

EL VELO DE ISIS XI
LA MIL Y UNA NOCHE OCULTISTAS
 Torpeza, Sencillez, Verdad

En este capítulo nos muestran a Assib, el hijo esperado, como un joven torpe y que aparentemente solo se ocupaba de ir con leñadores y a veces cometiendo necedades. A causa de una tormenta, que podría ser una situación imprevista se refugia en una cueva donde vive la princesa Yamlika, que le invita a quedarse allí siempre, pero él que tenía la hermosa cualidad de la sencillez y la veracidad, le explica que su madre y su esposa le esperan y al no aparecer sufrirán y él no desea causarles dolor.

La princesa lo libera, mediante la promesa de que no revelará a nadie su cueva, que evitará mostrarse desnudo en los baños y que no volverá nunca a visitarla. Así lo hace, pero por razones imprevistas, lo obligan a bañarse y descubren las marcas en su barriga, por lo que saben que conoce a Yamlika, así que le presionan para que vuelva a pedirle un remedio para el Sultán, que está enfermo a causa de los trapicheos de su gran visir.

Assib intenta liberarse de esa presión, pero como no tiene mas remedio vuelve a la cueva y le explica de nuevo con toda sencillez y sinceridad lo que le ha ocurrido. La princesa, como la vez anterior le escucha conmovida por su veracidad y le entrega dos frascos, uno para el Sultán, que queda curado, y otro frasco para el Visir, que muere castigado por sus engaños.

En otra versión se cuenta que el Visir desafía al Califa, diciéndole que aunque es generoso, hay alguien en el reino más poderoso que él, lo que le irrita sobremanera y quiere conocerle. Se trataba de Abulcasem de Basra, quién le ofrece un banquete y le muestra unas hermosas obras: una copa tallada en un rubí, símbolo de fortaleza y fuerza. Un árbol de plata, símbolo de consciencia arraigada, y un pavo real de extraña calidad, que siempre simboliza el deseo de "pavonearse" mostrando la belleza, y en el fondo solo es una expresión de ego presuntuoso.

Todo el mensaje nos remite, a actuar siempre, en cualquier situación ya sea favorecedora o adversa, con sencillez y verdad.

A no envidiar a nadie, ni dejarse llevar por la provocación de que existe alguien que te sobrepasa, ya que con fuerza y consciencia se vence al ego, representado por el extraño pavo real.

En cualquier momento, podemos leer entre líneas, lo que esconden los cuentos o las leyendas, que se transmiten para el bien de la Humanidad.

C.E.A.

EI VELO DE ISIS
Capítulo XI
Continúa el gran mito de Aladino

Historia de Yamlika, princesa subterránea.–Assib o Ajib, el eterno “Bija” iniciático.–La Isla de los siete mares y el Anillo de Salomón.–La planta y el círculo mágico.–Los errores fatales en la magia práctica.–Cosmogonía parsi.–Yamlika y Belukis, verdaderos prototipos de Calipso y Ulises.–La historia del hermoso joven triste.–La leyenda del dictamo.–Historia de Grano de Belleza.–El tesoro sin fondo.–Las cuatro cosas mágicas por excelencia según el mito.–Los árboles sagrados.–Juanillo el Oso.–Los viajes iniciáticos del héroe y su lucha con los entes de lo astral o “ladrones de la parábola eterna”.–La “media naranja” del héroe y “el Reino del padre”, de la leyenda.–Historia del pastel hilado con miel de

abejas y la esposa calamitosa del zapatero remendón o “El anillo del pastor del Nilo”.-;Siempre y por siempre la leyenda de la cripta iniciática llena de inauditos tesoros para el espíritu!

El gran mito de Aladino, como tronco de lo que llamar podemos “El libro de los genios terrestres”, parangonándole con “El Libro del Pescador” o de “los genios marítimos”, presenta versiones no menos numerosas que este último, según vamos a ver. Una de las más completas y sugestivas es la que, en el texto de Mardrús, lleva por título Historia de Yamlika, princesa subterránea, con detalles filosóficos de inestimable valor.

Démosla, pues, aquí, como

VERSIÓN TERCERA DEL MITO DE ALADINO
(Yamlika, la princesa subterránea)

Esta deliciosa “historia” dice, en esencia, así (1):

El sabio Danial, sintiéndose morir cuando le iba a nacer un hijo, extractó toda la ciencia de los cinco mil manuscritos de su prodigiosa biblioteca en meras cinco hojitas, y luego éstas en una sola, tirando todos aquellos al mar. Al nacer Assib, el hijo esperado, los astrólogos dedujeron de su horóscopo que viviría largos años si lograba escapar a un grandísimo peligro que le asaltaría en su juventud.

Pero el joven resultó torpísimo, y torpísimo siguió hasta después que le casaron; tanto que sólo servía para acompañar a los toscos leñadores en sus prosaicas tareas. Cansados de sus necedades los leñadores, un día de tempestad en que se habían refugiado en una gran caverna, le dejaron allí. Internándose el pobre Assib en el subterráneo aquel, halló una gran estancia llena de vasijas de miel, pero un terrible escorpión le quiso cerrar el paso, viéndose precisado a matarle después de luchar rudamente con él. Por uno de los intersticios de las paredes de roca divisó al punto una luz que se filtraba desde muy adentro, y Assib, maniobrando aquí y allá, logró encontrar cierto resorte que hizo girar sobre sus goznes a una enorme piedra, por donde halló paso a gatas, hasta llegar, a lo largo de mil angosturas, a una encantada planicie con un lago incomparable, y en él un regio sillón rodeado de otros doce mil. En semejante trono aparecía sentada la hermosa princesa Yamlika, quien tenía allí dentro su residencia de invierno, siendo las montañas del Cáucaso su habitual retiro veraniego. La reina, encantada de Assib, le hace sentar a su lado y, tras opíparo banquete, le cuenta la siguiente historia:

