

COSMOVISIÓN MÍTICA

ORIGEN Y EVOLUCIÓN DE LAS HISTORIAS SAGRADAS Y EL CULTO

© del texto Antonio Franco Ruiz

© maquetación y diseño: Punto Rojo Libros, S.L.

© portada: El autor.

© de esta edición:

Punto Rojo Libros, S. L., 2016

Cuesta del Rosario, 8

Sevilla, 41004

Teléfono: 911.413.306

WhatsApp: 622.843.306

info@puntorolibros.com

www.puntorolibros.com



Impreso en España • Unión Europea

Primera edición: noviembre 2016

ISBN: 978-84-16937-43-1

Depósito Legal: SE 333-2017

Reservados todos los derechos.

«Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o scanear algún fragmento de esta obra».

Antonio Franco Ruiz

COSMOVISIÓN MÍTICA

ORIGEN Y EVOLUCIÓN DE LAS HISTORIAS
SAGRADAS Y EL CULTO

PUNTOROJO
libros

Dedicado a Marta y a nuestros hijos

ÍNDICE

Índice	7
Introducción	9
Parte 1ª: Origen y evolución de las historias sagradas	15
El espacio-tiempo primordial	17
La forma inerte del demiurgo.....	19
La forma brillante del demiurgo.....	23
El demiurgo como personaje doble	36
Otras versiones de la teofanía.....	46
El gas primordial	49
El líquido primordial	55
La roca o tierra primordial.....	81
La planta primordial	120
El huevo primordial.....	146
La concha primordial	150
El animal primordial	153
El hermafrodita	179
La pareja amante primordial.....	183
La madre primordial	203
El depredador primordial	220
La pareja rival primordial	225
El primer hombre	247
La creación del mundo	354
El fin del mundo	365

Parte 2ª: Origen y evolución del culto	371
Culto al creador	374
Culto al cielo	378
Culto a la tierra	400
Culto a las plantas.....	490
Culto a los animales.....	514
Culto al hombre.....	545
Ciclos que recrean la Noche de los Tiempos y el Tiempo de la Luz y la Creación.....	587
Las fiestas	607
Las ceremonias de tránsito.....	658
Las honras fúnebres	676
Glosario.....	703
Bibliografía Seleccionada.....	707

INTRODUCCIÓN

Siempre me ha sobrecogido el respeto reverencial que se muestra en muchos sitios a lo sagrado, ya se entienda por sagrado un lugar, una piedra o estatua, un árbol o un animal. En el Antiguo Egipto, por ejemplo, veneraban animales en muchos templos, y lo mismo ocurre hoy en India y otros lugares. Pero ¿qué hace sagrado a este lago, esa piedra o aquél animal particular, y no a aquéllos otros? ¿Y qué implica ser sagrado? ¿Cuál es el significado profundo del concepto? Para contestar a estas preguntas hay que conocer primero las historias sagradas de los pueblos, con sus mitos y leyendas. Es entonces cuando se repara en las chocantes similitudes que guardan todos ellos entre si. Es como si tuviesen una misma fuente de inspiración, como si fuesen los ecos de un antiguo relato. Se atisban en ellos mensajes cifrados cuyo significado real se olvidó hace mucho tiempo. ¿Está en esos mensajes la clave para comprender el misterio de lo sagrado?

El Hombre Moderno apareció en África hace unos 200.000 años. Era el producto final de una larga evolución en el curso de la cual el cerebro de los homínidos no dejó de crecer en tamaño y complejidad y, por tanto, en inteligencia. Y así hasta que se rebasó el rubicón de la consciencia. En ese momento los primeros seres humanos habrían tomado consciencia de su propia existencia como especie distinta a las demás, y como individuos distintos a los de la misma especie. También habrían tomado consciencia de la existencia del mundo, y se habrían preguntado si existió siempre o si tuvo un principio y tendrá un final, como tantas otras cosas. Seguramente razonaron que si un hacha u otra piedra tallada no aparece sola y debe siempre su existencia al hombre, de igual modo algo tan grande y complejo como el mundo tuvo a la fuerza que haber sido creado por un ser infinitamente más sabio y poderoso. Se habría concebido, así, la idea del Sumo Hacedor, y fue probablemente la creencia en Dios la prueba de haber alcanzado el desarrollo cerebral que nos convirtió en Homo sapiens. Pues otras muchas especies se comunican entre si, andan a dos patas y hasta usan útiles, pero sólo la humana es capaz de hacerse las preguntas que conducen sin remedio a la idea del creador. Pienso

que esta idea es consustancial a la adquisición de la consciencia, y de la naturaleza humana, y que se manifiesta en los ídolos, los ritos funerarios y otras antiguas evidencias arqueológicas del culto propias del Hombre Moderno.

La revolucionaria idea del creador se dedujo cabalmente de la experiencia acumulada a lo largo de miles de años de observación de la naturaleza. La idea fue madurando lentamente con el tiempo. Por ejemplo, para crear se requiere poder. ¿De dónde salió la fuerza o energía creadora, y dónde reside? Habría sido intuitivo reconocerla en la luz y el calor del sol, en el fuego y en el hálito de vida que anima a los seres vivos. Se habría llegado pronto a la conclusión extendida hoy entre los pueblos animistas de que el creador es el mundo, su corruptible cuerpo la materia y su eterna alma o espíritu la energía creadora, que todo lo impregna. A semejanza del creador, el hombre y los demás seres vivos se componen de cuerpo y alma; el primero procede de su cuerpo y la segunda de su espíritu. Por eso es en el alma donde reside la consciencia, potencia que se manifiesta sólo en la especie humana y nos capacita para comprender y anticipar eventos. Pero si las almas son eternas, significa que pasan la vida encadenadas a la carne y que en la muerte abandonan los cuerpos. ¿A dónde van las almas difuntas? Quizás se reúnan un tiempo en alguna parte con el espíritu del creador, del que proceden, y luego vuelven a reencarnarse. Estos razonamientos sencillos habrían permitido afrontar las preguntas de cuándo y cómo fue creado el mundo. Pero quedaba la pregunta más acuciante: ¿por qué fueron creados el mundo y el hombre? Si sólo éste recibió el don de la consciencia, lo habría sido con la evidente intención de convertirlo en la única criatura capaz de reconocer la existencia del creador, y de distinguir entre el bien y el mal. Ahora bien, ¿por qué quiso el creador que reconociera su existencia? Seguramente para alabarlo y rendirle culto, habrían razonado. ¿Y por qué le dio el poder de distinguir entre el bien y el mal? Seguramente para darle la libertad de elegir entre portarse bien y portarse mal. ¿Y qué ocurre cuando, a sabiendas, se porta mal? Que su alma será castigada cuando abandone el cuerpo en la muerte. Quizás la vida es sólo un tiempo de prueba en el que las almas tienen la oportunidad de expiar alguna culpa, antes de purificarse y volver al creador.

Todas esas ideas constituyen los fundamentos de la visión mítica que la humanidad ha tenido sobre el mundo. Habría que buscar los orígenes de esta cosmovisión en África, de donde todos procedemos. Aquí la cosmovisión

mítica habría inspirado el primer relato sobre la creación del mundo. Seguramente era muy simple, y contaba cómo el espíritu del creador se activó (la teofanía), y creó el mundo con su propio cuerpo (la cosmogonía). En su esencia, esto es lo que, con múltiples versiones cosmogónicas y sobre todo teofánicas, cuentan todas las religiones, como veremos. Llamaré protohistoria sagrada a ese primer relato hipotético, que puede reconstruirse a partir de las versiones contemporáneas más arcaizantes, que son las de los pueblos animistas. Hace unos 60.000 años el Hombre Moderno salió de África y, con él, la protohistoria sagrada, que se propagó por el mundo adaptándose a las condiciones ambientales que la humanidad encontraba a su paso y a las grandes innovaciones culturales, como la domesticación de las plantas y los animales y el descubrimiento de la metalurgia. Así, pues, las versiones más evolucionadas y verosímiles (menos fantásticas) de la protohistoria sagrada son hoy las de las religiones monoteístas, que surgieron en la Edad de los Metales. En Europa, por ejemplo, los pueblos caza-recolectores del Pleistoceno habrían contado historias próximas a la protohistoria sagrada centradas en torno al culto de la diosa que controla la reproducción de los animales salvajes (las venus paleolíticas). Más tarde los pueblos agricultores del Creciente Fértil habrían introducido en Europa versiones más evolucionadas, centradas en el culto a la diosa que controla la reproducción de las plantas y los animales domésticos (las venus neolíticas). Finalmente, en la Edad del Bronce, los pueblos pastores y guerreros de las estepas del norte del Cáucaso introdujeron las modernas versiones centradas en el culto a dioses solares y héroes. De estas tres fuentes derivarían, por sincretismo, las religiones precristianas de la Edad del Hierro y en última instancia el cristianismo.

La religión y la lengua son las principales señas de identidad de los pueblos. Antiguamente se hablaban muchos miles de lenguas en el mundo, y había por tanto miles de religiones cada una con sus propias versiones de la protohistoria sagrada. Con el tiempo muchas historias sagradas desaparecieron con los pueblos o sus culturas, y otras subsistieron más o menos desacralizadas o profanas. De éstas derivan las leyendas y cuentos. En muchos cuentos y fábulas los viejos dogmas teofánicos y cosmogónicos se sacrificaron ya sin reparo en aras del entretenimiento o la moraleja, por lo que dejan de tener interés para este libro. Otras historias sagradas perdieron su sacralidad al confundirse con eventos históricos, y diluirse en ellos. Y es que, con el fin de hacerlas más verosímiles, las historias sagradas sufrieron sobre todo en la Edad de los Metales un constante proceso de, digamos, terrenización y actualización, es decir,

de adaptación al país y a los tiempos contemporáneos, lo que produjo relatos cada vez menos fantásticos y más creíbles, pero también más vulnerables a su parasitación por acontecimientos y personajes históricos. Al final, lo que las religiones animistas cuentan como un suceso ocurrido en el Más Allá y al principio de los tiempos, en las religiones monoteístas es un suceso histórico ocurrido en un determinado país y en tiempos coetáneos.

Este libro es el producto de una extensiva investigación bibliográfica. Resulta de la revisión comparada de historias sagradas, mitos y leyendas de todo el mundo, y de su interpretación siguiendo sobre todo el razonamiento inductivo. En él aparecen citados a modo de ejemplos, para ilustrar las versiones que habrían derivado de la protohistoria sagrada, sólo algunos de los muchos relatos que he consultado. No es objeto de este libro reproducirlos, sino citarlos en contexto para demostrar que derivan de una fuente común. La inmensa mayoría de las citas procede de enciclopedias, libros y revistas de divulgación, de internet y de otras fuentes al alcance del gran público. Al final encontrará el lector una selección de la bibliografía consultada.

La obra consta de dos partes. La primera trata de los fundamentos de la cosmovisión mítica, y del probable origen y evolución de las historias sagradas que tienen naturaleza teofánica. Éstas se ordenan en cada capítulo de acuerdo con la forma atribuida al creador, desde las más primitivas a la humana. Dentro de cada capítulo, las historias se ordenan por ámbito geográfico y antigüedad, desde las versiones más antiguas y fantásticas (y próximas tentativamente a la protohistoria sagrada) a las más modernas y verosímiles. La primera parte del libro termina con las versiones más conocidas sobre la creación del mundo (la cosmogonía), y sobre el fin del mundo.

En la segunda parte de la obra se aborda la intrigante noción de lo sagrado. Espero demostrar que las supersticiones y el culto, en sus múltiples aspectos, dimanen de la protohistoria sagrada y, en última instancia, de la cosmovisión mítica. Historia sagrada, creencias religiosas y culto no sólo son los fundamentos de las religiones, sino que han sido también la fuente de inspiración de las fiestas, ceremonias y ritos, y de las tradiciones y costumbres. Pero, en las sociedades antiguas, las tradiciones son la ley. La cosmovisión mítica o geocéntrica, pues, impregnaba la vida social de los pueblos hasta la irrupción con Copérnico de la cosmovisión científica o heliocéntrica, que poco a poco ha ido abriéndose paso en las mentes de la mano de un

desarrollo tecnológico sin precedentes. Es este desarrollo la mejor credencial de la cosmovisión científica, y lo que certifica el triunfo de la razón sobre el dogma, de la ciencia sobre el mito. No hay sitio para el pensamiento mítico en la era de la revolución digital, de las sondas espaciales y de la nanotecnología. Sin embargo religiones y tradiciones de todo el mundo y buena parte del patrimonio cultural de la humanidad siguen inspirados en la cosmovisión mítica, la misma que dio sentido a nuestra existencia en los primeros y vacilantes pasos de la humanidad. Y la misma que, con sus luces y sombras, nos ha traído hasta nuestros días. Esperemos que la cosmovisión científica sea por lo menos igual de exitosa.

