0

1- Badok Amairu

<<Ileko amairugarren gabeko amesa egiazkoa izaten eida>>. (Dicen que se convierte en realidad el sueño que se ha tenido la noche 13 del mes.) [1]

En el cuento de *San Martinen estutasuna* (el apuro de San Martin) [2] , San Martintxo es retado por el demonio a ennumerar los doce misterios. Empieza a ennumerarlos según la técnica del <<atzekoz aurrera>> (de atrás hacia delante) hasta llegar a doce. Aquí el demonio le espeta:

<<-Esaik amairu (di trece)

San Martin: -Ez dok amairu (no hay trece)

El demonio: -Badok amairu (ya hay trece)>>.

Ez dok amairu. Badok amairu. Lo que ha dicho existe (es) porque lo ha dicho, porque ha considerado la posibilidad de que existiera. Esta afirmación, que implica una cosmovisión que otorga un mismo nivel tanto a lo virtual como a lo real, se expresa en euskara por medio de la vieja fórmula <<izena duen guztia omen da>> (dicen que todo lo que tiene nombre es). Esta forma de pensar es acategorial en cuanto a que el pensamiento, el pensar, no se encuentra atado a ciertas condiciones predefinidas. Entramos en el terreno de lo posible como capacidad de desarrollo y expansión de las múltiples potencias que encierra cada afirmación. Esta configuración de lo posible se realiza a través de la partícula disyuntiva vasca Edo (o), <<cuyo sentido>> -según Zulaika- <<no es de exclusión, sino de extensión, pues participa de la idea de eda (extender)>> [3] .

Desplazando mínimamente el análisis que sobre el juego presenta Zulaika [4] , vamos a proponer a la partícula Edo (o) -que como prefijo en Euskara significa casi todo (edozein: cualquiera, edozer: cualquier cosa...)- como una de las bases del juego (jolasa). De esta forma, jolasa se diferenciará de jokua, al carecer la primera de normas frente a la segunda que necesitará de un estricto seguimiento de las mismas para decidir un ganador. Jolasa participa de la lógica del Edo, donde todo es posible, las variables son múltiples y las elecciones nunca son excluyentes. Mientras que jokua participa de la lógica del Ala, de la disyunción excluyente, donde hay sólo una única elección. Dentro del juego (jolasa) nos movemos en el terreno de la creación como construcción, como producción. Esto sucederá incluso en el plano de la representación, entendida como reproducción-actualización de un hecho, en la que cada puesta en escena será por definición diferente. Por tanto, vemos que el sentido de la fiesta como rememoración-representación de un evento <<no tiene más paradoja aparente que repetir un irrecomenzable. No es añadir una segunda y tercera vez a la primera, sino llevar la primera vez a la enésima potencia>>
[5]
. De ahí que, aunque la representación trate de atar, de subordinar, todos los elementos a una escenificación imitativa y artificial del acontecimiento, cada elemento de la fiesta será libre en sí y, en sus relaciones, conformará los espacios autónomos que creen su acontecimiento específico, como sucede en el bertsolarismo.

En el bertsolarismo las relaciones formales están basadas en los elementos fonéticos que contiene la rima y que articulan concatenadamente enunciados hetereogéneos. El bertsolarismo toma la forma de juego donde un sonido (rima) da la palabra-umbral que posibilita un contexto, lanzándonos con la apertura del mismo hacia un movimiento incesante de concatenación de espacios. El bertsolari, como el cazador y la sorgina, juega al juego del escondite (kiriketan), moviéndose en espiral (kiribil), atisbando (kirikatu), acechando (kirik egin), siguiendo la pista según los ruidos que haga la pieza.

