

TEMAS DE
ANTROPOLOGÍA
ARAGONESA
n° 8 - 1998
Pp. 257 - 273
ISSN: 0212-5552

JUEGO Y SIMBOLISMO. EL SIMBOLISMO DEPORTIVO Y LA MITOLOGÍA POLÍTICA

ANDRÉS ORTIZ-OSÉS

RESUMEN: Este artículo plantea la cuestión del juego y su simbolismo antropológico: juego deportivo (la pelota vasca) frente a juego político desde el simbolismo de la mitología (también vasca). Además, el autor compara dos vivencias, dos mentalidades, dos territorios, aragonés y vasco donde dio sus primeros pasos, creció y se hizo.

PALABRAS CLAVE: Juego, simbología, pelota, sol, luna, matriarcal, patriarcal, mitología, partidos políticos.

TITLE: *Game and symbolism. The sportive symbolism and politic mythology.*

ABSTRACT: *This paper states the matter of games and its anthropological symbolism: sporting game (Basque pelota) opposite to politic game from the Basque mythologic symbolism viewpoint. The author compares two personal experiences, two mentalities, two territories, Aragonese and Basque, in which he grow and took his first steps.*

KEY WORDS: *Game, symbology, pelota, sun, moon, matriarcal, patriarchal, mythology, politic parties*

—Texto recibido en enero de 1998—

Planteamos la cuestión del juego y su simbolismo antropológico. A tal fin vamos a seleccionar dos juegos fundamentales: el juego deportivo propiamente tal, con especial incidencia en el simbolismo de la *pelota* (vasca), y el juego impropio tal de la *política*, con especial reincidencia en el simbolismo de su mitología (vasca). La asociación que aquí realizamos entre el juego deportivo y el juego político no es descabellada, pues ya Ortega y Gasset habló con fundamento del origen deportivo del Estado.

Juego de la pelota y juego de la política: en ambos casos la imagen que nos viene a mientes para coimplicar ambos ejercicios es la de Sísifo cargando con una *pedra* (redonda) que, tras ser transportada hacia arriba, vuelve a rodar hacia abajo. La *pedra* (redonda) es la imagen de la *pelota* en el deporte (vasco), siempre impulsada y siempre rodando, símbolo del *sol* y la *luna* en su rotación, a cuyo movimiento vital el pelotari arcaico ayuda mágico-mís-

ticamente; y símbolo del *mundo* en el contexto deportivo de la política, por cuanto precisado de ser constantemente impulsado por los estadistas para que no decaiga y se paralice.

Curiosamente Sísifo era a la vez deportista y político, astuto y hábil, dúctil y vividor: su labor consistía en favorecer el movimiento de la vida frente a su detención simbolizada por Tanato (la muerte). Se trata de una labor que, como mostraron los trágicos griegos y A. Camus, triunfa y fracasa al mismo tiempo, tal y como sucede tanto en el deporte como en la política, puesto que en ambos casos una parte o partido gana la partida que la otra parte o partido pierde, y viceversa.

Tras una breve introducción a los juegos y deportes vascos, tratamos por extenso el simbolismo de la *pelota* (vasca) en su contexto mitológico. Y de nuevo tras una breve transición del juego de la *pelota* al juego de la política, recalamos finalmente en la mitología comparada de los partidos políticos y sus partidas simbólicas (1). 🎱🎱🎱🎱🎱

(1) Para una introducción al tema: F. BUYTENDIJK, 1960. *El juego y su significado*, Madrid, Revista de Occidente; J. HUIZINGA, 1990. *Homo ludens*, Madrid, Alianza; R. CALLOIS, 1967. *Los juegos y los hombres*, México, FFC. Para el trasfondo hermenéutico: cf. mi obra (1996) *La Diosa Madre*, Madrid, Trotta. Sobre J. ORTEGA Y GASSET, 1970. *Obras*, Madrid, Revista de Occidente.

LOS JUEGOS Y DEPORTES (VASCOS)

Los juegos del hombre configuran el mundo y articulan fluidamente sus relaciones con el cosmos. Jugar es poner en movimiento la realidad *dada* con el fin de que vuelva a *darse* de nuevo a través de una jugada a los *dados*: o el juego como "recreación" del ente a partir de una nueva relación del hombre con las cosas. Esta relación diferente es lúdica o deportiva, es decir, divertida, por cuanto libera la realidad de sus ataduras rutinarias, haciendo un hueco o apertura en el tiempoespacio encerrado de la cotidianidad.