“El rey Bani-Israil, al morir dejó, entre sus muchos tesoros, una arquilla de oro, y dentro de ella un pergamino que decía: “Quien desee ser señor absoluto de hombres, genios, cuadrúpedos, aves y cuanto existe sobre la tierra, que vaya a la gran isla de los Siete Mares, donde se halla el anillo del rey Soleimán, que es el mismo anillo llevado por nuestro padre Adán antes de su pecado, y del que, al delinquir, le despojó el ángel Gobrail, pero sólo podrá encontrarle aquel que se frote previamente los pies con cierta planta que se cría en el mundo subterráneo de Yamlika, para poder caminar sin hundirse sobre las aguas del mar. Una vez en posesión de la preciada joya, con ella podrá penetrar también en el reino de las tinieblas y allí beber el Elixir de la Inmortalidad en la fuente misma de la Vida.”

-Pero era lo peor del caso -continuó Yamlika- que nadie sabía cómo reconocer la tal planta, ni menos el hacer de ella el debido uso, por lo que los más sabios ancianos

del reino le aconsejaron a Belukis, el hijo del rey Bani Israil, que buscarse al venerable Offan para que este último le condujera al reino subterráneo, como, después de hacer el círculo mágico, lo realizaron ambos presentándose ante mi. Yo les agasajé durante tres días y les ofrecí la planta de la juventud, que era mejor que la que deseaban previniéndoles contra la temeraria aventura que intentaban realizar, más propia de héroes que de simples mortales.

También les enseñé todo mi imperio de "El Sakhrat del Cáucaso", en el que se halla el valle de los Diamantes, morada del Ave Rokh y de inmortales campeones con célebre ciudad del Gennistán, capital del rey Jan-ben-Jan el poderoso.

–Parten juntos Belukis y su maestro Offan –prosiguió narrando Yamlika– hasta llegar a la orilla del primer mar, frente a la primera isla, cuyo paso estaba defendido por toda clase de monstruos terrestres y marinos, a quienes vencen, y luego, pisando con igual facilidad en el suelo que en las aguas, recorren sucesivamente una montaña, allende el segundo mar, que era toda de imán y estaba defendida por el más sanguinario de los tigres; una región absolutamente tenebrosa por la que tienen que caminar a tientas todo un día; una isla de arena, infestada de reptiles venenosos que se les enroscaban para no dejarles caminar; una escurridiza montaña de cristal y de oro en la que el polen de las flores se cambiaba en oro así que caía de estas últimas; otra isla cuyos árboles por todo fruto estaban cuajados de cabezas humanas que del modo más siniestro gritaban, lloraban o reían, tardando luego dos largos meses hasta arribar a la isla séptima, sin hacer caso de las irresistibles seducciones de las doce hermosas hijas del mar que pretendían retenerles con sus encantos, y teniendo que comer peces crudos como único alimento, no obstante los millares de manzanos que parecían invitarles a pecar con sus ramas llenas de fruta, fruta en la que se leía: "Si me comieseis, al punto os veríais partido cada uno en dos"(*).

(*) Alusión a la separación de sexos, fácilmente concordable con el mito bíblico de la "manzana" o fruta del Arbol del Conocimiento del Bien y del Mal.

En la séptima y última isla encontraron, en efecto, la sublime gruta de Soleimán, pero al recitar el "mantran" o "fórmula mágica" necesaria para poder penetrar sin riesgo, Offan le recita del revés y una gota de diamante líquido le abrasó, por lo que aterrado emprendió el camino de regreso. No por eso se acobardó el heroico Belukis, sino que siguió con más denuedo que nunca en su empresa, encontrándose con Sakhr, el omnipotente rey de la Tierra Blanca, sucesor de Scheddad, hijo de Aad, a la cabeza de un prodigioso ejército de genios y de héroes. Conviene saber que la Tierra Blanca es una celeste región en los confines del mundo hiperbóreo mucho más allá del Monte Cáucaso y adonde se tardan setenta y cinco meses en llegar. Con supremo dominio del asunto el rey Sakhr, después de relatarle a Assib el excelso Origen de todos sus antecesores y su propia historia, le describió minuciosamente las siete Regiones Cósmicas, a saber: el Gehannam, o zona del Fuego; el Lazy, o Abismo sin fondo; el hirviente Jalim, entre el Gog y el Magog bíblicos; el Sair, vivienda de Eblis; el Saghar, donde van a parar después de su muerte todos los impíos; el Hitmat, para los judíos y cristianos, y el Hawya, para los malos creyentes en general. Luego le informa acerca de cómo, en el origen de los tiempos, el Señor creó del fuego a los dos genios macho y hembra llamados Khallit (el león) y Mallit (la loba), de los que nació una inmensa progenie de mil diferentes monstruos. Más tarde formó asimismo siete parejas de genni obedientes, entre ellos el rebelde Eblis, cada uno de los cuales se come al día diez camellos y veinte carneros, bebiéndose cuarenta calderos de caldo. En cuanto a nuestra Tierra, está refrescada contra el fuego por las nieves del Cáucaso y consta de siete pisos gravitando sobre las espaldas de un genni maravilloso sentado sobre

una roca, ésta apoyada sobre un toro, y el toro, a su vez, sobre un pez que nada en las aguas del Mar de la Eternidad sobre el piso superior del infierno, infierno formado por las terribles fauces de una serpiente que hasta el Día del Juicio yace amarrada allí sin poder escapar. Conviene advertir también que ninguno de estos seres envejece ni muere, gracias a que beben todas las aguas de la Fuente de la Vida en, la región de las Tinieblas, que está guardada por el poderoso genio Khizr, que es el encargado de normalizar las estaciones, y con ello el curso entero de la Naturaleza... Una vez recibida por el joven esta completa lección acerca de lo que hay más allá del mundo que conocen los mortales, el anciano Sakhr le dejó, poniéndole en el camino de regreso hacia el mundo, regreso en el que también hubieron de acaecerle no pocas aventuras dignas de particular mención**(2)**. Desde entonces –terminó Yamlika–, y esto hace cinco años, nada he vuelto a saber de mi amado Belukis, por lo cual he decidido, si quieres, amarte a ti y conservarte eternamente a mi lado, o bien ponerte en el camino adecuado para que puedas realizar las mismas o mayores proezas que el joven hijo de Bani Israel.”