<<Kirikietan koroketan, eperra sokoetan, aingira konketan; bazirate>>. (Al escondite, la perdiz en los rincones, la anguila en los huecos: ¿estáis?) [6]

Pensar, crear, actuar, no implica seguir un recorrido marcado a través de un territorio bien delimitado, sino derivar, nomadear, encontrando -sin buscar- nuevos territorios, eligiendo por medio de un sistema de repulsión-atracción un nuevo mundo hueco (aska [7]) que comprende a su vez todos los mundos posibles. Estamos dentro del laberinto. En el juego, como en la fiesta y en el akelarre, el tiempo y el espacio desaparecen. El tiempo pierde su capacidad de medición objetiva para transformarse en tiempo de disfrute (o tiempo subjetivo) y el espacio se disuelve para convertirse en <<cualquier espacio>> (edonon) o entremezclarse libremente. Es el momento del mozorro (la máscara) donde

 yo puedo ser <<cualquiera>> (edonor), donde la transfiguración y la transmutación continua me permite ser cualquier cosa (edozer), hacer de mi yo un enunciado que pase por todos los predicados posibles. Como Mari, como las brujas, soy un macho cabrío, un caballo, un cuervo, una media luna, al instante estoy aquí y allá. La máscara propicia la disolución del sujeto y le permite liberarse de la representación que lo ata, del rol (adjudicado y asumido), diluyendo así las relaciones de poder establecidas.

En el terreno del arte esta disolución ha sido desarrollada, al menos, de dos formas:

1- Duchamp, con sus ready-mades, deja en suspenso el objeto instaurándolo en una afirmación de corte negativo (ya no es un botellero, ahora es...) que se convierte en una interrogación (¿ahora es?).

2- Malevich, en su <<Cuadrado blanco sobre fondo blanco>> base del <<Plano Malevich>>, que luego utilizará Oteiza, libera la pintura de todos los elementos hasta llegar al mínimo elemento: esto no es, esto no es, esto no es... ¡esto es!

Este gesto expansivo (Duchamp, el mozorro) e implosivo (Malevich, Oteiza) libera al sujeto, a la figura, de lo que le sujeta y lleva a buscar las singularidades que lo componen.

A nivel visual, de mirada, yo me constituyo como sujeto cuando veo a los otros (begi, mi visión, mis sensaciones), y el otro se construye como objeto (bertze: otro) para mí. Ahora bien, cuando consideramos a lo Otro (bertze) como a lo uno, como una autonomía de campo perceptivo (begi), este juego óptico se produce de dos maneras simultáneamente: como egi, en cuanto a límite figurado del mismo y como ertz, en cuanto a estructura que establece las conexiones que lo componen. El ertz (borde, margen, arista) y el egi (ladera, borde) preceden al bertze (otro) y al begi (ojo, mi visión). Las relaciones entre singularidades, entre multiplicidades particulares, conforman una serie combinatoria rizomática (erro) horizontal. El sujeto (begi) se crea -particular y colectivamente- a medida que reformula las diversas relaciones de verdad figurada (egi/borde-ladera/visión-begi) y de límite estructural del ertze (borde-/ de lo Otro-bertze), y las va superando con la creación de formas rizomáticas (erro) entretejidas por entre los múltiples elementos singulares que lo componen (como erro-rizoma), en cuanto desarrollo de interacciones de ocupación de los huecos del hueco (arro). Este juego de combinaciones se activa de manera inmediata por medio del egi que delimita el ertze (tomado como el encuadre que compone una estructura) deviniendo en bertze. El sujeto surge de la materialización,

de la simple condensación, de las múltiples singularidades preindividuales que (como posibilidades en acto) se constituyen como potencias en la práctica de sus actos y en sus relaciones con los otros [8] . Es un juego de combinatorias.

Así, el pensamiento vasco prefiere la huida, el movimiento, la acción frente a la concepción inmovilista del sujeto, tal como nos muestra la leyenda de Atarrabi:

<<Atarrabi era uno de los hijos -el hijo bueno- de Marimunduko. Juntamente con un hermano suyo más joven, hizo sus estudios en la escuela del diablo, que era una caverna.

Al terminar sus cursos, uno de los escolares tenía que quedar para siempre al servicio del diablo. Echaron a suertes, y tocó al hermano de Atarrabi quedarse con el diablo. Pero Atarrabi se compadece de su hermano que estaba acongojado y se queda en su lugar como esclavo de su infernal maestro.