Así que los juegos y deportes nos apartan de la vida inmediata, deportándonos a un tiempoespacio abierto en el que conjugamos el mundo recreando sus estructuras oxidadas: para ello realizamos un aflojamiento de las tuercas y tornillos simbólicos que atan nuestras actividades serias, disipando su conglomerado e inmergiéndonos en urdimbres elásticas. Así recuperamos la visión infantil de la realidad, cuando las cosas flo-

tan aún en nuestro imaginario preracionalista. Ahora bien, los juegos y deportes incluso infantiles poseen reglas que median los intersticios u oquedades que todo juego abre en nuestra vida cotidiana, de modo que jugamos un juego que a su vez nos juega (conjugación de hombre y mundo al encuentro). La diferencia estriba en que el juego infantil aún no es competitivo en el sentido adulto del término, mientras que en los juegos y deportes profesionales las reglas se convierten en reglamentos estrictos: es la diferencia en euskera entre *jolas* como juego lúdico (preolímpico) y *joko* como juego heroico (olímpico). Mientras que el primero posee un carácter urdímbrico cercano a *adur* (magia, afección), el segundo adquiere ya un carácter estructural cercano a *indar* (resultado, efección) (2).

Pero en ambos casos hay un diálogo entre el uno y el/lo otro, una dialéctica de ida y vuelta, una conjugación de diferencias en un rito que asocia los contrarios. De esta forma, el juego se

(2) Sobre el juego que nos juega: H. G. GADAMER, 1980. *Verdad y método*, Salamanca, Sígueme. Sobre el juego vasco: J. ZULAIKA, 1990. *Violencia vasca*, Madrid, Nerea.

convierte en un lenguaje que articula oposiciones y opositores, en el que uno gana y otro pierde, representando así una visión de lo real dualizado entre el éxito y el fracaso, la vida y la muerte, lo positivo y lo negativo, lo bien-hecho y lo mal-hecho. Con ello el juego ofrece un trasunto simbólico de la existencia humana en el mundo, posibilitando su transposición y sublimación. Esta sublimación se basa en un descargo de las energías sobrantes, así como en una estilización o depuración cuasi artística de las rudezas del trabajo humano. Este aspecto aparece muy claro en los juegos y deportes vascos en los que puede observarse una transposición del trabajo (obligado) en deporte (libre, liberado y liberador): tal puede observarse en el arrastre de piedras, corte de troncos, traíneras, pruebas de animales, etc.

En los juegos y deportes

suele aparecer el paramundo de las apuestas, las cuales tienen tanto un componente de adivinación como de competitividad psicológica. Reaparece en este último caso el aspecto beligerante de juegos y deportes, pudiéndoselos considerar como una sublimación no solo de la vida vivida sino también de la vida mortífera (la guerra y la presencia de la muerte). Así, finalmente, el juego lúdico se convierte en juego agonal —y todo juego obtiene un fondo agónico de seriedad provocado por el destino, azar, hado (suerte o fortuna) que lo atraviesa—. Por eso ha podido proponer M. Heidegger un Dios jugador que, al jugar, conjuga el mundo (de *cum-jugo*: co-ligar):

*Al jugar Dios, el mundo deviene.
(Der Satz vom Grund).*

El juego de Dios es el mundo: el devenir o va-y-vén de lo real. 🎲🎲🎲🎲🎲🎲🎲🎲🎲🎲🎲🎲🎲🎲🎲🎲

EL SIMBOLISMO DE LA PELOTA VASCA

Entre todos los deportes vascos, el juego de la pelota ha adquirido con el tiempo el rango de símbolo pri-

vilegiado del deporte vasco. Sin embargo, no se trata de un juego autóctono exclusivo de los vascos, en absoluto, ya que los

juegos de pelota son variados y se han practicado en muchos lugares diversos. Pero la pelota ha arraigado especialmente en el País Vasco obteniendo ciertas diferencias de estilo que la hacen típica.

Los orígenes del juego de pelota resultan oscuros: a menudo se la asocia con el acto de arrojar uno a otro algo *redondo*, sea un objeto mineral o vegetal (un coco, por ejemplo). El primer juego de pelota (vegetal) habría sido el conjugado entre Adán y Eva, al jugarse el paraíso por una manzana (un juego de pelota *en pelota o cueros* por parte de nuestro protopadre). Pero en la mitología vasca la pelota primigenia no es fruto vegetal, sino un mineral: una piedra redonda que los gentiles (pre cristianos) arrojaban de un monte a otro (3).