Después de miles de años de evolución de mensajes cada vez más encriptados, la mitología universal es como un laberinto o un ovillo enmarañado. Hay que elegir en las encrucijadas el camino que conduce a la luz, y desatar los nudos del ovillo, para descifrar los mensajes y desentrañar sus misterios. Fue así, siguiendo un hilo blanco (el rayo de luz), como Teseo consiguió salir del Laberinto del Minotauro. Y será así, leyendo con atención los primeros cinco capítulos de este libro, como el lector cogerá el hilo que le ayudará a desatar los nudos gordianos y le guiarán por el laberinto de mitos y leyendas de todo el mundo. Los conceptos que se introducen en esos capítulos son los fundamentos de la cosmovisión mítica y la protohistoria sagrada, algo así como las claves con las que podrá descifrar e interpretar la mitología universal. Una sucinta definición de esos conceptos se encuentra en el glosario del final del libro.

PARTE 1ª

ORIGEN Y EVOLUCIÓN DE LAS HISTORIAS SAGRADAS

EL ESPACIO-TIEMPO PRIMORDIAL

Explica la mitología universal, seguramente haciéndose eco de la proto-historia sagrada, que el mundo es una esfera (la Bola del Mundo) llena de agua hasta la mitad; flotando en medio del agua está la tierra y encima el cielo. Éste es el mundo geocéntrico en que se basa la historia sagrada de todas las religiones, y el que los griegos atribuían a Ptolomeo. Olvídese el lector, si quiere comprender las mitologías, del mundo heliocéntrico de Copérnico, tan recientemente postulado que no ha dejado la menor huella en las historias sagradas. Se supone que, al principio de los tiempos, en la Bola del Mundo los elementos de la naturaleza formaban una mezcla indiferenciada que los antiguos griegos llamaban Caos, y en el Génesis es la Nada. En la tradición occidental, árabe e hindú esos elementos son cuatro: agua, tierra, fuego y aire. En el taoísmo chino son cinco (el Wu Xing): agua, tierra, metal, madera y fuego-aire, ordenados según la prevalencia decreciente del principio yin (el desorden o entropía, la materia) sobre el yang (el orden o entalpía, la energía). Así, pues, el Caos era el mundo primordial: una negra, invisible, blanda y fría bola de fango con aire caliente en su interior. Ahora bien el mundo es, tal y como hoy lo percibimos, una esfera compuesta de un hemisferio inferior (el inframundo) y otro superior (el cielo), con la tierra en medio. El inframundo fue creado a imagen y semejanza del Caos, y el cielo a imagen y semejanza del Cosmos u Orden, que es el luminoso mundo que siguió al Caos, como veremos. Por eso muchas leyendas no hablan del Caos, sino del inframundo, que en la versión más moderna es un paraje inerte o infernal, es decir, un lugar inhóspito y despoblado tales como una masa de agua, una cueva, el bosque o el desierto.

Por no existir el sol ni la luna, en el Caos no había luz ni por tanto días, ni meses ni años. El tiempo no existía, y por eso los romanos hablaban de la Edad Sin Tiempo. Este tiempo primordial fue concebido como la larga noche que precedió a la aparición de la luz¹. En la literatura medieval es la Edad

¹ En la mitología de los aborígenes de Australia es la Era del Sueño, en la hawaiana la Era de la Oscuridad Po, en la hindú el tiempo crepuscular que media entre las sucesivas eras en las que existe el mundo, en la nórdica la noche eterna Narfi, en la griega la Noche Negra, durante la que Zeus prohibió brillar al sol, y en el Éxodo la noche continua con la que Yahvé castigó a los egipcios en una de las plagas

Oscura o de las Tinieblas, que se asocia con la Tierra Tenebrosa (el Caos), y hoy hablamos de la noche de los tiempos, término que utilizaré en lo sucesivo. La Noche de los Tiempos era completamente oscura (las tinieblas), fría (el cero absoluto) y silenciosa (el largo conticinio)². En ella todo estaba quieto, nada se movía³. La Noche de los Tiempos es el primero de los tiempos míticos, y el tiempo que precedió a la creación del mundo. Los pueblos animistas la llaman también el Tiempo de los Orígenes, de los Espíritus o de los Antepasados. El inconmensurable Caos existió sólo en la intemporal Noche de los Tiempos, y ésta duró mientras existió el Caos. Ambos, pues, son consustanciales entre sí. Al ser el tiempo la cuarta dimensión que se superpone al espacio tridimensional, la Noche de los Tiempos constituye junto con el Caos el espacio-tiempo primordial⁴.

² En algunas mitologías es el eterno invierno, y en la japonesa el Caos es el País de los Mil Quinientos Otoños. En la tradición cristiana es el año en que la Virgen hizo nevar en Roma (metáfora del mundo) en plena canícula, nevada que simboliza el eterno invierno.

³ Como cuentan los aborígenes de Australia.

⁴ Por eso los incas usaban la misma palabra (pacha) para designar el espacio y el tiempo, de modo que Uku Pacha era tanto el Caos o inframundo como la Noche de los Tiempos.

LA FORMA INERTE DEL DEMIURGO

En la mitología universal el Caos es un ser compuesto de cuerpo (el fango exterior) y alma (el fuego y el aire interior): el demiurgo o creador. La identificación de éste con el Caos es la piedra angular de la cosmovisión mítica, y uno de los nudos gordianos que oscurecen la interpretación de las mitologías. Sin embargo muchas historias sagradas, especialmente las de las religiones animistas, reconocen de manera más o menos explícita que el creador empezó siendo el Caos. Es, pues, una idea universal que seguramente se remonta a la protohistoria sagrada. En lo sucesivo emplearé el término demiurgo para referirme tanto al creador como a todos los personajes míticos de él derivados que, en el curso de la evolución de las religiones, fueron despojados del poder de crear: los espíritus o dioses subordinados, los héroes y los santos apócrifos, entre otros.

Lamaré forma inerte, invisible u oculta del demiurgo a éste como personificación del Caos o Noche de los Tiempos, si bien las leyendas más modernas no lo identifican ya con el Caos, sino que lo suponen viviendo en él (o bien en el inframundo o en un paraje infernal)¹. Como habitante del Caos, es considerado el dios del inframundo o del país de los muertos y suele ser representado o concebido como un animal acuático, cavernícola, selvático o del desierto. Como personificación de la Noche de los Tiempos, la forma inerte del demiurgo es un espíritu, un dios o una diosa que lleva el nombre de Noche, Oscuridad y otros parecidos, y se le supone un ser nocturno que no tolera la luz y tiene la forma de un murciélago, un búho u otro animal nocturno². Como ser negro e invisible, se le identifica con la luna nueva,

¹ En la mitología hindú personifican el Caos los dioses Mariatala (o Ganga), Panjacartaguel y Purusha, en la griega Caos y en la romana Saturno y Silvano. Según se deduce de la etimología, en la griega se identificarían también con el Caos dioses primigenios tales como Proteo (*Primer dios*) y Proto, Protoe y Protoo (*Primer alma*). Según los hebreos, Yahvé residía al principio de los tiempos en la Nada, paraje éste identificable con Zimzum, nombre que daban a la forma primordial de Yahvé.

² En la mitología polinesia es la diosa Kapo (*Oscuridad*), en la hindú son los demonios Andhaka (*Oscuridad*) y Kalaratri (*Noche Oscura*), en la egipcia Atir (*Noche*), en la griega Nix (*Noche*) y el caballo Orfneo (*Tiniebla*), en la nórdica Nit (*Noche*) y en el judaísmo Lilith (*Noche*). El dios Altjira de los aruntas de Australia lleva el nombre que dan a la Era del Sueño (la Noche de los Tiempos).

creada también a su imagen y semejanza y considerada un ser vivo por los pueblos animistas. Es el dios lunar de la mitología universal, representado como un disco o creciente negro³. Por otro lado vimos que el fuego y el aire estaban dentro del Caos. Identificado éste con la luna nueva y el fuego-aire con el sol, el demiurgo es también concebido como la luna nueva con el sol oculto en su interior, esto es, como el sol eclipsado por la luna, que en mitología representa el Caos y la Noche de los Tiempos⁴. Bajo esta condición, el demiurgo es también considerado un sol invisible o nocturno, equivalente a la luna nueva⁵. Ya sea una personificación del Caos, de la luna o del sol nocturno, la forma inerte del demiurgo era una esfera invisible, la forma más perfecta y antigua a cuya imagen y semejanza fueron creados los astros y el hombre (especialmente la cabeza y el ojo)⁶.

Al no dejar traslucir su luz interior, el demiurgo era negro en la Noche de los Tiempos y por tanto invisible⁷. En consecuencia carecía de forma,

En la mitología griega las gorgonas viven en la Morada de la Noche, y Hécate Tenebrosa y Melinoe son las reinas de la noche. En la vasca el gaueko y el gauarci se identifican con la noche, y las lamias o sorgines sólo se mueven en la medianoche, lo mismo que en la eslava los vampiros, entre los que Drácula es el Príncipe de las Tinieblas. En la del norte de Europa no toleran la luz los gigantes y trolls, y en otras partes de Europa los duendes y los genios o espíritus en general.

³ Ya en la iconografía egipcia encontramos el disco y el creciente negros, y en la mitología irlandesa al rey pagano Creciente Negro y el ídolo Creciente Sangriento.

⁴ La mitología maya habla de cuando sólo existía la luna-sol y la oscuridad era absoluta. Otros muchos dioses se identifican o asocian con ambos astros, por ejemplo, en la mitología maya Vucub Caquix, en la azteca Mextli (el mismo que Huitzilopochtli) y en la hindú Krisna.

⁵ Es el Falso sol de la mitología maya, y el Sol de la noche, nocturno u oscuro de la mitología azteca, maya y de los chimanes de Bolivia y los quileutes de Norteamérica. En la mitología china es el sol transformado en negro cuervo, en la egipcia el disco negro Atum o Auf, y en la hindú el sol que no calentaba porque el demonio Taraka (el sol nocturno) se había adueñado del mundo.

⁶ Una leyenda árabe describe la forma inerte de Alá como una gigantesca y fría esfera. En la mitología de Italia son esféricos los orichones y pamarindos (duendes). Leonardo da Vinci representó en un círculo el llamado hombre de Vitruvio, de proporciones perfectas.

⁷ La ausencia de color es consustancial a la forma inerte del demiurgo, y ha dado nombre en la mitología de Guatemala a Hek (*Negro*), en la hindú a Krisna (*El Negro*), en la griega a Melantia, Melanio, Melanto y Melas (de *melas*, negro), en la romana a Ceres la Negra, en la letona a Joda Mate (*Madre Negra*) y a los jod (*negros*), en la irlandesa a Arky Negro, Ciar (*Negro*), Dub (*Negra*), Far Dorocha (*Hombre Negro*), Scáthach (*Sombra*) y al dios del inframundo Donn (*Oscuro*), en la escocesa a Dugall Donn (*Extranjero Negro*) y en la galesa a Du Traws (*Negro Opressor*). En Irlanda encontramos también a S Ciarán (*Negro*), probablemente la cristianización de Ciar, y en Francia a Sta Melanie (*Negra*), que sería otra de la diosa griega Afrodita Melainis, lo mismo que las llamadas Vírgenes Negras. En la mitología japonesa el dios Daikoku es el *Gran Negro*. En la europea son

como corresponde a una personificación del indiferenciado Caos⁸. Negro, invisible e informe, muchos pueblos no acertaban a describirlo⁹. Ahora bien, carente de forma y en apariencia de cuerpo, la forma inerte del demiurgo era como una sombra o alma difunta, identificada con la que llevaba dentro. Por esta razón la mitología la considera un espíritu, y pueblos diversos la llaman el Gran Espíritu¹⁰. Una versión más moderna supone al demiurgo invisible por vivir oculto en el inframundo, en la niebla o en otro paraje infernal identificable con su propio cuerpo¹¹. Como veremos, al ser el demiurgo una personificación del Caos, y del mundo surgido de él, los parajes infernales se identifican con su cuerpo invisible. Esto hizo que el demiurgo fuese también concebido como un inconspicuo pez, serpiente u otro animal acuático, subterráneo, cavernícola, selvático o nocturno, al que se supone creado a su imagen y semejanza. Llamaré especies crípticas a las especies animales que en mitología representan la forma inerte del demiurgo¹². La versión más moderna, presente en los cuentos, la supone invisible por su diminuto tamaño¹³.

negros muchos duendes y las brujas incluyendo en la inglesa a los brownies (*marroncitos*). La mitología rabínica atribuye un horrible rostro negro a Lilith, y la cristiana al diablo. Equivaliendo el dios negro al invisible, en la mitología maorí de Nueva Zelanda y en la polinesia lo es *El invisible* y *El de la cara oculta*. En la china tenemos a Fen Chu (*Rata Oculta*), en la hindú a los demonios guhyakas (*ocultos*), en la árabe a los djinn (*ocultos*), en la egipcia a Amón (*Oculto*) y en la griega a Lato o Letona (*Oculto*) y Agelao o Agelas (*Sin brillo*). En Europa decían que, por ser invisible s, el diablo, las brujas, los vampiros y los duendes o genios no reflejan su imagen en el espejo.

⁸ En la mitología hindú carece de forma la serpiente Arbuda (*Sin forma*), en la finesa Jumala, en la irlandesa Clídna (*La que no tiene forma*) y en la alpino-italiana Orgen.

