, son proporcionados y se asemejan a los pobladores del país donde habitan. Los primeros *gnomos de superficie* aparecieron en los bosques de Europa en tiempos del rey Artruro. Encontraron que la penumbra de los bosques era muy compatible con sus hábitos subterráneos y establecieron colonias entre las raíces de los grandes árboles; su carácter benigno les impulsó a ayudar a los humanos, pero tuvieron que retirarse cuando estos comenzaron a talar los bosques. Por ello, algunos se han vuelto malévolos, como sus primos los *gremlins*; sin embargo, la mayoría de las familias de *gnomos superficiales*, como los *Leprignomos* de Irlanda y los *Peruanos peludos* del sur de Australia, han viajado a tierras lejanas en busca de bosques sin talar; difícil tarea.

Una extensa familia de hermosas doncellas que habitan la tierra se reparten en diferentes familias: las *dríades* son las *ninfas* de los árboles y bosques; las *napeas*, de los valles y arboledas; las *oréades*, de las montañas y grutas; las *neréidas*, de los mares, e *iris*, del arco iris. Las *ninfas* no realizan misión concreta alguna, aparte de realzar la belleza de la naturaleza. Disponen de tanto tiempo libre que, con frecuencia, provocan dificultades entre los dioses o los mortales, por sus travesuras. Algunos miembros de la familia se han desviado hacia el lado malo, aunque ello puede atribuirse a la tentación de Dioniso que les enseñó a beber vino. Zeus, con frecuencia, recurría a trucos asombrosos para seducirlas.

Entre los eslavos orientales el más temible de los seres míticos es el *leshii* o espíritu del bosque, señor de la espesura y guardián de los animales que viven en ella. En el año 1859 se atribuyó una gran migración de ardillas por los montes Urales a los espíritus siberianos de los bosques, que, tras haber perdido una partida de cartas con los espíritus de la Rusia Blanca les entregaron a sus animales para pagar la deuda de juego. De carácter antropomórfico, el *leshii* se presenta en forma de campesino, de tamaño variable según el hábitat, desde la altura del árbol más alto hasta la de una brizna de hierba. Posee el poder de metamorfosearse en diversos animales, pero, con el fin de engañar, puede adoptar la forma de un pariente. La desgracia recaía sobre el campesino que no tomaba precauciones al internarse en el bosque, sobre todo en días determinados, rezando una oración para protegerse o volviendo sus ropas del revés. El *leshii* hacía que se perdieran las personas, llevándolas a veces hasta el borde mismo de un precipicio, y se apoderaba de las muchachas y de los niños, por lo general después de que una mujer le dijera impaciente a su hijo: ¡¡Ojalá te llevase el *leshii*!!

Creencias asiáticas. La *mantícora* es un monstruo de los bosques asiáticos, en especial de la India, Malasia e Indonesia. Es el depredador más temible de las regiones tropicales; con un cuerpo de león y un rostro casi humano, excepto que en la boca presenta tres filas de dientes afilados como cuchillos; la cola es escamosa como una serpiente, terminado en una bola erizada de pinchos venenosos, probablemente envenenados con la savia del upas. La *mantícora* acecha a los hombres que atraviesan el bosque y se arrastra hasta que está lo suficientemente cerca como para lanzar una andanada de dardos envenenados; la víctima muere de manera instantánea, y la *mantícora* desgarrar y devora el cuerpo de la víctima. La desaparición total de un habitante de una aldea de la selva es una prueba inequívoca de la presencia de una *mantícora* en la zona.

Creencias africanas. Entre los pueblos de lengua ewe, de la Costa de los Esclavos, el espíritu de la selva *-huntin-* habita en un gigantesco árbol, la ceiba, que alcanza una enorme altura y sobresale al resto de los árboles; la ceiba es mirada con reverencia en toda el África occidental, desde el Senegal al Níger.

Creencias americanas. *Bokwus* es un terrible espíritu de los grandes bosques del noroeste americano. Casi nunca se le puede ver claramente, pero los cazadores indios de la región son siempre muy conscientes de su presencia cuando se aventuran en los bosques de abetos y alerces, cuyas densas copas apenas dejan pasar la luz del sol hasta el suelo. Allí donde todo es silencio excepto por el murmullo del viento en las ramas altas, se puede vislumbrar el rostro maligno de *Bokwus*, pintado con pintura de guerra, al acecho.