En ambas mitologías —la bíblica y la vasca— se pone de manifiesto la toma-de-conciencia de la realidad por el hombre a través de un objeto “redondo” que funge de condensador de la energía mágica o mística del cosmos. La pelota, en efecto, es energía condensada, concentra-

ción de la fuerza, potencia maldica: su aspecto circular pone en circulación las realidades estáticas, confiriéndoles dinamismo. Podríamos hablar del carácter *dia-bálico* del círculo-en-circulación que es el balón/pelota, carácter que expresa la conjunción y correlación de hombre y mundo por mediación de lo esférico: el cual separa y reúne las cosas, de acuerdo a un lenguaje de ida y vuelta. Se podría aducir que lo comprimido siempre vuelve, posibilitando la comprensión a raíz de la compresión: o la pelota como miniatura (microcosmos antropológico).

Efectivamente, jugar a la pelota es darse cuenta de el/lo uno y el/lo otro, constituyendo una urdimbre estructurada y un espaciotiempo fluente o abierto pero configurado o delimitado. Al mismo tiempo, jugar a la pelota es tratar de atrapar lo inatrapable, es decir, aquella esfera que precisamente nos atrapa a nosotros esferoideamente. El juego de pelota resulta así una *esferomaquia*, como eran llamadas en la antigüedad grecoromana algunas de sus

(3) Véase J. M. BARANDIARAN, 1980. *Mitología vasca*, en *Obras*, I, Bilbao, Ed. La Gran Enciclopedia Vasca.

versiones: pues tratamos de dirigir un balón/pelota que en realidad nos dirige a nosotros. De esta guisa, el juego que jugamos, nos juega: metáfora de la vida que al vivirla nos vive a nosotros transitiva/transitoriamente. Emerge así el ser de la pelota por sobre el hombre: destinando un destino que nosotros codestinamos, proyectando un juego que nosotros conjugamos, creando un ámbito que nosotros concreamos (pero no creamos autónomamente).

Ahora bien, ¿cuál es la significación y el simbolismo de la pelota (vasca)? La etimología de la pelota proviene de *palla* (esfera) o bien de *pilus* (pelo como material); en realidad la pelota pudo hacerse de lana y forrarse con piel de cordero. Respecto a su forma de juego, podemos distinguir el juego a bote y el juego a volea, así como el juego indirecto (*blé*) por mediación de un muro (sea con pala o a mano, que constituiría la pelota vasca característica). Por lo que hace a sus participantes, en el juego de pelota han participado niños/niñas, mujeres y hombres, aunque la presencia masculina ha sido

decisiva en su especialización competitiva. Específica afición han sentido los clérigos —curas y monjes— a lo largo de la Edad Media, hasta el punto de que en ciertos lugares sagrados los canónigos jugaban un partido ritual de pelota el día de la Pascua: P. Boutillier lo narra de los canónigos de Saint-Cyre en Nevers, Vuillermet de los canónigos de Auxerre y P. Cochart del prelado y canónigos en Orleans (4).

Este apunte preciso nos pone en la pista adecuada de la interpretación del juego de pelota: la cual funge sin duda como símbolo del *sol* emergente el día de la Pascua de Resurrección, en el comienzo de la primavera. El juego religioso de la pelota bailado por los canónigos significaría así el nuevo surgimiento y bailoteo del sol por encima de las oscuridades invernales de la muerte: de donde el Himno cantado por los canónigos de Auxerre —*Victimae Paschalis laudes*—, que hace referencia a la muerte-y-resurrección de la Víctima Pascual: Cristo como nuevo Sol invicto tras su muerte.

Nuestra interpretación ob-

(4) L. BOMBIN Y R. ROZAS, 1976. *El gran libro de la pelota*, Madrid.

tiene una amplia corroboración a partir del simbolismo arcaico del juego de la pelota en otros ámbitos culturales. Ya en los ritos antiguos e. g. egipcios de la fertilidad en primavera, la pelota parece simbolizar el fruto vital sea en sentido vegetal o cósmico (el sol). En este contexto de fertilidad-fecundidad hay que interpretar probablemente el curioso juego de la pelota maya, impulsada a golpes de *nalgas* hasta botarla en la pared del contrario o meterla en aros colgados de ella: cabe observar aquí un ritual obsceno de fecundidad en el que el *trastero* indica lo fertilizante, símbolo del diablo cual macho cabrío en el Akelarre y del fuelle carnavalesco de fertilidad (5).