⁹ Los iroqueses, siux y dakotas de Norteamérica decían que no es posible conocer ni comprender la forma del creador, y seguramente por la misma razón hebreos, musulmanes y cristianos protestantes renunciaron a representarlo. Los urhobos e isokos de África llaman a Oghene *El gran desconocido*, pues dicen que su forma no puede ser comprendida. En el Japón sintoísta los Kamis son los *Incomprensibles*, y los banianos de la India cuentan que el creador Bruin no se parece a nada conocido. En Egipto los tebanos decían desconocer la forma de Amón (*Oculto*).

¹⁰ Por ejemplo, los nativos o indios de Norteamérica. En Europa son espíritus el diablo, las brujas, los gigantes (sic) y los duendes y otros geniecillos.

¹¹ Esto explica el nombre que dan en Islandia a los elfos (huldufólk, *gente oculta*), así como la probable etimología del nombre del dragón griego Ladón (*Oculto en la roca*).

¹² En la mitología nórdica, por ejemplo, Loki se transforma en salmón para no ser visto por los Ases (dioses del cielo).

¹³ La mitología griega lo cuenta de la negra parca Átropo y de los negros pigmeos, la hindú y la germánica de los enanos, la irlandesa del leprechaun (*pequeño cuerpo*), la asturiana del trasgo y el sumicio, y en toda Europa se decía lo mismo de los duendes, gnomos y demás geniecillos y espíritus.

En lo concerniente a la edad, se considera a la forma inerte del demiurgo tan vieja como la Noche de los Tiempos, de la que es una personificación. En cuanto al género, como personificación de los dos principios sexuales era hembra por fuera (el fango, el cuerpo invisible o informe) y macho por dentro (el alma o fuego-aire). Era, por tanto, hermafrodita, pero la versión más moderna lo presenta como un animal o persona viejísimo: el primer antepasado y la *abuela* o *abuelo* de la mitología universal.

LA FORMA BRILLANTE DEL DEMIURGO

La forma inerte del demiurgo tenía cuerpo y alma, pero era en ésta donde residía el poder creador. En la Noche de los Tiempos su alma estaba inactivada, como dormida, y era sólo una fuerza latente. La llamaré alma inerte, por ser la propia de la forma inerte del demiurgo. Pues bien, al final de la Noche de los Tiempos, el alma inerte se activó y se transformó en el alma brillante, la cual generó luz y calor con tal intensidad que iluminó el cuerpo del demiurgo y lo hizo visible. Fue así como éste adquirió su forma brillante, visible o creadora, pues su luz creó el mundo (su propio cuerpo). La teofanía o manifestación del demiurgo dio fin a la Noche de los Tiempos (el Caos) e inició el Tiempo de la Luz y la Creación (el Orden o Cosmos), que es el segundo y más importante de los tiempos míticos por ocurrir en él la creación del mundo. Los griegos llamaban aorasia a la forma invisible de los dioses y teopsia a la visible. El tránsito de una forma a la otra conllevó la metamorfosis del Caos o Noche de los Tiempos en el Cosmos (u Orden) o Tiempo de la Luz y la Creación, del que la forma brillante del demiurgo es una personificación. No hace falta explicar que este tránsito fue crucial en la creación del mundo (para la ciencia es el Big Bang). A describir el tránsito se consagra la mitología teofánica, y a describir la subsiguiente creación del mundo lo hace la mitología cosmogónica (la cosmogonía). La inmensa mayoría de las leyendas de la mitología universal son teofánicas, y muy pocas comparativamente son cosmogónicas. La explicación es simple: sólo pudo haber una creación del mundo, pero había muchas maneras de contar la aparición del creador y muchos personajes míticos derivados de él.

COMBUSTIÓN DEL DEMIURGO

La teofanía se describe como la repentina combustión de la forma inerte del demiurgo, que era una esfera negra e invisible. Al tiempo que ardía, la esfera comenzó a girar alrededor de su eje como hoy hace la bóveda celeste¹.

¹ La bola llameante o luminosa es Huallallo Caruíncho en la mitología preincaica de Perú, Thomagata en la de los extintos chibchas o muiscas de Colombia, Creador en la de los apaches de Norteamérica, Raiju y Shiti Dama en la sintoísta japonesa, el primer hombre Caiumarat en la persa, Demogorgón en la griega, el leshy en la rusa, el escaufeur, flambia o flamba en la

Una versión más moderna explica la aparición de la bola luminosa como el descubrimiento o invención de la esfera por un dios identificable con la esfera². Sin aludir ya a su forma, la mitología habla de dioses invisibles que se aparecieron envueltos en llamas o en luz en la noche, en el inframundo o en un paraje infernal³. Por ser una personificación del Tiempo de la Luz y la Creación, se dice que la forma brillante del demiurgo no proyectaba sombra, igual que el sol⁴.

El fuego oculto en el cuerpo de la forma inerte del demiurgo, e irradiado por su forma brillante durante la teofanía, dio nombre a numerosos dioses⁵. Otros tienen nombres que los identifican o asocian con la luz⁶. Pero la luz que irradiaba el demiurgo era, por su total pureza, mucho más intensa y virtuosa que la que ha heredado el sol, su criatura más luminosa⁷. Ahora bien si el

belga, Mari o Maru en la vasca y Teseida en la de la isla canaria del Hierro. En la egipcia es la bola roja o dorada que mueve el escarabajo pelotero Kéfer.

² En la mitología griega inventan la esfera Museo o bien Atlas, gigante éste que en otra leyenda levanta y sostiene la Bola del Mundo (su propio cuerpo esférico). Más abajo veremos que el acto de levantar la esfera, y de hacerla visible, es una metáfora de su aparición.

³ Esto se cuenta de Xochiquetzal (mitología azteca), Fudo (ídem sintoísta de Japón), Amida (budista de Japón), Bruin (baniana), Ormuz (persa), Apolo (griega), Bálder (nórdica) y Tuzes Ember (húngara). También de Buda con ocasión de su Iluminación y de Jesucristo en su Transfiguración.

⁴ No proyectan nunca sombra en la mitología andina el ave dorada alicanto, en la hindú los devas, en la griega el águila Zeus Perifante (*Que se manifiesta todo alrededor*), en la rusa el leshy y en tradición italiana el pájaro lumerpa.

⁵ Por ejemplo, al hindú Agni (*Fuego*), a los irlandeses Áed (*Fuego*) y Delbáeth (*Forma de Fuego*), y a los griegos cuyos nombres o apodos llevan la raíz *pyrós* (fuego), tales como las diosas Pirene y Artemis Pironia y los héroes Pirodes y Piritoo. Otros nombres griegos llevan el étimo *epho* (yo quemo), como Hefestos y Hefestia (Hestia), en tanto que Helios (*Sol*) era llamado *Fuego sagrado del cielo*, Apolo llevaba el apodo de Termio (*Calor*) y el romano Plutón era apodado *El que transporta el fuego*. Se asocia con el fuego a S Antonio Abad, S Lorenzo y S Telmo.

⁶ En la mitología griega los nombres que contienen el étimo *akt-, foib-, phaet-, lamp-, agl-* y *gel-* están relacionados con la idea de luz, resplandor y brillo, por ejemplo, Acteón, Febo (Apolo) y su forma femenina Febe o Hebe (Artemis), Faetón, Lampetía, Aglao y Gelao. Significaría también *Brillante* Argo, nombre de varios animales y héroes griegos. En la tradición cristiana se asocian con la luz los nombres de las santas Alba, Áura, Aurora, Clara, Iluminada y Lucía, así como los de Lucifer, Virgen de la Luz y Cristo de la Luz.

⁷ Según la mitología persa, la luz de los dioses era pura, lo mismo que cuenta el mazdeísmo de la luz de Ormuz y Zoroastro. Según la mitología china, la luz del creador equivalía a la de diez soles, y una leyenda árabe cuenta que, cuando Nemrod soñó con el nacimiento de Abrahán, vio una estrella (Abrahán) cuya luz eclipsaba a la del sol.

fuego que formaba parte del alma del demiurgo se manifestó en forma de luz, el aire lo hizo en forma de viento. Hay que recordar que el fuego y el aire son los dos componentes de su alma, razón por la que la luz, el calor y el viento son radiaciones equivalentes en mitología⁸. Esto explica que muchos dioses sean identificados o asociados con el aire y el viento, lo mismo que otros lo son con el fuego y la luz⁹. El cálido viento exhalado por el demiurgo era su aliento, que produjo la primera vibración sonora (su voz). Esto quiere decir que, además de hacerse visible, el demiurgo se hizo oír y sentir¹⁰. Así, pues, al final de la Noche de los Tiempos se manifestó irradiando la luz, el calor, el viento y el sonido que crearon el mundo.

APARICIÓN DEL SOL

El demiurgo creó el mundo a imagen y semejanza de sus dos formas, de suerte que unas criaturas recuerdan más a la forma inerte (como la luna nueva y las especies crípticas) y otras a la brillante (como el sol, la luna llena, las especies conspicuas y el hombre). A su vez las dos formas del demiurgo son representadas a través de ambos tipos de criaturas. Si la invisible luna nueva es la representación más extendida de su forma inerte, el sol lo es de la brillante, por su brillo resplandeciente, por su poder creador y por su aparente eterna juventud. Su símbolo universal es la esfera o el disco de color rojo, amarillo o blanco (el rojo simboliza el fuego, el naranja, amarillo o dorado el sol y el blanco la luz). Representado como un sol, e identificado erróneamente con él, en algunas leyendas el sol es el creador del mundo¹¹. Se describe en este caso la teofanía como la aparición espontánea del sol (o de

⁸ Por eso en la mitología hindú el viento es una manifestación de la luz, y en la egipcia Shu es el dios egipcio de la luz y el aire. Según el Nuevo Testamento, un viento trajo las lenguas de fuego que se posaron el día de Pentecostés sobre la cabeza de los apóstoles.

⁹ En la mitología de los yorubas de África es el dios Orungan (*Aire*), en la china el ave Feng (*Viento*) Huang, en la egipcia Amón (llamado *Alma del viento*), en la griega las aves anemódromas (del griego *anemos*, viento), y en la mitología universal los dioses del viento. Según los apaches de Norteamérica, Creador creó la Bola del Mundo (el mismo Creador) y metió dentro los vientos (su aliento).

¹⁰ Al sonido creador deberían sus nombres algunos dioses, por ejemplo, el polinesio Rongo (*Sonido*) y la ninfa griega Eco. Yahvé es el Verbo, nombre que los cristianos aplican a Dios.

¹¹ Los aztecas, que llamaban Era del Sol al Tiempo de la Luz y la Creación, decían que ha habido ya cuatro eras creadas por sendos soles y que vivimos en la última, que fue creada por el Quinto Sol (Tonatiuh).

un dios identificado con el sol)¹². Otras leyendas la explican como la metamorfosis del sol nocturno o de la luna nueva (la forma inerte del demiurgo) en el sol del día (la brillante)¹³. Concebida la forma inerte del demiurgo como el sol eclipsado por la luna nueva, la teofanía consiste en la aparición del sol tras romperse el eclipse primordial al final de la Noche de los Tiempos¹⁴. Otras leyendas hablan de la deidad invisible o negra que se transformó en el sol¹⁵. En otra versión el sol aparece tras ser creado por una deidad identificable con su propia forma inerte, es decir, con el sol nocturno y la luna nueva¹⁶. Una vez aparecido, ya sea espontáneamente o tras ser creado, el sol brilló ininterrumpidamente durante el largo Tiempo de la Luz y la Creación. La mitología lo explica con leyendas que hablan del día eterno, y del sol que se paró en el cielo al atardecer, o incluso retrocedió, para vencer a las tinieblas¹⁷.

¹² Esta antigua versión teofánica se encuentra en la mitología de los indios de Norteamérica, los maoríes de Nueva Zelanda, los aborígenes de Australia y en la hindú. En la egipcia Horus, Ra (*Sol*), Shu y otros dioses solares surgen del Caos en forma de esfera: el disco rojo Atón. Horus y Shu eran representados como el sol que emerge del horizonte (símbolo de la tierra-inframundo).

¹³ Esta antigua versión se encuentra en la mitología de los ainus de Japón, de los vuduistas de Haití y en la hindú.

¹⁴ Esto es lo que cuentan los bakairis del Alto Xingu (Brasil) de la luna Nuna y del sol Xixi, y lo que vienen a contar los indios del noroeste de Norteamérica de la luna Snoqalm y el Tejón (el sol). En la mitología egipcia el sol aparece cuando se deshace el eclipse producido al cruzarse los esquifes pilotados por la luna y el sol, y en la griega cuando el sol surge del agua (la luna), donde cuenta la leyenda que había perdido su resplandor y quedado como en los eclipses. En la mitología irlandesa el pueblo Tuatha Dé Danann (el sol), primeros pobladores de la isla, aparece tras un eclipse solar de tres días.

¹⁵ Esto lo cuenta la mitología azteca de Tezcatlipoca y la de los indios zunis de Norteamérica de Awonawilona. En la mitología inca el invisible Viracocha se transforma en el sol Inti, en la maya Itzamna se transforma en el sol Kinich-Ahau, en la china el maligno y acuático Shen-Nong se transforma en el sol Yan-Di (Huang-Di), y en la egipcia el sol negro e invisible Atum o Auf (*Carne*) se transforma en Ra (*Sol*), o bien en el dios de la luna llena Thot, ambos representados como el disco rojo Atón (*Completo, Perfecto*). En otra leyenda es Onuris quien se convierte en Ra cuando abandona el desierto (el Caos), y en otras lo hacen las leonas llamadas colectivamente Ojo de Ra, que eran identificadas con la luna invisible.