Atarrabi fue obligado por el diablo a cerner la harina de su copiosa despensa: labor interminable, porque el salvado y la harina pasaban igualmente por las mallas del cedazo.

El diablo, que no tenía sin duda sobrada confianza en su dicípulo, preguntaba constantemente: Atarrabi, nun haiz? □ Atarrabi, dónde estás?□

Atarrabi tenía que contestar: emen nago □ aquí estoy□

Atarrabi enseñó al cedazo a responder emen nago a la pregunta del diablo. Hallándose éste una vez en un rincón alejado de su antro, Atarrabi empezó a salir de aquel lugar andando para atrás, mientras el cedazo se hacía cargo del consabido emen nago. Apenas había puesto un pie fuera de la puerta, cuando fue visto por el diablo. Este dio un salto; mas ya era tarde: Atarrabi se hallaba fuera de la jurisdicción de su maestro. Solamente su sombra caía dentro de la caverna y ella fue capturada por el diablo>> [9]

Atarrabi es castigado por el diablo a la sumisión continua del bai (sí), del bahe (cedazo) [10], que no admite la diferencia, que no separa el salvado de la harina, ya que se trata del sí de la sumisión [11]. Mas Atarrabi consigue escapar creando su propio laberinto. Para ello, frente al <<emen nago>> como afirmación de caracter objetivo, él enseña a decir al cedazo <<emen nago>>, siendo en este caso emen la variante gipuzkoana de omen cuyo significado es <<según dicen>>. Así, a la pregunta del diablo ¿dónde estás?, él responde: según dicen (aquí) estoy. Esto es, hace una proposición de tipo subjetivo que sólo adquirirá su grado de existencia si obtiene una aceptación positiva por parte del oyente.

Al igual que en la frase <<izena duen guztia omen da>> (dicen que todo lo que tiene nombre es), es el término omen, emen, men (facultad, potencia, femenina de la materia) el que hace posible y necesario una segunda afirmación que será de selección y de aceptación. Aceptamos (on-artu) lo dicho, lo nombrado, porque tiene un sentido para nosotros. Somos nosotros los que lo convertimos en real. Otorgar grado de existencia al bertze (al otro) es aceptarlo como begi (punto de vista), como sujeto, y supone integrarlo en un común (en un conjunto) que conforma una serie. Es aceptar la diferencia (alde) como algo activo.

Alde (diferencia, pero también lado y parte, afinidad y cercanía) implica colocar un punto de vista en relación con otros. La diferencia supone una parte, un lado, una percepción distinta siempre en comparación. La diferencia es relacional, siempre encierra más de un término. Los grupos (talde) funcionan por afinidades, estando de acuerdo, abogando por un punto común (zure alde). La base del cambio (aldatu) es la aceptación del alde. Las relaciones que se establecen entre sujetos y grupo-sujetos [12] que componen la comunidad se basan en el desafío mutuo y constante. El chiste, el irri (humor), el regalo, la potlatch, aboga por un exceso, un gasto excesivo, un inesperado que rompe las normas, los límites, las condiciones dadas para construir nuevas condiciones de creación.

El ser como comunidad es la afirmación de lo múltiple, la forma que lo encierra en cada momento que dice: somos. Cada afirmación materializa las múltiples capacidades (men), las potencialidades de la comunidad y realiza sus posibilidades contenidas; ya que cada cambio (alda-tu) supone la actualización de una posibilidad (al, ahal), así como la instauración y reconocimiento de la diferencia (alde). Lo uno (la comunidad) sólo puede entenderse como momento de afirmación de lo múltiple y como momento de la selección, de la afirmación de la forma que adopta el nosotros.

[1] Resurrección María de Azkue, *Euskalerriaren yakintza. Literatura oral del País Vasco*, vol. I, <<Costumbres y supersticiones>>, Euskaltzaindia & Espasa Calpe, 3ª edición, Madrid 1989, p. 116.