Por lo que respecta a Mesoamérica, el perdedor en el juego de la pelota se sacrificaba a los dioses pudiéndose hablar de una lucha entre el Sol y las tinieblas, o bien entre el dios floral y el dios mortífero del norte (así en el *Códice Borgia*). Finalmente, tenemos el *Popol Vuh*

en el que los héroes quichoés Hunahpú (varón) e Ixbalamqué (hembra) juegan contra los siete Ahpú: asesinado aquél por el vampiro celeste, ésta vence a sus enemigos (Ahpú) jugando con la *cabeza* del hermano que estalla: en donde la cabeza del héroe funciona como pelota simbolizante del sol restallante, que acaba con las tinieblas de la tierra no sin la ayuda de la mujer (lunar).

Pero sin duda el relato mas intrigante sobre el juego de la pelota se lo debemos al jesuita P. La Sante que escribió un poema latino en el que asocia la pelota a Clitemnestra, la madre asesina de su marido Agamenón vengado por el hijo de ambos Orestes, ayudado por su primo y cuñado Pílates (de donde "pelota"), los cuales arrojan a Clitemnestra contra los muros del palacio familiar, convirtiéndose mágicamente en una *pelota*, con la que juegan ambos hasta hacer sufrir a la madre por el asesinato del padre (París, 1745).

(5) Cf. M. HERNÁNDEZ SÁNCHEZ-BARBA, en: *Citius, Altius, Fortius*, I, 2 (1959); JOSÉ M^o CAGIGAL, en: *Gran Enciclopedia Rialp*, (GER). En el *Fausto* de Goethe aparece también la asociación del demonio (Mefistófeles) con la erótica anal, que no en vano el diablo era considerado como el revés de la divinidad (*anus Dei*). Por otra parte, la pelota de viento es la vejiga o fuelle (*follis*) que echa aires y arma el follón carnavalesco: ver C. Gaignebet, 1984. *El carnaval*, Barcelona, Alta Fulla.

En este relato mitológico hay una interesante asociación de la pelota no con el *sol* paterno o padre solar, sino con la madre lunar o *luna* matriarcal sufridora de padición y muerte (*luna patiens*) por parte de su hijo patriarcal Orestes (aspecto lunar que comparece ya en el *Popol Vuh* arriba concitado). Así que aquí la pelota no es el sol sino la luna —un intrigante desplazamiento de la esfera solar a la lunar y del contexto patriarcal al matriarcal—. Por otra parte, la etimología de la *esfera* se acomoda bien a este nuevo paisaje simbólico, ya que esfera provendría de *ferendo/feriendo*: tanto de llevar o portar (volar) como de herir o golpear —de nuevo el carácter sacrificial del juego simbólico de la pelota—. Y bien, tampoco ahora abandonamos el territorio de la interpretación anteriormente iniciada, por cuanto también aquí el juego de la pelota se presenta como un juego de muerte y resurrección, de sacrificio y triunfo, de oscuridad y luz: en el poema señalado

la fertilidad, éxito o triunfo procede del sufrimiento de la pelota-Clitemnestra, de acuerdo a su significación etimológica y al dicho pelotari de «*hacer morir a la pelota*». La pelota pues muere para provocar vida: el vencedor (solar) deja muerta la pelota simbolizadora de la luna mortificada (6).

En las viejas mitologías agrario-campesinas la muerte es condición de vida, así como la vida es mortal. La pelota juega allí el juego de la vida y de la muerte: la pelota muere para dar vida, la pelota mata al perdedor para dar éxito al ganador, la pelota es *eros* y *thanatos*, vida y muerte. En una figuración antigua griega recogida por B. Fouquieres, un Eros alado juega con una pelota entre la dama de la derecha (solar) y la dama de la izquierda con el espejo (lunar). La pelota bien puede simbolizar al *globo solar* de la vida y la actividad energética, pero pasa a través de la muerte y la oscuridad (*lunar*). He aquí la escena:

(6) Para los datos aducidos y por aducir, ver: *El gran libro de la pelota*, o.c., así como: *Nosotros los vascos: juegos y deportes*, Bilbao, Lur (1990) y la *Enciclopedia General Ilustrada del País Vasco, Diccionario Enciclopédico*, vol. 37, San Sebastián, Auñamendi (1994). Pero ninguno de ellos ofrece una interpretación como nosotros.