¹⁶ Según los quileutes de Norteamérica, Kwati adoptó la forma del sol nocturno para crear el sol. Según los aborígenes de Queensland (Australia), el hombre luna creó a la mujer sol. En la mitología universal el demiurgo crea el sol. Así, por ejemplo, según los san o bosquimanos de Sudáfrica, una anciana puso el sol en el cielo, y en el Génesis Yahvé crea las luminarias.

¹⁷ En el Antiguo Testamento Isaías hace retroceder el sol para que Ezequiel (el sol) viva más tiempo, y Yahvé detiene al sol y la luna al atardecer para que Josué pueda completar su victoria sobre los enemigos.

Cuando la forma inerte del demiurgo se identifica con la luna nueva, la brillante lo hace también con la llena. Por tanto en mitología la luna llena y el sol son equivalentes, lo mismo que lo son entre sí la luna nueva y el sol nocturno¹⁸. Así como la luna nueva representa la Noche de los Tiempos y la llena el Tiempo de la Luz y la Creación, en Eurasia el primer creciente lunar acabó simbolizando los albores del Tiempo de la Luz y la Creación, es decir, el instante crucial en que se produjo la teofanía y el mundo empezó a ser creado. En esta versión la teofanía se explica como la transformación de la luna nueva en el creciente lunar, que tiene un simbolismo equivalente a la luna llena y el sol¹⁹. Como ya hemos visto en el caso del sol, en otra versión la luna nueva no se transforma en la llena, sino que la crea²⁰. Todo esto explica que muchos dioses fuesen identificados a la vez con la luna nueva (su forma inerte) y la llena (la brillante)²¹.

El demiurgo aparece también con la forma de un luminoso planeta, estrella o constelación, y como el arco iris, la aurora boreal o el fuego de santelmo²². De hecho muchos dioses se identifican o asocian a la vez con el sol y

¹⁸ Esto explica que la forma brillante de una misma deidad se identifique a la vez con el sol y la luna llena, por ejemplo, el azteca Huitzilopochtli, la china Jun-Di y los egipcios Osiris y Thot. Según los inuit o esquimales de Canadá, la diosa Aleut se ponía la máscara de la luna nueva y las de los dos cuartos en tanto que su esposo usaba sólo la de la luna llena. Habría que entender que la diosa luna nueva se transformó en el dios luna llena. Por la misma razón la Virgen María es invocada con nombres alusivos al sol, la luna llena y el lucero del alba.

¹⁹ En Sri Lanka se representa sobre la cabeza del elefante Ganesha un creciente del que sale una llamarada. En la mitología vasca el creciente es la hoz llameante en la que se aparecen en el cielo Mari y la serpiente Erensuque. El creciente lunar se identifica o asocia en la mitología hindú con Krisna y Shiva, en la mesopotámica con Sin (*Luna*), en la egipcia con Iah (la luna), Khonsu y Thot, en la griega con los gemelos Artemis y Apolo (ambos apodados *El que tiene cuerpo oblicuo*, en alusión al creciente), en la romana con Diana (invocada como *Luna Creciente*) y en la tradición árabe con Mahoma. En el santoral cristiano lo harían con S Crescencio y S Crescente.

²⁰ En la mitología egipcia Ra crea al dios luna llena Thot para que ilumine el Caos. Por tanto la forma inerte o invisible de Ra (Atum, Auf, Ra el Inerte) se transformó en la brillante Thot, llamado *Atón plateado*, dios que era identificado con el sol (Ra, el disco rojo o dorado Atón) y la luna llena (el plateado).

²¹ Polinesios y maoríes veneraban bajo los nombres de Ina, Ika y otros similares a una diosa que identificaban con la luna nueva (por ejemplo, Hine-Nuitepo, Hina-Uri) y la llena (Hine-Titama, Hina-Keha).

²² Esta versión de la teofanía se encuentra, por ejemplo, entre los chibchas de Colombia (el dios Bochica), y en la mitología mesopotámica (los igigis) y griega (Atlas, Erictonio).

con una estrella o planeta. Son símbolos universales de la forma brillante del demiurgo la estrella de tres o más puntas o rayos, la esfera y la representación bidimensional de ésta (el disco), todos ellos de color rojo, amarillo o blanco²³. Estos antiguos símbolos solares o astrales se encuentran ya en la iconografía neolítica y paleolítica²⁴. Como personificación de la luna creciente, el demiurgo fue representado como un creciente lunar de esos mismos colores.

APARICIÓN DE UN DIOS SOLAR

Siendo los astros considerados en la cosmovisión mítica seres vivos, en una versión más extendida la forma brillante del demiurgo es un dios que se identifica con el cielo y el sol (y con las estrellas y la luna llena). Si los dioses infernales En la mitología egipcia Ra crea al dios luna llena Thot para que ilumine el Caos. Por tanto la forma inerte o invisible de Ra (Atum, Auf, Ra el Inerte) se transformó en la brillante Thot, llamado *Atón plateado*, dios que era identificado con el sol (Ra, el disco rojo o dorado Atón) y la luna llena (el plateado). y lunares representan la forma inerte del demiurgo, los celestiales y solares representan su forma brillante. El dios solar se hizo visible al encender en la oscuridad (la Noche de los Tiempos) el primer fuego, ya sea tras descubrirlo, robarlo a otro personaje identificable con

²³ Muy extendida está la estrella de cinco o seis puntas, que se representa asemejando a una figura humana con sus cinco (o seis) extremidades: la cabeza, los brazos y las piernas (a los que a veces se suma un gran falo colgante). El hombre formado por cinco rayas e incrustado en un círculo (el sol) es el signo pitagórico, o de la salud, que simbolizaba en la Edad Media la armonía del cuerpo y el alma inmaculada de los santos.

²⁴ El disco rojo, naranja, dorado (amarillo) o blanco es muy frecuente en la iconografía egipcia, griega e hindú, donde se representa superpuesto a la cabeza y el cuerpo de los dioses, o bien englobándolos. El mismo simbolismo tendría el disco de piedra de más de tres metros de diámetro que se encontró en el centro de la ciudad azteca de Tenochtitlán, y que podría representar a la diosa Coyolxauhqui. En la mitología hindú es el Vajra, disco llameante que surca el espacio al igual que el disco alado del mazdeísmo persa. En la mitología griega es la piedra voladora que lanzan los discóbolos Apolo y Perseo, en la egipcia es Osiris, apodado *El Círculo*, y en la irlandesa Arianrhod (*Disco Plateado*). La estrella y el disco se han conservado en la heráldica, en muchas banderas nacionales y en los galones e insignias militares. El disco rojo, por ejemplo, es el emblema de la bandera nacional de Japón, donde dicen que representa el sol naciente (la teofanía). El disco llameante o luminoso fue absorbido por la iconografía budista y cristiana, donde aparece como símbolo independiente y formando la aureola o nimbo de Buda y los bodisatvas, y de Jesucristo, la Virgen y los santos. En la Eucaristía el disco blanco orlado de rayos es la Sagrada Forma o Cuerpo de Cristo.

su propia forma inerte o recibirlo de ésta²⁵. La versión más extendida omite toda referencia al fuego, y habla del dios invisible que se apareció de repente (con frecuencia al iluminarse) en el Caos o inframundo, o bien en la Noche de los Tiempos o en una oscura, fría y lluviosa noche²⁶. Esta versión inspiró la creencia en espíritus y dioses que se hacían visibles a voluntad, y en otros que se crearon a si mismo o que nacieron de ellos mismos, todo lo cual es

²⁵ En la mitología griega Demogorgón ilumina el Caos encendiendo una antorcha. En la hindú Kubera enciende fuego dentro del oscuro templo (el inframundo) de Shiva donde robaba, hazaña que lo reforma y convierte en el dios del fuego, la riqueza y la providencia (Shiva). En la irlandesa el druida Mide enciende el primer fuego de Irlanda.

²⁶ Según la mitología hindú Brahma vivía al principio encerrado dentro de si mismo (la forma inerte) hasta que emergió y se hizo visible (la brillante, Shiva), y creó el mundo. En la mitología maya el creador Hunab Ku (*Sólo Espíritu*) es la forma invisible de Itzamna, el verdadero creador. Se hacen de repente visibles en la mitología inca Viracocha, en la maya Huracán o Gucumatz (llamado *El que se manifestó*), en la de las Islas Marquesas el primer hombre Atea, en la china taoísta Lao-Jun o Lao-zi y Zhang-Guolao, en la hebrea Shekina y su forma masculina Yahvé, en la griega Aristeas y Eurínome y en la romana Jano. El nombre del dios egipcio Min o Menu significaría *El que es visible*, antónimo de Amón (*Oculto*), que habría sido su forma inerte. La mitología hindú llama avatar (manifestación) a la aparición súbita del invisible Visnú bajo la forma de diversos personajes asimilables a Shiva (la forma brillante de Visnú). Los avatares de Visnú se produjeron para restaurar el orden, es decir, para transformar el Caos en el Cosmos. Según los drusos, el espíritu Hakem se reencarnó en el mortal Kaiem, que se mostró en todo su esplendor con el nombre de Moez. Los dioses griegos Apolo y Dionisos recibían el apodo de Aglaomorfo (*Forma brillante*), de lo que se deduce que tenían una forma invisible o inerte identificable respectivamente con el cuervo de Apolo, y con el negro chivo o sátiro Pan. La misma etimología tiene el nombre de Fanes (*El que se manifiesta*), que los griegos daban a Eros, cuya forma inerte era un serpiente negra. En la tradición cristiana la teofanía es la Epifanía, fiesta que conmemora el bautismo de Jesucristo, es decir, su aparición al salir del agua (el Caos). Alude a la teofanía el nombre de S Epifanio. La tradición cristiana llama gloria a la luz asociada con la manifestación de Yahvé, Salomón, Jesucristo, la Virgen (invocada como la *Bien Aparecida*) y los santos. La voz latina gloria traduce la griega *doxa* y ésta la hebrea *kabod* (buena fama, mérito, reconocimiento, santidad o poder acumulados). En la tradición budista el mérito que acumularon Buda y los bodisatvas con la meditación es la buena acción (*karma*), a la que todos deben la iluminación (la teofanía). Todas esas palabras encierran la idea de que, tras pasar un tiempo de penitencia y purificación (la Noche de los Tiempos) en el inframundo, el demiurgo hizo suficientes méritos como para mudar su forma inerte en la brillante o creadora. En términos estrictamente etimológicos, diríamos que el demiurgo dejó de ser un infame (alguien desconocido o con mala fama) para convertirse en un personaje famoso, es decir, visible y por todos querido.

otra manera de contar la transformación de la forma inerte en la brillante²⁷. Los nombres de algunos dioses aluden a esta metamorfosis²⁸.

El demiurgo se hizo también visible cuando adquirió color. Si los dioses lunares son invisibles o negros por definición, los solares se asocian con el rojo, el amarillo o naranja y el blanco. Extraído del almagre, pigmento todavía sagrado, el rojo es seguramente por eso el color más frecuente en la iconografía paleolítica y neolítica. La forma brillante del demiurgo se asocia también con el verde, símbolo de la vegetación y la fertilidad. Al adquirir color, el invisible e informe demiurgo mostró su forma, que en mitología es un símbolo de la luz²⁹. Por eso algunos dioses reciben un nombre o apodo que significa forma³⁰. Según vimos, la forma que mostró el demiurgo fue la de la esfera, que es considerada la forma perfecta a cuya imagen y semejanza fueron creados el sol y la luna³¹. Es la esfera, disco o punto rojo o de otro color de la iconografía universal, que encontramos ya en el arte parietal paleolítico. Concebida la forma inerte del demiurgo como un animal invisible, con más frecuencia se le representó como un animal de color, es decir, visible. Si las especies crípticas representan la forma inerte del demiurgo, la forma brillante es simbolizada mediante una especie diurna y fácilmente visible (la especie conspicua), por lo general un ave. Las dos formas del demiurgo, por

²⁷ Se hacen visibles Bochica en la mitología chibcha de Colombia, Visnú (sus avatares) y Hanuman en la hindú, y las hadas y los duendes y otros genios o espíritus en la tradición europea, incluyendo la Virgen María. Se crean a sí mismos en la mitología azteca Ometéotl, en la de los indios wabanakis de Norteamérica Odzihozo, en la australiana Atnatu, en la de los san o bosquimanos Hishe, en la de los tumbukas (de Malawi) Chiuta, en la hindú Brahma, Kama, Sita y Anadi (llamado *El que no tiene principio*), en la egipcia Atum, Isis Athena, Kéfer, Ra y Thot, y en la griega los dioses autógenos (*autocreados*). Los gnósticos lo contaban de Adamas o Barbelat Autógene.

²⁸ Por ejemplo, Kwatí (*El que se transforma*) entre los quileutes del noroeste de Norteamérica, descrito como el sol negro o nocturno que creó (se transformó en) el sol. También Vertumno (de *vertere*, transformarse) en la mitología etrusca y romana.

²⁹ Por eso la mitología hindú explica que Indra creó la luz y la forma, y la sumeria llama a Enki *Creador de las formas*, pues creó el mundo a su imagen y semejanza.