[2] Ibid., vol. II, <<Cuentos y leyendas>>, p. 312. Este es el único cuento donde la figura de san Martín no aparece apropiándose o robando una invención a un jentil, basajaun o a un demonio. Es más, tentado por éste san Martín contruye la sierra. Es interesante observar el papel que juega el demonio en esta historia, rol que podría haber asumido cualquier basajaun o jentil, encontrándonos en este caso con un ejemplo de demonización, criminalización del otro, de lo diferente. Aún así, es interesante remarcar el carácter positivo de esta figura diabólica.

[3] Joseba Zulaika, *Tratado estetico-ritual vasco*, Baroja. San Sebatián 1987, p. 100.

[4] Joseba Zulaika, *Bertsolariaren jokoa eta jolasa*, Baroja, San Sebastián 1985, p. 8. Zulaika, basándose en la la diferencia entre jolasa y jokua, atribuirá en esta obra la partícula conjuntiva <<eta>> a jolasa y la disyuntiva excluyente <<ala>> a jokua.

[5] Gilles deleuze & Michel Foucault, *Theatrum Philosophicum* /*Repetición y diferencia*, Anagrama., Barcelona 1995, p. 50.

[6] R. M. de Azkue, op. cit., 1969, vol. I, p. 487. Kiriketa: al escondite.

[7] Continuando y complementando el análisis desarrollado por Zulaika sobre aska (artesa, abrevadero, surco) como contingente, y askatasuna (libertad) como <<operación metáforica corporal de askatu (librarse) o convertirse en aska después de vaciarse>> (

Tratado estético-ritual vasco
, op. cit., 1987, p. 88), proponemos askatasuna (libertad) como la propiedad electiva (subjetiva y/o colectiva), autónoma, instituyente y constituyente de com-prender y de con-tener.

[8] Aquí tomamos como base del juego la interpretación que Deleuze hace, siguiendo al leibniziano Raymond Ruyer, de la oposición teórica entre formas verdaderas, figuras y estruturas. El pliegue, Paidós, Barcelona 1989.

[9] José Miguel de Barandiaran, *Diccionario de mitología vasca*, Txertoa San Sebastián 1984, p. 28.

[10] <<Etimológicamente el bai afirmativo y el bai (cedazo) cuya transcripción es bahe son dos palabras distintas, pero al pensamiento mítico parece bastarle la homonimia de ambas palabras para convertir al bai (cedazo) en metáfora de la indeterminación lógica del bai afirmativo>>. Joseba Zulaika. Tratado estetico-ritual vasco, op. cit., 1987, p. 72.

[11] El mito de Atarrabi se repite varias veces mostrando distintas variantes. De hecho se asocia a diversas figuras históricas como el gran nigromante Joanes de Bargota de comienzos del siglo XVI o el escritor humanista euskaldun Axular, que tanto influyó y potenció el renacimiento de las letras vascas en las primera parte del siglo XVII, o también a personajes legendarios como el ya citado san Martín. Este mito sitúa la caverna del diablo en Salamanca, más concretamente en <<una escuela que para sacerdotes fundó el diablo en una cueva de Salamanca>> (R. María de Azkue, *Euskalerriaren Yakintza*, Tomo II,<<Cuentos y Leyendas>>, op. cit., 1989, p. 73). También hace mención a dicho tema Julio Caro baroja (
Brujería Vasca
, Txertoa, 5ª Edición, Donostia 1992, p. 20), dándonos a entender que el Diablo es la Iglesia Católica. De hecho, tanto Joanes de Bargota como Axular estudiaron teología en Salamanca. Luego, con la llegada de la inquisición la escuela del diablo pasará a ser la cueva de Zugarramurdi, como aparecerá en el mito de Axular. José Miguel de Barandiaran,
Diccionario de Mitología Vasca
, op. cit., 1984, pp. 28,29 y 30.

[12] Grupos-sujetos término tomado de Félix Guattari, *Las tres ecologías*, Pre-textos, Valencia 1996, p. 63.