El Eros con la pelota en antiguos vasos fúnebres simboliza el renacimiento: pero se trata siempre de un renacimiento (solar) a través de la padición (lunar), tal y como se representa en esta lámpara de Pompeya en que el círculo central que alberga al niño Eros con la pelota está coronado por una media luna:



Los motivos grecorromanos aducidos sobre la pelota reaparecen en el ámbito vasco. Así, en la conocida estela francesa de G. (D) Iriarte en Garris (Baja Navarra, 1629) aparece un hombre jugando con una presunta pelota o bien con el globo solar. La susodicha figura antropomorfa parece trasparentar la figuración de un *lauburu* girando a la derecha, cruz vasca simbolizante de la rueda solar de la vida; bajo esta figura/figuración en forma gamada, aparece otro personaje esquematizado portando una especie de linterna, simbolizando probablemente la luz (lunar) de la noche. Obtendríamos pues la conjunción del sol y la luna, lo que está refrendado por las configuraciones de ambos astros en la misma estela:



Una última estela que tiene interés para nuestra temática es la de Banca (Aldudes, 1784), dedicada en euskera a M. Suhuruchahar, en la que puede verse la palma de una mano, una pala de pelotari, un corazón y un lauburu circulando a la derecha. El *lauburu* aparece como un cuadrado en un círculo, que es la definición del *mandala* como centro o corazón, pudiéndosele adjudicar simbólicamente a la pelota circulando en la cancha del frontón en-

cuadrado por la frontal o frontis, el fondo o rebote y la pared lateral de la izquierda. La mano abierta, el corazón, la pala y el *lauburu*: todos harían mención simbólica de la vida junto a la muerte, señalada por la propia lápida sepulcral. O la *pelota-lauburu* como día junto a la noche, como sol que atraviesa lunarmente la noche, como energía en circulación:☉☾



TRANSICIÓN: EL JUEGO DE LA PELOTA Y EL JUEGO DE LA POLÍTICA

Hemos indicado más arriba la probable significación simbólica de la *pelota* (vasca) como *sol* o co-

mo *luna*: o bien como sol que circula lunarmente (laberínticamente) en un ritual de muerte (dejar morir la pelota) y re-

nacimiento (la pelota de nuevo en acción). Curiosamente en la mitología vasca el sol es femenino y hermano de la luna, siendo ambos —sol y luna— hijas de la Madre Tierra personificada por la Diosa Mari. Así que la disputa parece resuelta en favor de la pelota como *sol femenino* o *lunar*, así pues como la vida (el ser) que incluye el devenir y la muerte (lunar). El propio juego de la pelota reaparece entonces como un modo lúdico-ritual de coadyuvar mágicamente al sol de una forma lunar o laberíntica; en efecto, la pelota vasca no es aporreada (de *aporrexis*, a la vez juego y danza) de un modo solar o balompédico (lineal) sino lunar o esquinado (curvilíneamente). La pelota vasca no es la pelota urania o celeste que circula en los cielos sin tocar la tierra; al contrario, es una pelota *ctónica* que recorre la cancha en devenir horizontal-telúrico.

En sus idas y venidas curvilíneas la pelota vasca aparece como el simbolismo condensado o comprimido del sentido en rotación. Aquí se invierte el punto de partida heideggeriano, según el cual cuando Dios juega

deviene el mundo; ahora cuando juega el hombre, Dios —la energía, el sol, la vida— deviene mundo (sublunar-mente). De esta guisa se emplaza la energía numinosa de fondo (*adur*) por parte de la energía del hombre (*indar*): en donde los jugadores (masculinos) conjugan una realidad de fondo de signo matriarcal-femenina (7).

Todo ello se muestra cromáticamente en la adjudicación simbólica de los colores: el blanco a la pelota, el negro a la pared y el rojo al pelotari. La acción del hombre adquiere el tono *rojo* solar (extrovertido), mientras que la pared frontal obtiene un color *negruzco* en contraste con la pelota blanca (así en Francia según tradición persa). En el relato referido de la Sante, la pared se tiñe de negra sangre, mientras que la pelota es el trasunto de la matriarcal Clitemnestra. Tenemos pues que la pelota (blanca) va y viene *entre* el fondo telúrico (negro) y la acción roja del hombre, a modo de mediación de los contrarios: se trata de una figuración que encuentra su paralelo en la mitología vasca, donde

(7) Al respecto, mi obra *La Diosa Madre*, o.c.