³⁰ En la mitología griega, por ejemplo, Morfeo y Afrodita Morfo (del griego *morphos*, forma). En la egipcia Ra (*Sol*) es un ser desmembrado o informe (Amón, Atum, Auf, Osiris, Ra el Inerte) y negro (un escarabajo y su pelota de boñiga) hasta que recompone su cuerpo, y vuela en forma del escarabajo Kepri o Kéfer (*Forma*), que es la bola roja Atón-Ra.

³¹ La reproducción más antigua de la bola primordial son las cabezas de algunas venus paleolíticas, por ejemplo, las de Wilendorf y Kostienki. En la mitología china la esfera brillante es la bola de carne que parió la diosa Nu-wa, y que dio origen a la humanidad.

tanto, podían ser representadas por múltiples criaturas, polimorfismo que explica los múltiples nombres que reciben algunos dioses³².

APARICIÓN DEL HOMBRE

Se concibe sobre todo a la forma brillante del demiurgo como un hombre en su plenitud. Aparte de ser diurno y conspicuo, el hombre es junto al sol la única criatura dotada de auténtico poder creador. Y como el sol, el hombre se asocia con el fuego desde que es hombre. Al igual también que el sol, que se representa como una cabeza, el hombre es la criatura terrestre que anda más erguida, es decir, con la cabeza (que es esférica) más cerca del cielo, a diferencia de los animales en general y de las serpientes y otras especies crípticas en particular, que viven en el agua, bajo la tierra o se arrastran por el suelo. Por otro lado el cuerpo erguido nos permite usar las manos para crear, y el bipedismo en fin es tan peculiar que entre los griegos daba nombre al hombre (*anthropós*, erguido)³³. Creado a imagen y semejanza de la forma brillante del demiurgo, el hombre está dotado de alma brillante, que es la que nos faculta para comprender y crear. El cuerpo humano, por tanto, recrea la forma brillante o creadora del demiurgo, y es por ello la forma perfecta y más hermosa (de la misma etimología que *forma*). Diríamos que el hombre, como el sol, es la forma por antonomasia. Por esa razón, concebido como un hombre, el dios solar es el arquetipo de la belleza física masculina, igual que su forma femenina (la diosa) lo es de la belleza femenina³⁴. En cambio carecen de la forma brillante o creadora, y en consecuencia de alma brillante y del poder de crear, los animales y demás seres creados a imagen y semejanza de

³² Son polimorfos en la mitología china el Mono (Kong), en la hindú Hanuman, Laxmi y Vas-tón, en la egipcia Isis (llamada *La de los mil nombres*) y Kéfer, en la griega Apolo, Dionisos, Ne-reo, Proteo, Ulises y Zeus, en la etrusca Vertumno y en la vasca Mari.

³³ Según la mitología griega, Prometeo dio al hombre la postura erguida a imagen y semejanza de (la forma brillante de) los dioses.

³⁴ En la mitología maya el arquetipo de belleza masculina es Yum Caax, en la griega Adonis, Apolo, Atis, Dionisos, Hermes, Narciso, Paris, Perseo y Teseo, en la romana Baco, Hércules, Jano, Júpiter y Mercurio, en la nórdica Bálder y en la irlandesa Finn. En la tradición cristiana son los ángeles, Jesucristo y los santos jóvenes tales como S Luís y S Juan Evangelista. Son bellezas femeninas arquetípicas en la mitología hindú Laxmi, Parvati y Radha, en la egipcia Isis, en la griega Afrodita, Artemis, Atenea, Hera y Perséfone, en la romana Diana, Juno y Venus, y en la nórdica Freyja. La Virgen María y las santas vírgenes representan en la cristiandad el ideal de belleza femenina, que da nombre a la advocación Virgen de la Bella, patrona de Lepe (Huelva).

la forma inerte del demiurgo. Sin conocimiento ni voluntad, los animales se mueven guiados por el instinto, es decir, por su alma inerte, que es una emanación del alma del demiurgo. Por tanto es éste quien controla a través de sus almas la conducta de los animales. Carentes de la verdadera forma, puede decirse que los animales tienen cuerpo informe o que no tienen cuerpo, igual que las almas difuntas. Por eso representan en mitología a los espíritus, nombre genérico que recibe la forma inerte del demiurgo. Esto explicaría la etimología de la palabra animal (de *ánima*, alma), que es análoga a la de espíritu (*aliento*, *alma*), en tanto que la etimología de la voz *hombre* alude a su cuerpo (y a la forma).

En resumen la forma inerte del demiurgo se identifica con la luna nueva y los animales y la brillante con el sol y el hombre, lo que explica que en muchas leyendas el sol y los dioses solares sean hombres, y otras hablen de la metamorfosis de un astro (el sol nocturno, la luna nueva) en el hombre³⁵. Por la misma razón veremos que otras muchas leyendas hablan de la metamorfosis de una nube, una masa de agua, una roca, una planta o un animal (todos ellos la forma inerte del demiurgo) en un hombre (la brillante). La teofanía del hombre se explica también como su manifestación o aparición repentina en la noche o en un paraje infernal. Combinando con ingenio las versiones teofánicas de la aparición y la metamorfosis del demiurgo, las leyendas más modernas hablan de la aparición repentina de un espíritu o animal (la forma inerte del demiurgo) a un hombre (la brillante)³⁶. Habría que entender que, al hacerse visible, el espíritu o animal se transformó en el hombre al que se apareció.

Por tanto el creador es un hombre, creencia extendida en la mitología universal. De hecho hemos visto que la omnipotencia es una consecuencia directa de poseer la forma creadora o humana, que es por antonomasia la forma brillante del demiurgo. Precisamente como creador del mundo y la humanidad, el hombre primordial, como llaman los hindúes a Visnú, es

³⁵ Lo cuentan, por ejemplo, los pounis de Norteamérica y la mitología de Tahití (del dios Eothe).

³⁶ Esta versión está muy extendida. En la tradición cristiana, por ejemplo, es el hombre al que se aparece la Virgen, un santo, una imagen sagrada o bien un animal.

nuestro más remoto antepasado: el *primer hombre* de la mitología universal³⁷. Con el tiempo, en la evolución de las historias sagradas, el primer hombre perdió su condición creadora, pero conservó la de antepasado de la humanidad o de un determinado pueblo. Este antepasado es el inventor de los útiles y el descubridor de las artes y las ciencias, y se identifica con el dios civilizador de las religiones más antiguas. En mitologías más modernas pierde también la condición de antepasado y finalmente hasta la de civilizador, y sólo se le considera ya un simple mortal que ayudó de alguna forma memorable a su pueblo, como la mitología grecorromana cuenta de los héroes y el Antiguo Testamento de los patriarcas, los jueces o caudillos, los reyes y los profetas. En las grandes religiones el primer hombre se presenta como un virtuoso seguidor y portavoz del invisible creador (su forma inerte), por ejemplo, los Inmortales de la tradición taoísta, los gurús de la hindú, los bodisatvas de la budista, los patriarcas y profetas de la judía y los apóstoles, mártires y santos de la cristiana. En las leyendas desacralizadas y en los cuentos sólo es ya un joven anónimo, o bien lleva un nombre muy común³⁸.

Es de reseñar que, a pesar de ser considerado un hombre, el demiurgo no fue representado como tal hasta tardíamente. Esto se explica por la antiquísima costumbre de representar su forma brillante (el dios solar) como la forma luminosa o visible de la forma inerte (el dios lunar o espíritu). Según esto, los animales del arte parietal paleolítico y neolítico, y de la iconografía posterior, que figuran solos (sin interaccionar con el hombre) representarían

³⁷ A su condición humana, en el sentido de naturaleza brillante o creadora, aluden los nombres de personajes tales como el hindú Purusha y el hebreo Enós, ambos con el significado de hombre, en tanto que Adán ha venido a ser en la tradición cristiana sinónimo de hombre o varón. En el Nuevo Testamento, Jesucristo es el Hijo de Dios y el Hijo del Hombre, lo que sugiere también que el creador es un hombre. También se dice que es el Hijo de Dios hecho Hombre, lo que describe más gráficamente la metamorfosis de su forma inerte (el invisible o anciano Dios Padre) en la brillante (Dios Hijo, Jesucristo el Hombre), si bien la teología explica que el término hombre se refiere aquí a la naturaleza mortal (inerte) que asumió Jesucristo para conocer en su carne el sufrimiento de la humanidad y redimirla. La dualidad del concepto hombre, que en la tradición sagrada designa al creador y en la profana a nuestra especie, llevó a los mandeos de Iraq a creer que la naturaleza humana de Jesucristo era sólo aparente, y que en ningún momento dejó de ser una divinidad. Esto se consideró una herejía porque negaba el sufrimiento de Jesucristo, como ser humano, durante su pasión redentora. Por el contrario los gnósticos, seguidos luego por los musulmanes, negaron la divinidad de Jesucristo en su Pasión.

³⁸ En Rusia es Iván, en otros países de Europa Juan o Juanito, en el País Vasco Martinico y en otras partes de España Juan y Jaimito.

la forma brillante del demiurgo, por lo que equivalen al sol, al dios solar y al hombre. Por eso la mitología animista describe al demiurgo como un hombre con forma animal, y como un animal que piensa, habla y se comporta como un hombre. Sorprende la renuencia milenaria a representar con forma humana al demiurgo, que fue en cambio representado con símbolos solares o con forma animal ¿Por qué ese tabú universal? Seguramente por modestia, porque el hombre es sólo un burdo remedo de la forma brillante del demiurgo, cuyo poder creador comparte sólo a escala infinitesimal. ¿No sería irreverente representarlo con cuerpo humano? Así, pues, aunque concebida como un hombre, la forma inerte del demiurgo era siempre descrita y representada como un animal u otro ser no completamente humano, como hacen los aborígenes de Australia y otros pueblos animistas. Así, pues, cuando las leyendas hablan de hombres no se están refiriendo a seres humanos, aunque lo parezca, sino al demiurgo. Otro nudo gordiano de la mitología, y seguramente la idea que más misterio infundió a las religiones. El demiurgo no fue representado en solitario con rasgos humanos hasta que en Oriente Próximo los dioses con forma animal empezaron a ser representados con la cabeza de los poderosos reyes, persas y mesopotamios, sus representantes terrenales. Los egipcios lo hicieron al revés, y representaron a los dioses como faraones con cabeza animal. Más tarde griegos y romanos representaron, por primera vez, a los dioses solares y los héroes con forma completamente humana, tradición mantenida por el cristianismo y seguida también por el hinduismo y el budismo. La representación del demiurgo con forma humana fue más fácil en el caso de los personajes míticos considerados históricos y humanos, como son los héroes griegos, los Inmortales chinos, los bodisatvas budistas y los santos cristianos.

Como resumen de lo visto hasta ahora diré que la forma inerte del demiurgo empezó siendo un único espíritu universal (el Gran Espíritu). Así habría sido concebida en la protohistoria sagrada. Puesto que se encuentra en todas partes, se le llama espíritu del cielo y del inframundo, así como espíritu del agua, de las montañas, de las cuevas, del bosque y de otros parajes infernales; también espíritu de la vegetación y animal. Con el tiempo todos ellos fueron concebidos como espíritus distintos, y se les dio nombres propios. Estos poderosos espíritus poblaban (y pueblan) el mundo, como nos cuentan las religiones animistas. En las religiones politeístas esos espíritus pasaron a ser dioses y diosas, y fueron emparejados y entronizados en un panteón fuer-

temente jerarquizado, a imagen y semejanza de las ricas sociedades agrícolas. Finalmente las religiones monoteístas retomaron la primigenia idea del único dios (o espíritu) creador, y convirtieron a los demás dioses en ángeles y demonios. En cuanto a la forma brillante u omnipotente del demiurgo, es un hombre en los tres tipos de religiones.

EL DEMIURGO COMO PERSONAJE DOBLE

Hemos visto que la forma inerte del demiurgo era negra e invisible, fría, pasiva y estéril, en tanto que la brillante era luminosa, cálida, activa y fértil. El demiurgo es, por ello, un personaje doble que representa a la vez la noche y el día, el sol nocturno y el sol del día, la luna nueva y la llena, la tierra o inframundo y el cielo, los animales y el hombre y otros muchos seres y conceptos opuestos¹. Presidió la Noche de los Tiempos como una deidad infernal e inerte causante de la esterilidad del Caos, y presidió el Tiempo de la Luz y la Creación como otra celestial, creadora y dispensadora de fertilidad y vida. En la mitología universal es un espíritu o dios invisible o negro, con frecuencia maligno (un demonio), que se transmutó (o reencarnó) en una hermosa mujer o un apuesto hombre, ambos filantrópicos. Ésta es la doble personalidad que tiene el creador en la mitología universal, y la que heredan muchos personajes míticos de él derivados². A ella se debe la creencia en deidades que tienen un lado oscuro, y son malignas o ladronas, al tiempo que son consideradas protectoras y providentes. Por un lado estas deidades castigan a la humanidad directamente o por medio de demonios o espíritus malignos con los que se identifican (su propia forma inerte), y por otro la protegen (la forma brillante). Castigan con la forma de la luna nueva o de un animal negro, y protegen con la forma del sol, de la luna llena, de un animal luminoso o visible (de color) o del hombre. Encontramos esta doble natura-

¹ En la mitología egipcia Ra es un personaje doble compuesto por el sol invisible o nocturno (Atum, Auf, Ra el Inerte, el difunto Osiris) y el visible (Ra, Atón, el resucitado Osiris). El difunto Osiris y el luminoso Ra (*Sol*) formaban un único cuerpo con dos almas llamado Tchafi, identificable con Horus de los Dos Horizontes (el sol de poniente y el solaciente). Como ser hermafrodita, Tchafi era concebido como una pareja de leones (Ruty) compuesta por la leona Tefnut (el agua) y el león Shu (el fuego, aliento o alma). Tefnut se identifica con Sekmet y otras leonas del desierto llamadas genéricamente Ojo de Ra (un ojo cerrado, negro o ciego), y Shu con el ojo abierto o rojo Ra.