–¡Oh, hermosísima reina Yamlika –replicó lleno de ingenua sinceridad el joven Assib–, tú me ofreces mantenerme eternamente aquí, en tu encantado reino, en medio de una vida llena de delicias, y aun prepararme aventuras mayores, mientras que en mi pobre casa me esperan llorosas, temiendo por mi vida, una madre y una esposa amantes, a las que honradamente yo no puedo ni debo abandonar! ¡Déjame, pues, gran reina, que vuelva al mundo del que vine, y no labres mi perdición...!

Conmovida ante aquella nobleza de Assib, la gentil Yamlika accedió a la solicitud de éste, ordenando inmediatamente a una de las mujeres-serpientes de su corte que le acompañase como guía hasta el mundo de los mortales, pero no sin antes exigirle juramento de que no habría de volver a visitar el hammam, o casa de baños, durante el resto de sus días. La salida del encantado reino de Yamlika la hubo de realizar Assib por una abertura escondida entre los arbustos que brotaban junto a las paredes de un arruinado edificio muy distante de la ciudad, y así tuvo la dicha de encontrar a sus seres queridos, que ya le lloraban muerto. Días más tarde sus convecinos, extrañados de que no visitase ni una sola vez el hammam, le cogieron por la fuerza y le obligaron a que se bañase. Al desnudarle, advirtieron que tenía todo el vientre negro, señal evidente de sus tratos con la princesa subterránea, y entonces, con gran júbilo y algazara, le prendieron, llevándole ante el califa gritando: “¡Oh, tú, el hijo del sapientísimo Dania!, tú eres sólo quien puedes curar de su inveterada lepra al rey Karazdán, pues que indudablemente, aunque lo niegues, has conocido a la princesa Yamlika, cuya leche virginal, tomada en ayunas como dictamos, puede curar las más rebeldes enfermedades!”. Aterrado Assib, pretendió seguir en sus negativas; pero todos le decían: “¡Vano es que lo niegues, pues que cuantos fueron a la caverna de Yamlika en los tiempos antiguos, todos volvieron con la piel del vientre negra, según reza el libro que tengo a la vista, fenómeno, añade el texto, que sólo se hace visible cuando ellos entran en el hammam!” Resuelto el joven a no traicionar su juramento, es sometido a tormento tal, que al fin tiene que revelar su secreto y el camino de la casa ruinosa, por donde regresara, como ya vimos, hasta llegar de nuevo ante Yamlika, suplicándola humildemente perdón por su involuntaria falta, al par que solicitando de ella para su rey la prodigiosa medicina. Yamlika, en efecto, llena de compasión, le da dos frascos: uno para el rey, y otro para su visir, autor de la encerrona.

El rey curó en el acto, pero el visir reventó en medio de los más atroces dolores, y el joven Assib, como premio a su servicio, fue nombrado visir en su lugar. Una vez que

hubo aprendido a leer para bien desempeñar su cargo, fuéese derecho al pergamino supremo que había dejado escrito su padre, y en él leyó esta sola sentencia que decía: "¡Toda ciencia es vana, porque han llegado los tiempos del Elegido...!"

VERSIÓN CUARTA DEL MITO DE ALADINO
(El tesoro sin fondo)

A propósito de la notabilísima escena del subterráneo de Aladino **(3)** entre las mil variantes del consabido mito, hay, en la colección de Mardrús, una que lleva el título que encabeza este capítulo y que, no obstante la pobreza de su trama, revela claramente que "el tesoro del subterráneo aladinesco" no consiste tanto en oro y plata, cuanto en el descubrimiento por el candidato, lo bastante heroico para sufrir la prueba, del verdadero tesoro de la iniciación, iniciación a la que es llevado, cual suele acaecer en todas, con los ojos vendados y bajo amenaza de muerte si comete la más pequeña de las indiscreciones.

La variante en cuestión, y de sabor mucho más moderno, dice en esencia así:

–¡Oh, Comendador de los Creyentes! –le dijo cierto día el visir a su califa–, ¡tu generosidad es grande, pero en tu mismo reino hay alguien que te supera, y éste es Abulcassen de Basra!

El califa, resistiéndose a creerlo, se irrita de manera que le dice al visir: –Vamos inmediatamente a ver a ese hombre, y tu cabeza rodará bien pronto por los suelos si veo que me has mentido.

Parten, en efecto, disfrazados de viajeros del Irak y son recibidos con verdadera magnificencia en el suntuoso palacio de Abulcassen, quien le da el más exquisito banquete, al final del cual le presenta dos obras que posee hechas por un mágico artífice, a saber: una copa tallada en un rubí de una sola pieza; un arbolito de plata con ramas de esmeraldas y frutos de rubíes, y en la copa, un pavo real de extraña calidad; luego le muestra a una tañedora sin igual de laúd, la esclava más hermosa del mundo, de la que el califa queda al instante prendado; sin que, ni por cortesía siquiera, le ofrezca aquél a su huésped ninguna de las tres cosas, como es uso entre hombres generosos. El califa entonces se retiró disgustadísimo y dispuesto a castigar al visir que le había pintado como generoso a hombre tan ruin. Sin embargo, su sorpresa fue grande al encontrarse al regreso lleno el patio de su palacio por un gran cortejo de esclavos negros y blancos portadores de las tres cosas como preciado regalo.