Mari Zuria (Mari la Blanca) media lunarmente la noche oscura y el día solar, el interior de la tierra y el exterior preclaro: todo lo cual vuelve a reafirmar nuestra hipótesis de trabajo sobre la entrevisión de la pelota como símbolo solar-lunar (*Eguzki* como sol femenino).

A continuación quisiera transitar del juego de la pelota al juego de la política, en cuya mitología comparada volveremos a encontrarnos con el simbolismo cromático anteriormente descrito de un modo sucinto. Ahora el color negro de la tierra madre estará representado por el nacionalismo y, más especialmente, por la izquierda *abertzale* y su afirmación de autoctonía, mientras que el color rojo-amarillo de la

actividad solar estará representado por los partidos estatales y su extroversión: en medio queda el centro (descentrado), cohabitado en la mitología vasca por la numen Mari y sus mediaciones simbólicas entre el interior y el exterior. De este modo pasamos del juego deportivo al juego instituido o institucional: el cual puede servirnos de amplificación de lo dicho, así como de horizonte antropológico o (con)vivencial de nuestras pesquisas lúdico-agonales (8).

En las siguientes páginas comparece el País Vasco como una tierra situada a ambos lados de los Pirineos: pero abierta al horizonte de un mar móvil que la saca de su encerrona o enclaustramiento telúrico. 🌊🌊🌊

EL JUEGO POLÍTICO Y SU MITOLOGÍA

Quisiera finalizar mi incursión hermenéutica con un apunte sobre la mitología política, lo que nos lleva a plena actualidad. Pero la actualidad política suele referirse a lo mitológico como un modo de pensar y operar propio

del pasado, ignorando la propia mítica inherente a su razón pública. Pues el mito se nos cuela por los intersticios, al presentarse como una atmósfera envolvente y un supuesto que no se somete a crítica: así ocurre con nuestro carácter urbanita,

(8) Cf. *ad hoc* J. BERIAIN, 1997. *La identidad cultural*, San Sebastián, Haranburu.

por cuanto nuestra política proviene de *polis* (*ciudad*), teniendo que ver con el ciudadano como modelo mítico moderno del hombre emancipado o liberado.

Para evitar este primer prejuicio básico, partiré de nuestra experiencia infantil en el campo y el pueblo, origen o nacimiento de nuestra cultura, pero también horizonte ecológico y meta final sea como enterramiento, sea como cremación (vuelta a la ceniza, polvo o humus).

Mi primera experiencia (socio)política se remonta al verano de 1950, cuando tengo siete años —comienzo del uso de la razón y de la iniciación en la comunidad social a través del rito de la comunión—. En ese verano del 50 tengo ocasión de contrastar mi experiencia en Tardienta (el pueblo paterno aragonés) y mi vivencia en Iguzkiza (el pueblo materno vasco-navarro).

Tardienta era un villorrio oscense seco y polvoriento, aunque atravesaba su llanura el reciente Acueducto o Canal de Monegros. Dividido políticamente entre la base comunista y la altura fascista, el pueblo era agrícola-pastoril e industrial (fábrica de harinas). Des-

tacaba un dualismo entre irreligiosos y religiosos, practicando éstos una religión institucional (nacionalcatolicismo), en el que el sacerdote finge de *cura*, siendo reemplazado periódicamente. Una filosofía popular escéptica y ruda (estoica) ofrecía un marco rígido bajo la dictadura franquista, sólo contrarrestado por un individualismo anarcoide. El masculinismo o machismo triunfa en la vida pública, quedando la mujer en el interior de la casa y en la Iglesia: de donde el concepto de lo religioso como afeminamiento y blandura, frente al que el *héroe* se destacaba por su virilidad.

Por su parte Iguzkiza, cerca de Estella, era un pueblecito verde y montuoso regado por un riachuelo en sus tierras bajas. De economía agrícola-pastoril y ganadera, la ideología política era un difuso carlismo tradicionalista. Llamaba la atención el ambiente cooperativo, así como la presencia masiva de todos en la Iglesia, la cual englobaba ritualmente la vida cotidiana. Al revés que en Tardienta, aquí el cura era ante todo un *sacerdote*, el cual llevaba toda la vida en el pueblo, así que los niños lo veíamos como una especie de tío materno, lo

que conllevaba un cierto modo de avunculado eclesiástico: en el cual la línea femenina es crucial frente a la masculina (9).