² Entre los vuduistas de Haití son respectivamente Erzulie-Dantor y Erzulie-Freda, en la mitología nórdica son los elfos negros y los blancos, y en el budismo lamaísta Tara Azul y Tara Blanca (Amarilla, Roja o Verde).

leza, que se creía que heredan los lunáticos y esquizofrénicos, en muchas mitologías³. Esta dualidad explica la conducta ambivalente, ambigua o imprevisible de muchos personajes míticos, como veremos más abajo⁴. Por la misma razón hay demonios que asumen en algunas leyendas el papel creador, fertilizante o protector propio de esos mismos dioses solares⁵. Debido a su doble naturaleza, podría decirse que, sobre todo en las religiones animistas, hay pocos dioses exclusivamente malignos o protectores.

Por ser el mismo personaje, las dos formas del demiurgo recibieron al principio el mismo nombre pero distintos apelativos, más o menos descriptivos de sus respectivas naturalezas. Con el tiempo las dos formas recibieron nombres distintos⁶. Como personaje doble, el demiurgo puede llevar un nombre compuesto que en la versión más antigua es un mismo nombre repetido dos veces⁷. También puede llevar dos nombres distintos alusivos a

³ Así, por ejemplo, el azteca Ometéotl, llamado *Deidad de la Dualidad*, es un personaje doble compuesto por la maligna Omeocihuatl (*Señora de la dualidad*) y el benéfico Omeotecuhtli (*Señor de la dualidad*). En el Antiguo Testamento el invisible Yahvé tiene una forma iracunda, que castiga a su pueblo, y otra protectora.

⁴ Como Coyote, Cuervo y Liebre en la mitología de los indios de Norteamérica, Loki en la nórdica y Aquiles, Hércules y Ulises en la griega.

⁵ Por ejemplo, el demonio azteca Tezcatlipoca, que en este papel benefactor adopta el nombre de Tezcatlipoca Blanco (identificable con el dios solar Quetzalcóatl) o Tezcatlipoca Rojo (éste con el también protector Xipe Totec). En la mitología árabe los demonios djinn son a veces considerados protectores y hasta civilizadores de la humanidad.

⁶ En la mitología maya el creador Itzamna es a la vez el dios negro de la muerte Votan y el dios del sol y la fertilidad Kinich-Ahau. En la de los kavirondos de Kenia Wele es a la vez el dios negro y maligno Gumali y el dios blanco y benigno Omuwanga. Muchos personajes de la mitología china tienen una forma terrenal y mortal, y otra celestial e inmortal que reciben distintos nombres. Huang-lao, por ejemplo, tiene como forma terrenal y mortal a Lao-zi (o Huang-di) y como forma celestial e inmortal a Lao-Jun. En la mitología hindú Bhairava o Shiva Bhairava es la forma monstruosa y maligna del protector Shiva. La forma femenina de Bhairava es la bruja negra Bhairavi o Kali, que como hermosa diosa protectora recibe los nombres de Devi, Mahadevi, Parvati, Sita y Uma, todas ellas consideradas la forma femenina (shakti) de Shiva. En la mitología egipcia Nekhbet tiene una forma antropófaga (la leona Tefnut) y otra protectora (la vaca o mujer Hathor). En la griega la maligna diosa acuática Ino es la forma inerte e invisible de la blanca y benéfica Leucótea, y la bruja Hécate la de la diosa Artemis. En Asturias el anciano negro Nuberu tiene como forma brillante a Juan Blanco; al primero debemos las tormentas y al segundo las fértiles lluvias.

⁷ Por ejemplo, Kerikeri en la mitología de los bushongos del Congo, Unkulunkulu en la zulú, Itherther en la de los kalyles de Argelia, Caicay en la de Chile, Chinigchinich en la de los indios misiones de California del Sur, Papa en la maorí, Make-Make en la de la Isla de Pascua, Tuhururu en la polinesia, Kurunukuru en la australiana, Kiak-Kiak en la malaya, Gong-Gong

sus formas⁸. Denotarían también esa dualidad los nombres plurales de muchos dioses⁹. Por lo general se nombra al demiurgo con el nombre de uno de los componentes de su forma doble¹⁰. Esto explica que algunos dioses lunares lleven un nombre alusivo a su forma brillante, y lo contrario, que un dios solar lleve otro alusivo a su forma inerte. Finalmente, con el tiempo, algunos nombres compuestos fueron contraídos y fundidos en uno¹¹. Es de remarcar que, debido a su doble naturaleza, dioses típicamente solares asumen en las leyendas el papel propio de la forma inerte del demiurgo cuando interactúan con otros dioses solares dominantes¹².

Concebido el demiurgo como un astro, su doble naturaleza fue representada como una esfera o disco de dos mitades, una negra o azul (la luna

en la china, Hanna-Hanna en la hitita, Qahqaha en la árabe, Gengen en la egipcia, Tártaro en la griega, Doudou en la belga y Guaraguara en la asturiana.

⁸ Entre los siux de Norteamérica, la diosa Anog-ité debe el nombre a sus dos rostros, uno de horrible vieja (Anog) y otro de hermosa muchacha (Ité). El dios Mawu-Lisa de los fon de África tiene un lado oscuro que identifican con la diosa luna Mawu y otro luminoso que identifican con el dios sol Lisa. En Haití la población originaria de Dahomey dice que Damballah Wedo está compuesto por las serpientes Dam y Ballah. En la mitología hindú Chamunda se compone de los demonios Chunda y Munda, y en la eslava Semargal del dios o espíritu de la cebada Sem y del hombre de la cebada Argal.

⁹ Los mazdeístas designan a Ahura Mazda con el nombre de yazdan, plural de yazata (*el que recibe culto*). En la Biblia Yahvé es Elohim, plural de Eloah (*Dios*), nombre apenas usado. Ambos nombres se corresponden entre los árabes con Ilm y Alá respectivamente. También en castellano Dios es la forma plural de la voz latina Deus, que en otras lenguas es singular (en italiano Dio, en francés Dieu).

¹⁰ Los egipcios nombraban a los dioses lunares usando el componente inerte del nombre compuesto, por ejemplo, Neftis en vez de Neftis-Isis, Sekhmet en vez de Sekhmet-Hathor, Séker (o Sokar) en vez de Séker-Osiris, Osiris en vez de Osiris-Ra, Amón o Atum en vez de Amón-Ra y Atum-Ra (o Ra-Atum) y Ra en vez de Ra-Horakhty. Por su parte nombraban a los dioses solares usando el componente brillante del nombre, por ejemplo, en estos casos, Isis, Hathor, Osiris, Ra y Horus.

¹¹ Así, por ejemplo, en la mitología egipcia Harpra (compuesto por Horus y su forma inerte Ra), Harsomtut (por Horus y su forma inerte Somtut) y Harsopdus (por Horus y su forma inerte Sopdus), y en la romano-egipcia Serapis (por Osiris y su forma bovina e inerte Apis). El nombre de Jesucristo aludiría a su forma brillante o resucitada (Jesús) e inerte o difunta (Cristo).

¹² En el panteón egipcio, por ejemplo, son dioses solares dominantes Aah, Horus y Ra, lo que quiere decir que cualquier otro dios que interactúe con ellos lo hace como forma inerte. Por el contrario son típicos dioses lunares Amón y Atum, y frente a ellos los demás dioses suelen adoptar el papel de la forma brillante.

nueva, la forma inerte) y otra blanca o roja (la luna llena, la forma brillante)¹³. También se le representa como una roca, una planta, un huevo, un animal o un hombre de dos mitades: la posterior, inferior e izquierda se identifican con la forma inerte, y la anterior, superior y derecha con la brillante¹⁴. La mitad brillante es la imagen especular de la inerte, lo que proporciona al demiurgo como personaje doble la simetría radial o bilateral a cuya imagen y semejanza fueron creados los seres vivos, los cristales minerales y las montañas. Por eso el cuerpo humano está formado por dos mitades ensambladas, donde los pares de órganos están separados (los ojos, las orejas, los miembros, los pulmones...) o fundidos (la nariz y la boca).

Otra extendida versión considera que la forma brillante del demiurgo estaba dentro de la inerte. Por ser ésta invisible, la doble naturaleza no se puede representar en este caso, pero veremos que hay antiguos iconos que representan a un animal dentro de otro.

¹³ En la mitología azteca este disco sería el medio sol que crean Quetzalcóatl y Huitzilopochtli. Es el yin-yang del taoísmo chino y el in-yo del sintoísmo japonés. En el yin-yang la mitad negra o azul (el yin) representa el principio femenino y se identifica con la luna nueva, la oscuridad, el agua, la tierra, lo cóncavo o llano y lo blando, lo pasivo y lo negativo (la inercia), el frío, la línea sinuosa (la sombra), lo inestable y las enfermedades. La otra mitad roja, amarilla o blanca (el yang) representa el principio masculino y se identifica con el sol, la luz, el fuego, el aire, el cielo, lo convexo (el relieve) y lo duro, lo activo y creativo (el arte o trabajo), el calor, la línea recta (el rayo de luz), lo estable y la salud. Del mismo modo que las dos formas del demiurgo son interdependientes, se dice que el yin y el yang son principios complementarios e inseparables, de modo que sólo existen recíprocamente, lo que viene simbolizado por la línea sinuosa que los divide así como por el punto azul o negro (yin) que contiene el yang, y el punto rojo o blanco (yang) contenido en el yin. El yin-yang es el emblema de las banderas nacionales de Mongolia (el soyombo) y Corea del Sur, pero símbolos parecidos se encuentran en toda Eurasia (incluyendo la simbología cristiana) y entre los nativos de Norteamérica.

¹⁴ Entre los lugbaras de África el creador Adroa tiene un cuerpo de dos mitades, una de las cuales (la izquierda) es maligna (el demonio Adroanzi) y la otra protectora (Adroa). Seguramente por ser la mitad inerte la que precedió a la brillante, el nombre del polinesio Maui significa *Mitad izquierda*. Por tanto este héroe solar llevaría el nombre de su forma inerte, lo que es frecuente en la mitología animista. Creen los polinesios que el hombre fue creado a imagen y semejanza de Maui, y por eso la mitad izquierda (*maui*) del cuerpo humano es profana y la derecha (*tapa*) sagrada.

EL PERSONAJE INERTE Y EL BRILLANTE

Se considera a cada una de las dos formas del demiurgo el álter ego de la otra. En la tradición griega y cristiano-ortodoxa, por ejemplo, la forma inerte es la hipóstasis de la brillante, de lo que se deduce que Cristo (la forma inerte de Jesucristo) era la hipóstasis de Jesús (la brillante). En la tradición romana la forma inerte es la persona o máscara que subyace en la brillante. Pues bien, asignándose con frecuencia nombre propio a cada una de las formas, con el tiempo ambas acabaron siendo consideradas personajes distintos. De hecho, si bien en la religiones animistas prevalece la idea del demiurgo como un personaje de doble naturaleza, las politeístas y monoteístas suelen presentarlo desdoblado en esos dos personajes, el inerte y el brillante. El personaje inerte son los dioses infernales o lunares (los espíritus o dioses), y el brillante los dioses celestiales o solares (el hombre). Se supone en esta extendida y más moderna versión que ambos personajes coexistieron en la Noche de los Tiempos, y que al final sólo el brillante salió del inframundo y ascendió al cielo. Se les reconoce en las leyendas porque interaccionan entre sí con la forma, condición, edad y sexo respectivo que ya conocemos. En todo caso el personaje inerte es por definición un ser invisible (un espíritu o dios), al que, por oposición al hombre, se le atribuye forma animal o cualquier otra no completamente humana. Por eso la Noche de los Tiempos es en la mitología animista el Tiempo de los Espíritus (o de los Dioses), que precedió al Tiempo de los Hombres (el Tiempo de la Luz y la Creación). Por su parte el Caos o inframundo es la Tierra o País de los Espíritus o de las Almas Difuntas, en tanto que el Cosmos o cielo es la Tierra o País de los Hombres.