Asombrado ante la discreta manera empleada por Abulcassen para hacer tales obsequios sin herir la delicadeza del califa, éste torna a visitar al generoso donante, quien le dice que todos los días puede hacer, no importa a quién, regalos semejantes, porque tiene a su disposición un tesoro sin fondo, cuya historia cuenta al califa de esta manera:

–Hijo de un joyero del Cairo, vine a Basra a la sombra de los Bani-Abbas para no despertar envidias del sultán. Allí casé con la hija del mercader más rico; pero en menos de diez años quedé sin nada, partiendo para Mossul y Damasco, luego para la Meca y El Cairo, donde me enamoré perdidamente de Sett Labiba, una de las esclavas del sultán. Con ella vime sorprendido un día por éste, quien nos hizo echar al Nilo a los dos. Salvéme yo solo, y huí a Bagdad con un solo dinar, con el que compré una canastilla de fruta para revenderla. Un jeque coge una de mis manzanas, por la que me da diez dinares y después me adopta, llevándome con él a

Basra. Al año muere mi protector, dejándome indicaciones acerca de un tesoro antiguo que yo me apresto a encontrar. Los celosos entes guardadores del tesoro, para encontrarle me obligan a entregarme a ellos sin armas, con los ojos vendados y prestos a decapitarme a la menor indiscreción o vacilación. Así, removiendo una gran piedra, me hicieron penetrar en un subterráneo que conducía a una maravillosa sala con un estanque de alabastro de cien pies de circunferencia, lleno de joyas y monedas de oro y en derredor doce columnas de oro con estatuas de gemas de diferentes colores. Más adentro, una segunda sala con árboles como el que os he regalado y otras varias más por este tenor. Para colmo de la sorpresa, cuando ya estaba convencido de que no podría amar en lo sucesivo a ninguna mujer, he aquí que me encuentro a mi amada Labiba en la sala del trono, amada que había sido salvada también por un pescador y vendida luego a un mercader, quien se la cedió más tarde a la esposa del emir.

COMENTARIOS

La pobreza de la "historia" anterior es indicio de que se trata de un eco de mitos mejores y más antiguos.

Esa "Copa" de rubí que Tegala Abulcassen al califa es un débil eco de la célebre del Santo Grial wagneriano; el "Árbol plateado con abundante fruto rojo" es, a su vez, el famosísimo "Árbol de la leche" de los Códices mexicanos del Anahuac, verdadero árbol paradísico de "la Ciencia del Bien y del Mal", cuyo fruto es comido por "los niños", o sea por los Adeptos iniciados, según la significación ocultista que ha tenido doquiera semejante árbol.

La enorme piedra, en fin, que cierra el consabido subterráneo de los tesoros, es la misma de siempre en estos cuentos aladinescos, cuentos de los cuales ya, en otra parte (Conferencias Teosóficas), hemos dado el preciosísimo cuento hispano-parsi de Juanillo el Oso, y que debemos, por tanto, reproducir aquí como:

VERSIÓN QUINTA DEL MITO DE ALADINO

La aludida versión dice así:

María era una viuda pobre y hermosa. Cierta día en que recogía un haz de leña, se vió sorprendida por un extraño oso, quien, enamorado de ella, se la llevó forzada a su cueva. De unión tan desigual nació un robusto niño, a quien se puso por nombre Juanillo.

Crióse el niño fuera de todo contacto con las gentes, y llegado a la edad de tres años mostró deseos de conocer a otros niños, sus semejantes, para lo que había cierta terrible dificultad, a saber: una enorme piedra que no bastaran a mover cien hombres, cerrando la única salida de la cueva. Pero tamaño obstáculo resultó baladí para las sobrehumanas fuerzas que desde tan tierna edad comenzó a revelar Juanillo. Cual si fuese la mole una pedrezuela del camino, y con gran asombro de su madre, la quitó de su lugar el chiquillo.

Ya en la escuela el rapaz, comenzó a ser molestado por la turba de sus compañeros, quienes le vejaban a la continua, llamándole Juanillo el Oso, en recuerdo de su

origen, hasta que un día, no pudiendo sufrirlos, cogió a uno y le arrojó, como quien no hace nada, al tejado del campanario de la aldea.

Cansado más tarde de vagar por el mundo a la ventura, y sintiéndose ya joven y animoso; se presentó en la corte precedido de la fama de sus hercúleas fuerzas. Conducido a la presencia del rey, éste le preguntó qué comía, a lo que él repuso que siete bueyes y siete fanegas de pan en cada comida. Rióse el monarca de semejante fantasía y decretó que se le sirviesen en pequeños pedazos los bueyes, a lo que añadió Juanillo que se los cociesen enteros, aunque sin cuernos ni pezuñas, comiéndoselos como si tal cosa, con gran asombro de la corte toda.

Prendado quedó el rey de joven de tan excepcionales energías, y se mostró dispuesto a complacerle en cuanto le pidiese, contentándose, sin embargo, Juanillo el Oso con que se le hiciese una maza o porra de hierro de 100 quintales, porra que nadie pudo conducir a palacio, hasta que él mismo fue por ella, manejándola como una pluma.

Juanillo se despidió de la corte para emprender nuevas correrías por todo lo descubierto de la tierra, y el rey se comprometió a pagarle cuantos gastos hiciese en sus empresas. En la primera encrucijada del camino topó con tres arrieros que llevaban diez mulos de recua, cargados con grandes pellejos de vino. Noticioso nuestro héroe de la clase de, mercancía, retó a sus conductores diciéndoles que era capaz de beberse todo el vino sin descansar un punto.

Aceptada la apuesta por aquéllos, no tardaron en ver, llenos de espanto, que no sólo cumplió su promesa, sino que, uno tras otro, se bebió bonitamente cuantos pellejos llevaban. Después, consoló a los arrieros mandándoles fuesen a cobrar a palacio su importe.