Tardienta e Iguzkiza: dos ámbitos respectivamente vivenciados como *patriarcal* y *matriarcal*. En el primer caso podríase hablar de estructura (patril), en el segundo de urdimbre (matril). Ambos conceptos recubren la diferencia entre el modo de vivir individualista y el comunal: en el primero se aprecia la valía individual y la verdad, en el segundo el valor personal y la bondad. Ciertamente, para un niño la vida resultaba más alegre y divertida en Tardienta que en Iguzkiza, donde el avunculado religioso domeñaba melancólicamente los impulsos rudos: es la diferencia entre el pétreo totemismo aragonés representado por el Pilar de Zaragoza y el vegetal totemismo eúskaro simbolizado por el árbol de Gernika.

Para diferenciar ambas experiencias podríamos reutilizar aquí la distinción elaborada por V. Turner entre el concepto de *comunidad* y el de *estructura*. La comunidad se asocia a los cultos de la fertilidad a la tierra

madre, la estructura a los cultos políticos de los ancestros: y mientras que la comunidad es inclusivista, la estructura es exclusivista y, por tanto, exclusionista. Recuérdese al respecto el contraste establecido entre las almas de los difuntos que vagan por la tierra o moran en el devenir de la luna esperando reencarnarse, y los *espíritus* de los ancestros que fijan su morada en el sol y las estrellas, es decir, en los cielos inmutables. Reaparece aquí el contraste entre lo telúrico y lo uránico, la religión y la desligación, el nacionalismo y el estatalismo, la Iglesia y el Estado. Nuestro antropólogo M. Delgado ha estudiado la cruel controversia española entre «*el patriarcal culto a la ciencia, la razón, el progreso o la política y la tiranía del suelo, la sangre, lo colectivo o el afecto*». Se trata de una «*batalla entre la libertad y el progreso preconizados por el padre edípico occidental y los designios de la señora con sus dominios de la casa, la carne y la tierra*». Ritualistas e iconoclastas se enfrentan así hasta nuestros días disfrazados de románticos e ilustrados, una

(9) Ver mi obra *Mitología cultural y memorias antropológicas*, Barcelona, Anthropos (1990).

batalla que habría que recomponer y coimplicar (10).

Se me dirá que la contraposición entre Tardienta (irreligioso) e Iguzkiza (religiosa) se debe a contraponer una aldea pre-industrial y un pueblo industrial. Más he aquí que la dualidad se continúa cambiando de coordenadas: es la misma diferencia observada en los años 60 entre un pueblo rural como Comillas, cerca de Santander, y un pueblo industrial como Santa María de Lezama, cerca de Bilbao. Mientras que Lezama compartía con el cercano Seminario de Derio una religión civil (social), Comillas parecía absorber de la Universidad de su mismo nombre la religión incivil (abstracta) que por entonces se nos impartía. Una tal diferencia es extrapolable a otros ámbitos, como comprobaría ya en los años 70 entre Zaragoza estática y Bilbao dinámico.

Ahora bien, en todos estos contrastes parecería que trato de privilegiar *a priori* un territorio como el vasco frente a otros, más no se trata de esto. Se trata de la vivencia de dos

ambientes prototípicos, que hemos denominado para entenderlos como *matriarcal* y *patriarcal*, siendo el primero definido por la compartición o solidaridad (*auzolan* en euskera) y el segundo por la partición o desligación (el *no meterse*). En los ejemplos aducidos la religación o desligación se ha presentado en referencia a la religión y al *ethos* o actitudes básicas (talantes, diría J. L. Aranguren), pero cabe referirlas a otros valores fundamentales como el ecológico: tal es el caso del contraste que aún mantengo *in mente* entre una ciudad artística pero desértica como Salamanca y una ciudad bella y bucólica como Innsbruck: está claro que, además de influir las actitudes específicamente políticas, influye perentoriamente el marco geopsíquico y su folklore existencial.

Ahora bien, las diferencias anteriormente recogidas suelen ser tildadas de romántico-simbólicas a la hora de decidir la ubicación significativa de una población, la cual provendría de su institucionalización política.

(10) V. M. DELGADO, *Las palabras de otro hombre*, así como *La ira sagrada* (resp. Ed. Muchnick y Humanidades); también G. VATTIMO, 1992. *En torno a la posmodernidad*, Barcelona, Anthropos. De V. TURNER, *Dramas, fields and metaphors*, así como *El proceso ritual*, Madrid, Taurus (1991).