En su interacción con el personaje brillante (un dios solar o un hombre), el inerte adopta en las leyendas dos papeles opuestos: o bien es un numen que lo protege y le ayuda a salir del inframundo, o bien es un demonio que intenta retenerlo. El papel protector del numen se debe a que, como personificación del inframundo, el personaje inerte era el cuerpo o escudo dentro del que estuvo el personaje brillante en la Noche de los Tiempos. Recuérdese al sol dentro de la invisible luna nueva. En las leyendas más modernas el espíritu benéfico y protector es su escudero, guardián o consejero¹⁵. Por su parte

¹⁵ Por poner unos ejemplos, en las leyendas artúricas es el mago Merlín, y en los cuentos el hada madrina.

el papel de demonio se explica por haber sido la prisión, como personificación del inframundo, donde el personaje brillante estuvo encerrado en la Noche de los Tiempos. En este papel se le considera su némesis, archienemigo o rival mortal, como fue Satán para Adán, Caín para Abel o Judas para Jesucristo. Como principio femenino, el demonio es una bruja o diablesa. En todo caso el demonio personifica la esterilidad del Caos, e interviene en las leyendas envenenando y corrompiendo el aire, el agua y los alimentos, causando sequías, inundaciones, terremotos y plagas, esterilizando los suelos y haciendo enfermar a las plantas, el ganado y las personas¹⁶.

Por ser el numen y el demonio el mismo personaje inerte, hay númenes que se comportan en algunas leyendas como demonios y viceversa¹⁷. El doble papel del personaje inerte explica la conducta ambivalente o ambigua de muchos espíritus y dioses lunares, que primero hacen daño al hombre (el personaje brillante) y a continuación lo curan o ayudan¹⁸. Al igual que el numen, el demonio es la forma inerte del hombre al que persigue, como veremos más abajo¹⁹. Si las leyendas más antiguas atribuyen la esterilidad del

¹⁶ Por eso puede llevar un nombre relacionado con el Caos (como la diosa nórdica Angrboda), la destrucción (la egipcia Kehkehet), la muerte (la griega Muerte y el nórdico Dainn), las enfermedades (los yakus del hinduismo), la guerra (la griega Palas y la nórdica Hildr) o el mal en general (la griega Até).

¹⁷ En algunas leyendas egipcias el demonio Seth protege al dios solar Ra contra la cobra Apofis, que es un demonio identificable con Seth. Éste desempeña aquí el papel de Mehen, la cobra protectora de Ra. De esto se deduce que la forma inerte de Ra era Seth, que como numen recibía el nombre de Mehen y como demonio el de Apofis. En la mitología hindú, por citar otro ejemplo, los asuras son demonios que, en algunas leyendas, protegen a los devas (dioses solares), sus rivales.

¹⁸ Hacen esto la diosa egipcia Isis, la mesopotámica Ishtar o Astarté y las griegas Artemis y Hera. A esta doble condición deberían su nombre las nornas malas y buenas de la mitología nórdica, y las parcas malas y buenas de la griega. En la mitología europea muestran doble personalidad las hadas (malas o buenas, que son las brujas y las hadas madrinas respectivamente), los duendes y otros geniecillos domésticos. Los mitólogos llaman *trickster* (bromista, liante o enreda) al personaje que hoy mete en apuros al dios o héroe y mañana le salva la vida, como hace en la mitología nórdica Loki, que es la forma inerte de Thor, Odín y otros Ases (dioses solares).

¹⁹ En la mitología azteca el demonio Tezcatlipoca Negro es la forma inerte de Tezcatlipoca Blanco (identificable con Quetzalcóatl) y de Tezcatlipoca Rojo (ídem con Xipe Totec). En la hindú Shiva (significa *Benevolente*) tiene una forma destructora que se identifica con sus oponentes, los demonios Rudra, Butesvara (*Señor de los Espectros*) y Bhairava. En la griega Eros (*Amor*) dispara como demonio flechas de plomo (la oscuridad) para sembrar el odio y desunir a las parejas (símbolo de la esterilidad), y flechas de oro (la luz) como dios solar para hacer el

Caos a la forma inerte de un dios solar, las más modernas la atribuyen a un demonio que, aunque se identifique con ella, es considerado su esbirro, sirviente o secuaz. Efectivamente la mitología habla de inundaciones y otras catástrofes que ocurrieron al principio de los tiempos, y que fueron causadas directamente por el creador, que en otras leyendas más modernas las causa por medio de un demonio. Pues bien, en la versión más moderna y extendida, quien causa las desgracias es un demonio que, no sólo no está ya sometido al creador, sino que es considerado su enemigo y la personificación del mal. Este pensamiento dualista originó en Oriente Próximo el maniqueísmo, doctrina que postula la existencia de un demonio responsable de todo lo malo y de un dios solar y creador responsable de todo lo bueno. La cosmovisión dualista impregna las grandes religiones monoteístas.

En cuanto al personaje brillante (un dios solar o un hombre), es siempre el protagonista del relato y el arquetipo físico y moral del hombre y la mujer, según el género. Son los héroes y las vírgenes de la mitología universal. Si el personaje inerte carecía de poder creador y personifica la esterilidad del Caos, el brillante es el creador y se le atribuye los poderes de la omnipotencia, la fertilidad, la inmortalidad o eterna juventud y la sabiduría. Con el tiempo, como hemos visto, el personaje brillante fue poco a poco despojado de estos poderes sobrenaturales hasta presentarse en algunas leyendas contemporáneas como un simple mortal y antepasado, en consonancia con la vieja idea de que era un hombre (el primer hombre).

Durante miles de años sólo se representó la forma brillante del demiurgo, ya sea en el momento de su aparición (la teofanía), de la creación del mundo o en ambos actos a la vez. Ya vimos que se la representaba como la forma llameante, luminosa o simplemente visible (con colores) de su forma inerte. Pues bien, más tarde, cuando las formas inerte y brillante fueron consideradas personajes distintos, se representó juntos a los dos, con frecuencia el personaje inerte debajo, detrás o a la izquierda del brillante, y a veces en

bien y unir a las parejas (ídem de la fertilidad). Pues bien una versión más moderna considera al primero un personaje distinto, Anteros (*El oponente de Eros*), que equivale en la tradición cristiana al Anticristo (Satan). Atenea, que es tanto una diosa solar (personaje brillante) como un numen (ídem inerte), es en algunas leyendas Atenea Gorgona, identificable con la gorgona o diablesa Medusa (la luna nueva y una jabalina devastadora de cultivos), en otras es Atenea Rapaz (una harpía nocturna representada como un mochuelo), y en otras Atenea Telquinia (la madre de los demonios telquines).

posición invertida respecto a éste, como si fuesen un cuerpo (el personaje brillante) y su sombra (el inerte) o dos imágenes especulares. Identificado con la invisible luna nueva, se representa al personaje inerte como una esfera o disco negro (azul cuando simboliza el agua frente al fuego); identificado con la luna llena y el sol, se representa al brillante a su lado como una esfera o disco blanco, dorado o rojo a veces orlado de rayos²⁰. Es otro símbolo luni-solar el menguante lunar (la media luna con los cuernos hacia la derecha o abajo) junto o debajo del sol, que se encuentra en la antigua iconografía mesopotámica y egipcia y hoy se extiende por Eurasia y Oceanía²¹. De los discos alternos alegóricos de los personajes inerte y brillante derivarían los triángulos, cuadrados, rombos y otros poliedros representados en alternancia en ídolos y templos. En todos estos casos, por ser invisible, el símbolo inerte se representa negro o sin relieve, en tanto que el brillante aparece de color o en relieve²². Se representa también al personaje inerte por medio de una montaña, una planta o un animal negro, y a su lado el brillante con la misma forma pero orlado de fuego o luz o bien coloreado o con forma humana.

LA PAREJA DEMIURGA

Como personaje doble, el demiurgo es concebido como un animal u hombre de dos mitades o cuerpos unidos, a semejanza del cual nacen los hermanos siameses. En la Noche de los Tiempos el cuerpo o mitad inerte (un numen o demonio) dominaba sobre el brillante, que estaba oculto dentro, debajo, detrás o a la izquierda del inerte. Al final de ese tiempo la mitad brillante se movió y se hizo visible ocupando una posición dominante en el

²⁰ Puntos, discos y manchas rojas abundan en el arte parietal del Paleolítico Superior. Discos negros o azules en alternancia con otros coloreados se ven en los fanos egipcios y cretenses y en las iglesias paleocristianas. En la iconografía europea alquímica encontramos a la mujer con un disco negro por cabeza (la luna), junto a un hombre que lleva por cabeza un sol radiante.

²¹ En la iconografía egipcia la media luna engloba al disco solar (o su equivalente el ojo abierto de Ra), o bien yace debajo. En la hindú la media luna rodea el tercer ojo de Shiva, ojo que se identifica con el sol al igual que el ojo de Ra. En la iconografía egipcia la media luna se confunde con el esquife que transporta al sol, y con los cuernos de las diosas con forma de vaca, que portan el sol entre los cuernos. Este simbolismo habría sido heredado por la iconografía cristiana, donde la media luna que engloba a la estrella se asocia con la Virgen María que sostiene al Niño en su regazo. En Mongolia el soyombo, emblema nacional, es un yin-yang colocado bajo una media luna que contiene un disco llameante. Se dice que la media luna representa a la madre de los mongoles (el yin) y el disco al padre (el yang). Es el momento de recordar que los cristianos llaman madre a la Virgen y padre a Jesucristo.

²² Por ejemplo, los ajedrezados y taqueados de las iglesias románicas del Camino de Santiago.

Tiempo de la Luz y la Creación. Lllamaré personaje doble inerte al primero (un espíritu de dos cuerpos o mitades funcionalmente inertes), y personaje doble brillante al segundo (un dios solar u hombre de dos cuerpos o mitades funcionalmente brillantes).

Concebido el personaje doble como dos seres separados, ambos componen la pareja demiurga de la mitología universal. Esta pareja puede tener el mismo o distinto sexo. Lllamaré pareja inerte a la dominada por el miembro inerte (una pareja de espíritus o de dioses lunares), y pareja brillante a la dominada por el miembro brillante (una pareja de dioses solares o humana). La pareja brillante es la pareja creadora de la mitología universal, de la que derivan las parejas de dioses solares y parejas humanas de muchas leyendas. Como principios sexuales, los miembros de la pareja demiurga son hembra (el inerte) y macho (el brillante), y componen la primera pareja de dioses solares o humana. En otros casos pueden ser dos hembras, dos machos e incluso ser macho el personaje inerte y hembra el brillante. Los miembros de la pareja demiurga actúan siempre juntos en las leyendas, como si de un solo individuo se tratase. Por eso los romanos los llamaban dioses asociados²³.

EL DEMIURGO COMO PERSONAJE TRIPLE

Concebidas las formas inerte y brillante del demiurgo como personajes distintos, se supone que el personaje brillante estuvo junto al inerte en el inframundo en la Noche de los Tiempos y ascendió al cielo en el Tiempo de la Luz y la Creación. Tiene, pues, dos formas, una oculta (que se identifica con el personaje inerte), y otra visible. Por tanto el demiurgo tiene una forma inerte, otra brillante oculta y otra brillante visible. Esta noción del demiurgo podría remontarse al Paleolítico Superior, a juzgar por el bajorrelieve de un abrigo de la Cueva de Anglés-sur-l'Anglin (Francia) que representa a tres figuras femeninas juntas. Vimos que algunas deidades tienen un nombre compuesto que designa a sus formas inerte y brillante. Pues bien otras tienen un nombre compuesto de tres nombres que designarían a estas tres formas²⁴. Considerados sus miembros con el tiempo personajes distintos, el personaje

²³ En la mitología griega y romana son típicos dioses asociados las gorgonas (personaje doble inerte, pareja de diablesas), las musas (personaje doble inerte, pareja de núnemes) y los diós-curos (personaje doble brillante, pareja de dioses solares representados como dos estrellas).

²⁴ En la mitología hindú es la serpiente Ananda-Perpenada-Souami, identificable con el dios u hombre Siranguam-Rangua-Rayaguer.

triple pasó a ser los tríos o triadas de la mitología universal²⁵. En algunos casos los tres miembros del trío representarían respectivamente la invisible luna nueva, la creciente y la llena²⁶. En otros representarían el sol invisible o nocturno (y el de poniente), el naciente (que da luz) y el de mediodía (que da luz y calor), soles que se corresponden con esas fases lunares²⁷. El personaje triple fue representado como tres animales o antropomorfos, uno de color negro (el personaje inerte), otro con medio cuerpo negro y el otro de color rojo (el brillante oculto) y otro enteramente de color rojo (el brillante visible)²⁸. En otros iconos y leyendas el personaje inerte es negro, y el brillante oculto y el brillante visible enteramente de color rojo, dorado o blanco. Lo mismo que el personaje doble, el triple puede ser concebido como tres personajes inertes (de color negro) o brillantes (rojos, dorados o blancos), éstos últimos representados a veces mediante tres soles, estrellas o crecientes²⁹.

²⁵ En el hinduismo es el Trimurti o triple deidad creadora (Brahma, Visnú y Shiva), y en el cristianismo la Sagrada Trinidad.

²⁶ En la mitología griega representan estas fases lunares las tres parcas o moiras (*fases*), que se corresponden respectivamente con las tres formas de Hécate o Artemis Triforme: Hécate o Perséfone (apodadas ambas Brimo, *Espantosas*), Selene (*Luna*) y Artemis. Hécate se identifica con la gorgona Medusa y Artemis con Atenea (forma brillante de Medusa), lo que explica que los antiguos griegos llamasen Gorgona a Atenea y *Cabeza de la Gorgona* (en alusión a Atenea) a la luna llena.