Anda que te andarás, tropezó con un hombrezuelo que desde lo alto de un cerro le daba voces, diciéndole que se echase al llano, porque de un guantazo iba a derribar aquel cerro.

“Quiero verlo”, opuso Juanillo; y, en efecto, el desconocido, con un solo revés de su mano, dió con todo el cerro estrepitosamente en tierra. “Yo soy capaz de hacer más –añadió nuestro héroe–, pues que de otro golpe puedo levantarlo”; y blandiendo su clava, le restituyó a su puesto, con lo que Juanillo el Oso y el bizarro Vuelca Cerros quedaron hechos grandes amigos y juntos siguieron su camino.

Unos días más tarde los dos amigos se encontraron con otro hombre singular, que se entretenía en jugar a las chapas con dos enormes piedras de molino. Entre él y los dos viajeros se entabló el consiguiente pugilato, que terminó por hacerse todos compadres y marchar juntos los tres por el mundo.

No tardaron en topar más adelante con un arrapiezo minúsculo que, no obstante su estatura de pigmeo, distraía sus ocios en arrancar pinos con igual facilidad que si fuesen cañas de trigo. Tentó Juanillo el Oso la aventurá, realizando la azaña de volverlos a poner con tanta o más facilidad que Arranca Pinos los descuajaba, con lo que no hay que añadir que entró por derecho propio el enano Arranca Pinos a formar parte de la cuadrilla de héroes que componía la escolta del sin par Juanillo.

Los cuatro compañeros de aventuras siguieron su camino. Llenos de fatiga se aproximaron a una gran ciudad, encontrándose con una casita de campo abandonada, donde decidieron pasar la noche; pero al entrar se cruzaron con un

misterioso caminante, quien les previno contra los grandes riesgos que podrían correr en ella, pues era fama que el que allí entraba no volvía a salir, gracias a cierto duende tremebundo que campaba por sus respetos allí dentro, haciendo mil tropelías a los incautos.

Decir tal cosa era excitar más y más el sobrehumano valor de Juanillo el Oso y su sed insaciable de aventuras, por peligrosas que fuesen; de modo que no vaciló un punto en entrar con su cuadrilla. Ya instalados en su inesperado domicilio, se fueron todos por unos haces de leña, menos Vuelca Cerros, que se quedó guisando la cena en la cocina.

A poco de encontrarse solo Vuelca Cerros sintió un escalofrío que le heló la sangre. Desde lo alto del cañón de la chimenea una voz sorda, honda y como venida del otro mundo, decía con acento pavoroso:

"¡Que me caigo, que me caigo...!"

Por grande que fuese el valor de Vuelca Cerros, aquello excedía a toda humana medida.

Buena era cualquier aventura aquí en la tierra, y hartamente acreditada tenía el hombre su entereza; pero con las cosas del otro mundo... Así, que nuestro bravo huyó despavorido como un chiquillo, buscando a voces en el monte a sus compañeros.

Reprendióle Juanillo el Oso tamaña cobardía y tornó a su tarea de leñador; pero dejando esta vez de guardia y guisadero a Piedra de Molino. Echábaselas éste de mayor valor que Vuelca Cerros, pero al repetirse punto por punto la aventura todo fue en vano, y tampoco pudo resistir el terror que le produjo el fatídico "¡que me caigo, que me caigo!" del duende de la chimenea. Así que, más listo que Cardona, escapó dando alaridos hasta unirse a sus compañeros.

Esta vez tocó el turno de guardia a Arranca Pinos, que parecía un bicho capaz de asustar al miedo mismo; pero ¡que si quieres! Bajo la voz irresistible del duende corrió más pronto y mucho más que sus compañeros.

Decidido entonces Juanillo el Oso a no aguantar más tales abusos y cobardías, los despidió a todos y con la mayor tranquilidad se puso a ultimar los menesteres de la cena. Poco se hizo esperar el duende, en efecto, pero esta vez sin fruto. Su fatídico "¡que me caigo, que me caigo!". fué contestado con suprema entereza por el héroe: "¡Si te has de tirar abajo, que sea pronto, pues te espero!"

Un golpe fuerte fue toda la respuesta, y un mutilado brazo sin cuerpo rodó con estrépito por el suelo, como si estuviese vivo. Juanillo, con la mayor sangre fría, le cogió con las tenazas, le puso de leño en la lumbre y siguió guisando la cena como si tal cosa.

El duende, sin embargo, no se daba a partido, y tornó a su estribillo pavoroso: "¡Que me caigo, que me caigo!" A lo que Juanillo, en lugar de acobardarse, respondía: "¡Tírate cuanto antes, que te espero!"

Otro golpe seco, otro brazo sangriento y otro leño para la lumbre, como la vez primera.

Así, unos tras otros, fueron cayendo estrepitosamente los brazos, las piernas, el tronco, y hasta la cabeza, una horrenda cabeza de monstruo, que el gran Juanillo cogió con la mayor sangre fría, diciendo: "¡Buenos leños trashogueros han caído y

buen asiento es para mí esta cabeza!"; y se sentó tranquilamente sobre ella.

Entonces ocurrió una cosa estupenda: aquellos miembros sangrientos se buscaron unos a otros, y se recompusieron en un instante, formando la persona más fea, repugnante y raquíca que se puede imaginar, con una pipa más grande tres veces que su persona y pidiéndole lumbre a Juanillo con una sonrisa sarcástica, encubridora de las más protervas intenciones del mundo, como fiera que acecha la agonía de su víctima.

Jamás estuvo más heroico Juanillo. Como un águila, cayó sobre aquel engendro del abismo, y, arrancándole la pipa, empezó a descargar sobre él golpes de muerte. El espectro empezó a batirse en retirada y fue esfumándose poco a poco, dejando un rastro de sangre, que Juanillo siguió hasta advertir que se encaminaba al pozo de la casa, en cuyas profundidades tenebrosas acabó por desvanecerse.