Con ello yo creo que estamos usando patrones propios de la ciudad para explicar los matrones o matrices propios de la urdimbre popular, lo que equivale a interpretar al campesino por el obrero y al obrero por el ideólogo. Pero la ideología política, a pesar de su lenguaje emotivista no es afectiva: pues una cosa es la emoción que induce a la moción, y otra la afeción que implica la aferencia. Los partidos políticos tratan así de asir la realidad viviente, pero desde la analítica fragmentaria de las estructuras ideológicas, las cuales representan secularizaciones de idearios cosmovisionales. De esta forma, la razón política se convierte en razón funcional o instrumental, tratando de gestionar la *res-pública* a través de su compartimentación y la división de aspectos segmentarizados. Así las cosas, sólo la cultura puede fungir hoy de gran mediación entre las viejas cosmovisiones y las nuevas políticas, así pues entre la urdimbre (matrerial) y la estructura (patrerial), la nación y el Estado, el interior y el exterior, la persona y lo societario.

Pero los partidos políticos, hoy máquinas gerentes casi empresariales, todavía alber-

gan en su ideología comercial la marca o signo de su copertenencia al mundo de la (con)vivencia. Y, así, podemos realizar un primer gran distingo entre los partidos *nacionalistas* y los partidos *estatalistas*: mientras que aquéllos se religan al ámbito *materno* de la nación entendida como nacimiento, éstos se desligan de las ataduras del origen proyectando un futuro *abstraído* de particularismos. El peligro de los primeros es la regresión diferencial, el de los segundos es la progresión uniformadora. Pero pasado y futuro se entrecruzan en un presente simbólico que las democracias modernas bipartidistas tienden a dejar inocupado, redefiniéndose precisamente como el ámbito *vacío* que posibilita la libertad y la alternancia de los contrarios.

Si de estos principios teóricos accedemos ahora al caso vasco, la política de partidos sufre entonces una coloración proveniente de la propia tradición mito-simbólica eúskara.

El nacionalismo vasco, heredero de una tradición de religación telúrica (*amalúrica*) usufructúa las dos versiones que de la Tierra Madre (*Ama Lur*) ofrece la mitología eúskara: a

la derecha el Partido Nacionalista representa la versión lunar propia del devenir y de la transformación interior, a la izquierda Herri Batasuna ofrece la versión infratelúrica (cataclónica o infernal) propia de la resistencia en el fondo de la propia tierra así ocupada endógenamente. Magia blanca, magia negra: mientras que el Partido Nacionalista abre el interior al exterior, Herri Batasuna se encierra en las cuevas interiores ocupando las funciones de los genios fálicos de Mari: el macho cabrío negro, la serpiente Sugaar y el hacha de los héroes selvático/silvestres del bosque; de donde su color verdinegro moteado de rojo.

Los partidos estatelistas significan la liberación de las ligaduras nacionalistas: a la izquierda el internacionalismo de los postcomunistas, cuyo rojo se vuelve rosa al topar con la rosa del Partido Socialista; a la derecha los conservadores liberales del Partido Popular ofrecen ya un color amarillento: amarillo-oro de ley, amarillo-sol celeste, amarillo-gualda de la en-

seña supranacional. En el medio quedó descolgado entre nacionalistas y estatelistas, izquierda y derecha, Euskadiko Ezkerra: que no supo o no pudo servir de mediación —razón simbólica— entre unos y otros, pasando de la magia nacionalista a la razón estatelista. Pues suele ser propio de los neoconvertos el pasarse de un extremo al otro sin mediaciones.

Pero olvido al que, inmilitante de un partido, se abstiene: mas su casilla vacía representa la libertad o vacío posibilitador de la democracia y su conjugación de los contrarios. Lo mismo que la pelea de gallos en Bali está posibilitada tanto por la dejación policial como por aquél que no se alinea ni con un bando ni con el otro, posibilitando desde su retiro en el café el juego agonal referido más arriba.

Precisamente la cultura ocuparía simbólicamente ese vacío transicional entre los jugadores, intentando una mediación basada no en la razón pura o puritana (purista o dogmática), sino impura o *marrana*: la razón mestiza (11).

(11) Sobre lo político: M. MAFFESOLI, *La conquête du present*, así como *El tiempo de las tribus*, Madrid (1990). Sobre la razón *marrana* o mezclada: Y. YOREL, 1995. *Spinoza o el marrano de la razón*, Madrid, Muchnik.



Amigas (Estercuel, Teruel). Foto: Reproducción familia Ramiro.