²⁷ En la mitología japonesa los Tres Niños Augustos son la luna invisible, la llena y el sol. En la egipcia Horus de los dos Horizontes (la forma doble de Horus o Ra) es representado como personaje triple por el sol de poniente (Atum, Horus del Segundo Horizonte), naciente (Kéfer, Ra-Harmakhis u Horus del Horizonte) y del mediodía (Horus, Ra, el disco rojo Atón). En la griega los miembros de la deidad triple Hesperia-Eos-Hemera se identifican respectivamente con el sol de poniente, el de naciente y el del mediodía. En la romana forman tríos los dioses Luna (la luna invisible), Vulcano (el sol invisible) y Sol.

²⁸ Figuras así encontramos en las cuevas de las sierras de Guadalupe y de San Francisco, en México.

²⁹ Antiguos iconos mesopotamios representan tres astros encima de una montaña: el creciente lunar, un astro de rayos sinuosos y rectos alternos (el planeta Venus) y otro de rayos rectos (el sol). Tres estrellas o soles es un extendido icono, lo mismo que tres lunas crecientes, que en las iglesias de Polonia encontramos entrelazadas y que reconocemos también en el símbolo nacional de Irán.

OTRAS VERSIONES DE LA TEOFANÍA

Hemos visto que el demiurgo se apareció de repente al arder o iluminarse en medio de la Noche de los Tiempos o del Caos, con los que se identifica su forma inerte. Por eso su manifestación puede también explicarse como la metamorfosis de la Noche de los Tiempos en el Tiempo de la Luz y la Creación, y la del Caos o inframundo en el Cosmos o cielo. Con más frecuencia se explica como la metamorfosis de un dios lunar o espíritu en un dios solar u hombre. La manifestación o metamorfosis del demiurgo es el paradigma más simple de la teofanía, muy extendido en la mitología animista, lo que sugiere que es el más antiguo. A su lado encontramos otros paradigmas que se refieren al demiurgo como personaje doble, y que cuentan igualmente con numerosas versiones, por lo que seguramente formaban parte también de la protohistoria sagrada.

ROTACIÓN DEL DEMIURGO

También se supone que el demiurgo, como personaje doble, estaba al principio colocado al revés, es decir, con su negra e invisible mitad inerte encima, delante o a la derecha de la mitad brillante, que por tanto permanecía oculta: la forma doble inerte del demiurgo. Al final de la Noche de los Tiempos el demiurgo se dio la vuelta para adoptar la postura derecha y perfecta que dejó ver su mitad brillante, con lo que se hizo visible (la forma doble brillante). Por eso en algunas leyendas animistas el demiurgo es un murciélago posado que, al darse la vuelta, se transformó en hombre. En una variante de este paradigma el demiurgo no rota, sino que la mitad brillante se desplaza hasta colocarse encima, delante o a la derecha de la mitad inerte, con lo que recompuso sus dos mitades y su cuerpo brillante y perfecto se hizo entonces visible. En ambos casos la mitad inerte termina en el inframundo, con el que se identifica, y la brillante en el cielo, con el que lo hace igualmente.

SEGREGACIÓN DEL PERSONAJE BRILLANTE POR EL INERTE

En otro paradigma de la teofanía el personaje doble inerte no son dos mitades de un mismo ser, sino dos personajes distintos (la pareja demiurga),

uno (el brillante) dentro del otro (el inerte). Al final de la Noche de los Tiempos el personaje brillante salió del interior del inerte y se hizo visible. Veremos que leyendas de todo el mundo explican esta segregación como la regurgitación de una presa por un animal, o como el parto de una cría por la madre. El animal y la madre representan el personaje inerte, y la presa y la cría el brillante. Otras leyendas explican la segregación como un acto de creación en el que el creador representa al personaje inerte y el ser creado o aparecido al brillante.

Considerado el personaje inerte una personificación del inframundo, la versión más extendida de la segregación supone que el personaje brillante estaba oculto en el inframundo (o en un paraje infernal), de donde ascendió al cielo (o la tierra) al final de la Noche de los Tiempos. Concebido finalmente el personaje brillante como un hombre (no como un dios solar), se supone con más frecuencia que salió del paraje infernal tras nacer en él, o tras haber entrado antes en él por alguna razón. Este ingreso, que las leyendas más antiguas asocian con la adquisición de la omnipotencia, la inmortalidad y la sabiduría, es un relato añadido para hacer más verosímil la historia. La mitología griega llama catábasis al supuesto descenso temporal de los héroes al inframundo, morada de los dioses o espíritus con los que se identifica la forma inerte de los héroes. Advuértase que la ascensión al cielo o la tierra desde el inframundo es otro modo de contar la metamorfosis del Caos o inframundo en el Cosmos o cielo. Por eso veremos que, en algunas mitologías, el demiurgo cambia de nombre cuando sale del inframundo.

SEPARACIÓN DEL PERSONAJE INERTE Y EL BRILLANTE

Otro paradigma de la teofanía afín al anterior supone que los dos personajes estaban al principio juntos, el brillante tapado (el personaje brillante oculto) por situarse debajo, detrás o a la izquierda del inerte. Al final de la Noche de los Tiempos el personaje brillante se hizo visible cuando se separó y situó encima, delante o a la derecha del inerte. Por identificarse el personaje inerte con el inframundo y el brillante con el cielo, se cuenta que el primero quedó en el inframundo y el otro en el cielo. También se supone que el personaje inerte descendió al inframundo en tanto que el brillante permaneció en el cielo, o que ambos se movieron: el inerte hacia el inframundo y el otro hacia el cielo. Este paradigma inspiró las versiones teofánicas que hablan de

la separación de la pareja amante o de rivales, que en la Noche de los Tiempos estaba unida en el sexo o en la lucha respectivamente. Puesto que el personaje inerte desapareció al ser tapado por el brillante, otra extendida versión habla del animal que fue comido entero por un dios u hombre.

La teofanía dio comienzo a la creación del mundo. Una vez creado, el mundo se mantiene mediante procesos naturales y cósmicos que recrean una y otra vez la teofanía. Así, por ejemplo, a imagen y semejanza del tránsito de la Noche de los Tiempos al Tiempo de la Luz y la Creación, los días siguen a las noches, las lunaciones crecientes a las menguantes y las estaciones lluviosas o fértiles a las secas o estériles. Y a imagen y semejanza del tránsito del Caos al Cosmos, la vegetación se regenera después de una catástrofe. La vida sigue a la muerte, y la paz y la prosperidad a la guerra. Es el círculo virtuoso de creación-destrucción-creación del que habla el hinduismo. Como veremos, estos procesos naturales se utilizaron, a su vez, para explicar la teofanía.

Prácticamente todas las leyendas de la mitología universal pueden encasillarse en alguno de estos cuatro paradigmas, que representarían las cuatro versiones teofánicas que tenía la protohistoria sagrada. En los siguientes capítulos las ilustraré con gran número de leyendas. Como ya anticipé, las leyendas están agrupadas atendiendo a la forma que se atribuye al demiurgo, que es la de cualquier criatura, pues creó el mundo a su imagen y semejanza.

EL GAS PRIMORDIAL

El Caos fue concebido como una negra e invisible esfera gaseosa de la cual proceden todos los gases y, por condensación o coalescencia, todos los líquidos y sólidos. El gas inerte era una negra y fría nube o niebla o bien humo¹. Dentro del gas inerte estaba oculto todo el fuego y el aire del mundo. Hay que recordar que en la cosmovisión mítica el aire no es un gas, que es materia, sino un elemento insustancial que junto con el fuego forma el alma del demiurgo, que en esta versión es conocida como el espíritu de la nube o la niebla. Por identificarse con el Caos y la Noche de los Tiempos, es decir, con el mundo primordial, se supone que este gas estaba en el centro del mundo.

El gas primordial era el demiurgo. Por eso muchos personajes míticos tienen forma de nube o niebla². Como personificación del gas inerte, el demiurgo es un demonio con forma de nube o humo negro y estéril³. Identificado con el Caos, es el negro nubarrón que causó el diluvio universal, la niebla negra y fría que heló el mundo y la nube seca de tormenta que lo convirtió en un desierto⁴. Es también la nube que causó el primer huracán, tempestad o torbellino devastador⁵. En la versión más extendida y moderna el gas inerte

¹ En la mitología china es la nube negra de vapor (el dios Pan-gu) en la que el yin y el yang estaban al principio disueltos, en la hindú es un humo negro y en la griega el éter negro o pesado (las diosas Artemis y Hera). La niebla que todo lo oculta es en la mitología griega el inframundo Hades, que Artemis envuelve en una nube, y en la galesa el inframundo Annwn.

² En la mitología azteca es el dios Mixcóatl (*Serpiente-nube*), en la china el dragón, en la eslava el dragón o zmeu (*nube*) y en la griega Tifón (*Humo*). En la nórdica es también el dragón, que tiene como forma femenina a las valquirias, entre ellas Mist (*Niebla*) y Walkenthrut (*Poder de la nube*). En la mitología báltica los demonios Vele son como humo, y en la asturiana las xanas y los espumeros forman la niebla. En la irlandesa Maeve tiene consistencia gaseosa, y Far Liath (*Hombre Gris*) es una personificación de la niebla. En la griega son nubes las diosas Afrodita, Aretusa, Helle, Nefele (*Nube*), Helena, Hera y Palas, así como Perseo, Poseidón y Zeus. En la mitología eurasiática la niebla es el aliento del dragón, y en la asturiana producen la niebla el nuberu y la mora Servanda.

³ Son así en la mitología azteca Tezcatlipoca, y en la tradición rabinica Shekina (forma femenina de Yahvé).

⁴ En la mitología egipcia, por ejemplo, Seth personifica la tormenta de arena, y en la hindú Vrta es la serpiente de la sequía.

⁵ Entre los senecas de Canadá el primer tornado es la bruja del norte Dagwanoenyent. En la mitología de Eurasia es un dragón o serpiente, en la árabe los djinn, en la griega Tifón y en la tradición europea el diablo, los dragones, las brujas y los duendes. En Asturias son el hombre

ya no es el demiurgo, sino su morada (la de su alma inerte), lo que hizo creer que vivía dentro del gas de modo permanente (su forma inerte) o temporal (la brillante oculta)⁶.

EL GAS BRILLANTE

La teofanía del demiurgo se explica aquí como la iluminación repentina del gas inerte, y como la metamorfosis del gas inerte en el brillante, que apareció en forma de luminosa nube, que equivale al cielo despejado y soleado⁷. El gas inerte se iluminó al final de la Noche de los Tiempos al irradiar el fuego (el rayo) o la luz (el relámpago) que ocultaba en su interior. También se manifestó al irradiar aire, el otro componente del alma del demiurgo. Esto convirtió al demiurgo en la personificación de la nube que produce los vientos y el clima⁸. Como creadores de los vientos, muchos dioses dieron nombre a los vientos⁹. Si el gas inerte era la nube de tormenta que inundó de agua el mundo, y la nube seca que lo convirtió en un desierto, el brillante era la borrasca que produjo las fértiles lluvias que dieron inicio al Tiempo de la Luz y

marino y el nuberu, en Cantabria el hombre de la trueno, en Galicia los nubeiros, tronantes y tempesteros, y en el Pirineo aragonés el hombre-granizo.

⁶ Según los indios zunis, el creador Awonawilona vivía en la niebla que existía al principio de los tiempos, y los siux y otros nativos de Norteamérica decían que el Pájaro del Trueno vivía en una negra nube de tormenta. En la mitología de los aborígenes de Australia el bolngo vive en las nubes, en la mesopotámica los alus o gallus viven en los huracanes, y en la báltica el demonio Bannik se oculta en el vapor. En la griega la quimera vive en una cueva dentro de una negra nube de tormenta, y los dos hermanos moliónides estuvieron un tiempo envueltos por una nube impenetrable.

⁷ Esta nube es en la mitología apache la Muchacha Sin Padres, en la maorí Ao, en la japonesa la diadema enjoyada que luce Amaterasu, y en la vasca el Kixmi o Mono (nombre que daban a Jesús). Según el Éxodo, Yahvé guió a Moisés por el desierto de Egipto de día bajo la forma de una nube o columna de humo, y de noche bajo la de una columna de fuego que lanzaba relámpagos. Esta columna de fuego se identifica con la gloria de Yahvé, que en el Libro de Ezequiel es una negra nube rodeada de un remolino de fuego. Otros versículos cuentan que, durante cuarenta días con sus noches, Moisés estuvo envuelto por una nube en la cima del Sinaí hasta que la nube se iluminó cuando recibió de Yahvé las Tablas de la Ley. Todo esto sugiere que Yahvé era una negra nube (Shekina) que se iluminó (Moisés).

⁸ Por ejemplo, el dragón en la mitología eurasiática y los dioses griegos del viento.

⁹ Por ejemplo, los dioses del viento de la mitología sumeria, donde los nombres de Enlil, de su esposa Ninlil y de otros dioses contienen el étimo *lil* (viento, aliento). El nombre de la diosa letona del viento Veja Mate significaría *Madre de los vientos*. Como creador de los vientos, el demiurgo es una deidad que sopla en forma de nube por todos los costados o desde los cuatro puntos cardinales, que es como lo representan los antiguos mapa mundi.