Creencias australianas. Los *dama-dagenda* son los espíritus de la selva de Papúa-Nueva Guinea; no les agrada la intrusión humana en su hábitat selvático, y ocasionan dolores y úlceras a los invasores. Entienden los lenguajes de todas las tribus humanas que viven en su región, pero ignoran cualquier súplica para atravesar la selva. El único modo de escapar al ataque de los *dama-dagenda* es pedirle a un hechicero que nos enseñe un idioma que ellos no entiendan; luego, al atravesar la selva, hay que cantar o hablar fuerte en dicho idioma. De ese modo perderán tiempo en tratar de descifrar el significado y, para cuando se den cuenta del engaño, ya se habrá escapado. Pero el peligro no ha terminado; el viajero que logre eludir a los *dama-dagenda* se encontrará con algún *kilyakai* (demonio de los bosques de Papúa-Nueva Guinea); tienen un cierto parecido con los miembros de las tribus de las tierras altas occidentales, excepto que son muy pequeños y acartonados, como si fueran muy viejos. Es posible que se trate de niños que se han hecho viejos sin alcanzar la edad adulta, porque los *kilyakai* aumentan su número raptando niños y dotándolos de personalidades demoniacas. Provocan la malaria a los que atraviesan la jungla lanzándoles flechas envenenadas.

El occidental moderno experimenta cierto malestar ante ciertas formas de manifestación de lo sagrado; le cuesta trabajo aceptar que, para determinados seres humanos, lo sagrado pueda manifestarse en las piedras o en los árboles. Debe comprenderlo en cuanto que son hierofanías - algo sagrado que se nos muestra-. Para el hombre religioso el espacio no es homogéneo. "No te acerques aquí -dice el Señor a Moisés-, quítate el calzado de de tus pies; pues el lugar donde te encuentras es tierra santa" (*Éxodo*, III,5). Sin embargo, en la experiencia del espacio profano, *a priori* homogéneo y neutro, intervienen valores similares, en buena parte, a la inhomogeneidad que caracteriza la experiencia religiosa del espacio. Las hierofanías se traducen en teofanías - rituales-; la experiencia profana lo hace en valores, estéticos o éticos.

Las creencias populares, por su parte, están más cerca de la fantasía. "Los sueños que han quedado registrados -comentan Page e Ingpen- se denominan mitos y cuentos de hadas. ... La fantasía es el único escape de la realidad. ... Es el fruto de la imaginación, y sin imaginación no existiría la ciencia".

BIBLIOGRAFÍA

BROSSE, J. (1993) *Mythologie des Arbres*. Éditions Payot & Rivages (Petite Bibliothèque Payot /161), Paris.

CARO BAROJA, J. (1989) *Ritos y Mitos Equívocos*. Ediciones ISTMO, S.A. (Col. Fundamentos 100), Madrid.

ELIADE, M. (1978-1983) *Historia de las Creencias y de las Ideas Religiosas*. Ed. Cristiandad, Madrid. vols. I-III.

ELIADE, M. (1981) *Tratado de Historia de las Religiones. Morfología y dinámica de lo sagrado*. Ed. Cristiandad, Madrid. 2ª ed.

ELIADE, M. (1985) *Lo Sagrado y lo Profano*. Editorial Labor, S.A., Barcelona. 6ª ed.

FRAZER, J.G. (1986) *La Rama Dorada. Magia y religión*. Fondo de Cultura Económica, México. 2ª ed, 11ª reimp.

GRAVES, R. (1985) *Los Mitos Griegos*. Alianza Editorial, Madrid. 2 vols.

GUILLÉN, J. (1980) *VRBS Roma. Vida y Costumbres de los Romanos, III: Religión y Ejército*. Ed. Sígueme, Salamanca.

MAURA, Duque de. *Supersticiones de los Siglos XVI y XVII y Hechizos de Carlos II*. Ed. "Saturnino Calleja", S.A., Madrid.

MENDOZA, C. (1993) *La Leyenda de las Plantas. Mitos, Tradiciones, Creencias y Teorías Relativas a los Vegetales*. Editorial Alta Fulla, Barcelona.

PAGE, M. y INGPEN, R. (1986) *Enciclopedia de las Cosas que Nunca Existieron. Criaturas, lugares y personas*. E.G. Anaya, Madrid. págs. 54-89

RIESCO ÁLVAREZ, H-B. (1993) *Elementos Líticos y Arbóreos en la Religión Romana*. Universidad de León: Secretariado de Publicaciones, León. págs. 167-342

WILLIS, R., ed. (1994) *Mitología. Guía ilustrada de los mitos del mundo*. Ed. Debate/ Círculo de Lectores, Madrid y Barcelona.