Llegados los compañeros, se quedaron espantados de cuanto les relató Juanillo, y decidieron en seguida explorar aquel hondo pozo, a lo que opuso Juanillo que lo primero era cenar con calma. Provisto después de una campanilla, descendió primero Vuelca Cerros, luego Piedra de Molino, y, por último, Arranca Pinos, valiéndose por toda sogas de las barbas de los cuatro, sin dar más razón a la vuelta sino la de que allí abajo había una plaga de mosquitos.

Reprendióles con acritud Juanillo el Oso su torpeza y cobardía, resuelto a bajar él en persona a aclararlo todo, como lo hizo, encontrándose a muchos cientos de varas allá abajo una galería inmensa que abocaba a un hermoso palacio de mármol y pedrería, donde se encontró una admirable joven que se arrojó en sus brazos, arrasada en lágrimas y llamándole su libertador, si accedía a luchar y vencer a una terrible serpiente que había de venir a las diez de aquella noche a probarle las fuerzas.

No otra cosa deseaba el mancebo. Esperó tranquilamente la hora prefijada; saltó sobre los lomos de la horrible sierpe, así que ella se mostró entre la maleza con aparato tremebundo, y en un momento la ahogó entre sus manos, libertando de su encanto a la doncella, que era nada menos que la diosa de la Fortuna. Al despedirse del mancebo, le rogó libertase de igual modo a otra hermana suya que yacía encantada también en aquel antro, mucho más abajo, para lo cual, a las once de la noche, tuvo que luchar con un toro salvaje. La diosa de la Hermosura tornó de esta manera al mundo.

De igual manera aconteció, en fin, con la diosa del Amor; mas para libertarla, tuvo que luchar a las doce con el duende verdadero, esto es, con el Diablo en persona, en el fondo de la sima. Prevenido por la diosa, rechazó toda espada de entre las hermosísimas de la sala de armas del Demonio, contentándose con su famosa maza. Los dos rivales, como buenos caballeros, decidieron comer antes de pelearse; pero Juanillo tuvo la precaución de comer sólo del mismo plato del Demonio y fumar de su mismo tabaco. Luego en la pelea le derriba una oreja con la maza, cae aquélla con estruendo y un minúsculo gnomo surge dispuesto a servirle. Pide Juanillo tornar entre los vivos, e inmediatamente le traen a él los genios de la cueva. Llegado a la corte, se encuentra con que las mujeres o diosas salvadas por él se han casado con sus compañeros de aventuras, menos la última, quien, fiel a la promesa que había hecho a Juanillo, guardaba la mitad de la manzana de oro que con él partiera a guisa de contraseña. Efectivamente; el rey de aquel reino y padre de la bellísima joven había hecho proclamar por todo el país que su hija daría su mano a aquel que

presentase la media manzana de oro compañera de la guardada por ésta. Centenares de esforzados adalides se disputan tamaño tesoro; pero es en vano, porque la princesa no logra hallar su "media manzana" complementaria hasta que se presenta Juanillo, caballero en su alazán y mostrándola con aire de triunfo. Es reconocido así por todos y proclamado heredero del reino al casarse con la hermosa doncella.

VERSIÓN SEXTA DEL MITO DE ALADINO

Bajo el pintoresco título de Historia del pastel hilado con miel de abejas y la esposa calamitosa del zapatero remendón nos da el texto de Mardrús el curioso relato aladinesco de Maruf caminando errante entre míseros felah, uno de los cuales se va al pueblo dejando en poder de Maruf sus bueyes para que are. Arando fervoroso, la reja tropieza en una gruesa anilla fija a una losa de mármol ocultando la entrada a cuatro salas atestadas de tesoros, entre ellos un anillo mágico tal que, con sólo frotarle al azar, hizo aparecer a un genio solícito llamado "Padre de la Dicha", quien se pone como esclavo a la voluntad de Muruf, informándole de cómo aquél era el Tesoro de Scheddad, hijo de Aad, el sublime constructor del Irem de las Columnas, y el mismo genio estaba esclavizado a la piedra mágica del anillo en cuestión. Así, se vió, pues, el pobre zapatero Muruf entroncado con la posteridad de Nemrod y Scheddad, que vivieron la edad de siete águilas, y pudo premiar su protección al felah (campesino) de los bueyes enviándole por delante camino del reino de Schatán, con docenas de camellos cargados con parte del tesoro, con el que se hubieron de llenar numerosas salas del palacio, con gran contento de la princesa y de su padre.

(1) La leyenda de la princesa Yamlika tiene un eco hasta en la demopedia. de los archipiélagos atlánticos. En efecto, la revista A Semana, de las islas Azores, de 26 de enero de 1902, nos da, bajo la firma de C. de Miranda, la hermosa leyenda de "La princesa de la Isla de las Siete Ciudades", de la que entre sacamos los pasajes siguientes:

"Fernando Denis, en su Historia de Portugal, habla de ciertos marineros que, partiendo para el tenebroso mar en la flor de la juventud, volvieron después de algunos meses envejecidos y con el cabello completamente blanco... Algunos dijeron haber encontrado islas desiertas en parajes desconocidos, islas con habitaciones subterráneas llenas de oro, plata y otras riquezas que nadie osara tocar. El encantamiento de "la Isla de las Siete Ciudades" pertenece a lo maravilloso de distintas épocas, mas la tradición de las misteriosas islas es de origen céltico. Esta tradición revistió después forma cristiana. La isla entonces resultó tener, según el mito, un arzobispo y seis obispos, por lo que fué denominada "de las siete ciudades", y la creencia en su realidad fue tan viva, hasta en los espíritus más reflexivos, que el rey D. Juan II, por edicto de 3 de marzo de 1486, confió a Juan Dulmo, capitán de la Armada en la isla Tercera, el descubrimiento y ocupación de semejante "isla", isla de la que había hasta mapas que la representaban con un área de 87 leguas de latitud por 28 de longitud, en el paralelo del Estrecho de Gibraltar. Algunos marineros han afirmado que lograron verla de lejos, pero que, al acercarse, desaparecía. Es curioso también el testimonio de ciertos frailes que juraron, "in verbo sacerdotis", haber visto la misteriosa isla el día 30 de julio de 1636, según consta en un interesante documento, hoy ya publicado, que perteneció al convento de San Antonio de los Capuchinos, de Lisboa. Venían dichos frailes de Marañón, cuando les sorprendió una gran tempestad. Su navío se llamaba "Nuestra Señora de la Peña de Francia", y era su maestre Antonio de Souza. Estaban no lejos de Madera, y los dos religiosos desembarcaron en la maravillosa isla, permaneciendo en ella tres días, visitando sus jardines opulentos y sus palacios suntuosos, donde encontraron tipos venerables, que les hablaron en portugués arcaico y les mostraron un amplio lienzo en el que estaba representado un ejército cristiano vencido por otro mauritano. La ciudad, en sus emblemas, armas y leyendas, tenía todo el aspecto de ser portuguesa. Había en ella dos leones domesticados, y doquiera se manifestaba el arte y la industria más florecientes. El rey de la isla mostróles dos cuadros en los que los dos visitantes quedaron al punto retratados, pidiéndoles asimismo a entrambos que los firmasen con sus nombres respectivos. Después de agasajados hasta más no poder, partieron en una lancha para su navío, el cual estuvo fondeado allí hasta el día siguiente, en que pensaban costear la isla para mejor reconocerla, pero al irlo a verificar se encontraron con que la isla había desaparecido."

(2) En la curiosa "historia" de la princesa Yamlika (que, cuál todas, recomendamos sea leída en su texto original de Mardrús), la acción se complica aún más con el relato que se intercala en este punto del regreso de Belukis, bajo el título de Historia del hermoso joven triste, que extractamos así:

"Cuando Belukis regresaba de La Tierra Verde, donde le había conducido el sabio anciano Sakhr, tropezó en el camino con otro joven como él, pero que parecía sumido en la más desesperada tristeza. A las preguntas y cariñosas solicitudes de Belukis, dijo llamarse janschad, hijo del sabio rey Tignos, de los poderosos Bani-Schalán, del Afghanistan, y bajo cuyo cetro estaban sometidos como tributarios otros siete reinos, cada uno con cien ciudades. La madre de Janschad era hija, a su vez, del rey Bahrawán del Khorasán. Cierta día en que, cazando, se había alejado el joven de su servidumbre, vió a una hermosa gacela, en

cuya persecución se lanzó ciegamente, primero con su caballo, y después nadando por el río hasta que la dió alcance, resultando ser una joven hermosísima. Así siguieron tres días con sus noches hasta arribar juntos a un amenísimo lugar donde columbraron a un hombre extraño lavándose los pies en las claras linfas y que graznaba cual una agorera ave de rapiña. El ente aquel, así que advirtió la presencia de la gentil pareja, se levantó y corrió hacia ellos, partido por gala en dos, e igual aconteció a otros muchos que le siguieron. Los amantes, al ver venir a semejantes engendros de calentura se echaron de cabeza al mar y, huyendo, arribaron a otra tierra aún más hermosa, en la que descollaba un magno palacio de cristal rodeado de jardines de ensueño. El palacio estaba ocupado por una multitud de hombres-monos que, al ver a la pareja fugitiva, se apresuraron a rendirles pleito homenaje como a sus soberanos naturales. En efecto, preparaban un ejército contra los “ghuls”, que diezmaban a diario a sus gentes devorándolas sin piedad. La pareja de los nuevos soberanos Janschad y su compañera se presta gustosa a capitanear al ejército de los monos contra el de los ghuls, montando en enormes perros, a guisa en dóciles caballos. Una vez frente a la Montaña Negra se trabó fiero combate, en el que la mayor parte de los terribles ghuls, gracias a la pericia de aquellos improvisados capitanes de los monos, sucumbieron, y el resto escapó hacia el desierto. Al retirarse los dos amantes, después de la victoria, hallaron en el camino una gran roca con la siguiente inscripción: “¡Si queréis continuar vuestra peregrinación renunciando a seguir siendo reyes del reino de los simios tenéis abiertos ante vosotros dos caminos: el de la derecha, que conduce al Océano que rodea al mundo, después de atravesar por desiertos poblados de monstruos tremebundos, y el de la izquierda, que puede ser recorrido en sólo cuatro meses, atravesando el Valle de las Hormigas, que, una vez salvado, te permitirá llegar a la Montaña de Fuego, al pie de la cual se encuentra la Ciudad de los judíos! Yo el rey Soleimán ben Daul escribí esto para vuestra salud.”

Los jóvenes, al leer aquello –siguió narrando Yamlika–, tomaron por el camino de la izquierda perseguidos por los monos, que no querían los abandonasen, pero los hombres-hormigas les cortaron el paso y con su enorme tamaño, que era semejante al de los perros, los rechazaron a aquéllos. En la revuelta sólo pudo escapar con vida Janschad atravesando a nado un torrente impetuoso, hasta llegar a la vista de una ciudad cercada también por otro río que tenía la particularidad de dejar paso sólo un día de cada siete. Al presentarse en la ciudad el joven es llevado ante una asamblea de ancianos que le dicen por señas que no despliegue los labios, vea lo que viere, y el respetabilísimo jeique que los presidía únicamente se permitió pronunciar estas tres palabras: “¿Quién?, “¿de dónde? y “¿adónde?, despidiéndose con soberano ademán.

Al salir Janschad de la asamblea aquella oye que un pregonero está ofreciendo a cierta hermosa esclava al que quiera llevársela regalada, por lo que va a ver a su padre, quien no sólo se la da de balde, sino que hasta le da dinero encima. Después de tres noches felicísimas con ella, el joven Janschad se vió conducido por el viejo padre de aquella su nueva amada frente a una tajada montaña, encima de la cual me hace matar a la mula que me había llevado hasta allí, desollarla y revestirme con su pellejo, que él cuidó de coser cuidadosamente por fuera, dejándome dentro. Luego me abandonó en el picacho, sin duda para que las aves rapaces me devoraran; pero las tres hijas del rey Nassr, Anciano gobernador de las Aves que venía una vez cada año a recibir desde el picacho el homenaje de todo el reino alado, le salvan, y una de ellas, Schamsa, se le lleva al palacio de su padre, dejándole allí, con facultad de poder recorrer treinta y nueve de las cuarenta habitaciones del mismo, pero no la última si no quiere le acaezca una gran calamidad, como le sucedió, en efecto, al tenor de como se narra en otra historia, o sea la que lleva el título de Historia de la ciudad de bronce (cap. VI).

(3) Varios relatos de Mardrús dan otros pormenores acerca del nacimiento del héroe Aladino. Uno de ellos se ve en el cuento denominado Historia de Granhéroe Aladino. Uno de ellos se ve en el cuento denominado Historia de Grano de Belleza, donde se nos dice que desesperado Schamseddhin el comerciante buscando en vano entre los drogueros más expertos quien llegase a darle un buen remedio contra la impotencia, tropezó al fin con el borracho Sésamo, quien le deparó generoso una fórmula infalible, compuesta, dice la “historia”, de una onza de copaiba, una de cáñamo jónico, una de cariofilina, una de cinamomo rojo, 10 dracmas de cardamomo blanco de Malabaar, cinco de jengibre, cinco de pimienta blanca, cinco de pimentón, una onza de bayas de badión y media de tomillo de sierra machacado en miel pura con cinco gramos de almizcle y una onza de huevas de pescado.

La fórmula surtió su efecto y al tiempo debido nació Aladdhin, a quien el padre, para salvarle del mal de ojo – quiere decir, sin duda, que para alejarle de los peligros del mundo–, le hubo de criar en un subterráneo. Al tener los catorce años el joven se escapa del subterráneo y se lanza a correr por el mundo, igual que la tradición cuenta del Buddha cuando dejó las delicias del palacio paterno para convivir con las penas y pasiones de la mísera Humanidad y que Juanillo el Oso de la leyenda castellana.

Tras peripecias nada decorosas y hartó realistas del texto de Mardrús, que no ha de consignar aquí nuestra pluma, el hermoso joven encuentra protección contra las persecuciones de los perversos al lado de un santo y anciano asceta, el Jeique Kamal – nombre, añadimos nosotros, de gran importancia iniciática, como veremos al ocuparnos del gran mito de Kamaral-Shamán y la princesa Badura–. El maestro se le lleva lejos, huyendo de aquella cáfila de perversos degenerados, y caen ambos en el lejano Valle de los Perros, donde hordas enteras de necromantes individuos se ocupan en amontonar, aportados de aquí y de allá, infinitos volúmenes sagrados, a la manera de como en la Introducción de La Doctrina Secreta siguiendo a Badaoní nos enseña que acaeciese también con los libros secretos de la India durante el reinado del mahometano Akbar. Fuera de sí maestro y discípulo ante semejante profanación, que a la larga forzosamente causaría la ruina moral y mental de la pobre Humanidad, caen como fieras sobre la descuidada horda, acabando con ellos, sin duda por especial protección del cielo, que no podía consentir tamaña catástrofe.

Luego entrambos conquistan, escondidos en un subterráneo –el consabido subterráneo iniciático–, los cuatro objetos más preciosos del mundo, a saber: el magno sello de Salomón o Solimán (el Hombre-Solar); la Espada flamígera o Alfanje encantado, contra el que no hay resistencia posible en cosa alguna; la consabida lámpara maravillosa (“luz de la intuición” o lámpara mental de la verdadera e iniciática) y, en fin, un rosario mágico, joya, no tan importante, sin duda, como instrumento de oración o puja, cuanto como aparato básico e insustituible para poseer la gran ciencia del contar, ciencia con la que se descubren hasta los secretos de los cielos... Pero todas estas cosas, en un momento de descuido del maestro, le fueron robadas a Aladdhin por Ahmed-laTiña, el más experto de los ladrones...

Las demás peripecias del picante cuentecito no merecen nuestra atención, ni tampoco descenderemos a comentar lo transcrito para no hacer demasiado extensa esta nota, una de las mil que sobre Aladino y sus cosas puede encontrar todo aquel que investigue al detalle en los textos. Lo más importante, como vemos, de tal cuento, es el pasaje relativo a los “cuatro objetos preciosos” por antonomasia: Sello, Espada, Lámpara y Rosario (de contabilidad, más que de oración, como ha sido después en

manos de budhistas y de cristianos), por significar una extraña concordancia hartamente digna de estudio con las “cuatro” supremas cosas mágicas del notable pueblo occidental gaedhético-irlandés de los Tuatha de Danand (capítulo VII de De gentes del otro mundo) y también, sin que hoy podamos detenernos en ello, con los cuatro palos simbólicos de la baraja, de los que hay también un profundo simbolismo en la obra de Wagner El anillo del Nibelungo. Por eso otros textos nos dicen asimismo que la “lámpara en cuestión”, símbolo del alto conocimiento iniciático, se hallaba en el célebre subterráneo de la ciudad china de Ko-lo-ka-tsé.

EL VELO DE ISIS
Mario Roso de Luna