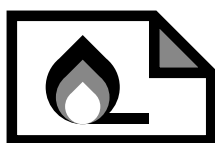


LA BELLA DE LA TIERRA

Y OTROS CUENTOS ALBANESES
DE LA VIVA VOZ DEL PUEBLO

Selección y traducción del albanés de
María E. Roces González y Ramón Sánchez Lizarralde



libros de las
MALAS COMPAÑÍAS

LA BELLA
DE LA TIERRA
Y OTROS CUENTOS ALBANESES
DE LA VIVA VOZ DEL PUEBLO



LA MUJER Y LA SYQËNEZA

(Vajza e syqëneza)

Érase y no se era, érase una vez una muchacha casada en un lejano país que llevaba cinco años sin ver a ninguno de los suyos. Un buen día, mientras llenaba el cántaro en la fuente y se dolía de su desamparo, acertó a pasar por allí una vieja, una *syqëneza*, que tenía cuatro ojos, dos en la cara y otros dos en el cogote, pero que la muchacha no le vio porque los tenía tapados con el pañuelo. Le preguntó la vieja:

—¿Por qué lloras, hija?

—Lloro, señora —le contestó— porque llevo cinco años sin ver ni a mi padre ni a mi madre, viven muy lejos y no tengo a nadie que me lleve.

Entonces le propuso la vieja:

—Yo te llevaré, hija, pues tengo cosas que hacer por aquella parte; así que, venga, ve a prepararte, que yo te espero aquí.

Fue la mujer a su casa, se pertrechó para el viaje y volvió en busca de la vieja, que la esperaba en la fuente.

Se pusieron en camino y una o dos horas después llegaron a un lugar apartado, donde la *syqëneza* y su hija, Maro, que no salió a recibirlas, tenían su casa.

Comprendió entonces la joven que la vieja era una *syqëneza*, mas no tenía escapatoria.

En cuanto entró en su casa, ordenó la *syqëneza* a su hija Maro que prendiera el horno, mientras ella iba a buscar leña.

La joven le preguntó a Maro, en cuanto su madre se fue, que para qué encendía el horno.

—Para asarte y comerte a ti —le contestó Maro.

—Vale que me queráis comer, pero el fuego se te está consumiendo —le dijo la muchacha.

—Soplaré y lo avivaré.

Y mientras Maro avivaba el fuego, fue la joven por detrás, le dio un empujón con ambas manos, la metió en el horno y lo cerró.

Antes de que volviera la *syqëneza*, y aún con el miedo metido en el cuerpo, salió corriendo la muchacha y volvió a su aldea, donde contó cuanto le había ocurrido. Todos se maravillaron de su valentía, porque metió en el horno a la hija de la *syqëneza*.

Allí fui, pero nada vi.



SIETE HERMANOS Y UNA HERMANA

(Shtatë vëllëzer e një motër)

Érase y no se era, érase una vez una madre que tenía siete hijos que habían emigrado y una hija pequeña en casa. Cuando la hija creció, todo el mundo le decía:

–¡Bendita tú que tienes siete hermanos!

Hasta que un día le preguntó la joven a su madre:

–Madre, ¿acaso tengo hermanos?

–¡Cómo no, hija! Tienes siete hermanos, pero no están aquí, están lejos, en la emigración.

–Pues ya que tengo hermanos, déjame que con tu criada inmunda vaya en su busca.

–¡Ve, hija, ya que los echas de menos!

Y partió la hija con la criada inmunda a pie y montada ella en una yegua.

A medio camino, dieron con una fuente y, como hacía mucho calor, se bajó la joven de la yegua a beber agua y le pidió a la criada que sostuviera la caballería del ramal.

Mientras la muchacha bebía, montó en la yegua la criada y dejó atrás a la joven, que hubo de seguirla.

Al aproximarse al lugar donde vivían los hermanos, estos recibieron a la criada inmunda como si fuera su hermana y a la verdadera la pusieron a cuidar de las gallinas y las ocas. La criada inmunda ocupaba un trono de oro y jugaba con manzanas también de oro, mientras la otra lloraba y clamaba por su madre al sol del mediodía.

Pasado un tiempo, comprendieron los hermanos quién era su verdadera hermana y la pusieron en el trono de oro a jugar con manzanas de oro, en tanto castigaban a la criada inmunda por su engaño y la ponían a cuidar de gallinas y ocas.



TRES HERMANOS

(Tre vëllëzër)

Éranse tres hermanos camino de la emigración. De camino se encontraron una profunda cavidad que comunicaba con el mundo subterráneo. Le dijeron los hermanos mayores al pequeño:

–¿Dejarás que te atemos y te bajemos para que nos digas lo que hay ahí abajo?

Insistieron tanto que le engañaron, le ataron con las fajas, le soltaron y cayó sobre la casa de una vieja hechicera.

–¿Qué buscas? –le preguntó la vieja–, ¿para qué has venido?

–Me ha enviado el rey del mundo de arriba para que le arranque un cabello a la Bella de la Tierra.

–¡Pero ¿cómo vas a conseguirlo, hijo?! La guarda un perro con tres cabezas que no duerme ni de noche ni de día.

–Entonces, ¿qué he de hacer, madre?

–Toma esta agua y, en cuanto te acerques, lávate la cara con ella, para que te vuelvas aire y el perro no te vea. Quédate dentro y cuando se acueste la Bella de la Tierra, échale un poco de este barro de difuntos en el oído para que no te sienta. Arráncale un pelo de oro de su melena y vuelve rápido donde esta vieja.

Hizo el muchacho lo que la vieja le aconsejó; entró y el perro no le vio, encontró a la Bella de la Tierra durmiendo, le puso el barro, le arrancó el pelo y volvió con la vieja.

–¿Qué quieres ahora? –le preguntó la hechicera.

–Quiero que me hagas ascender al mundo de arriba.

Juntó la vieja con su magia cuantas cornejas y cuervos había, ató al joven encima e iba alimentando con carne a las aves mientras volaban hacia arriba.

Se quedaron asombrados sus hermanos al verlo salir de la cavidad.

–¿Por qué me soltasteis? –les preguntó.

–Fue sin querer –le contestaron.

Se llegaron a la casa del rey y le entregó el muchacho el cabello de oro de la Bella de la Tierra que, allá donde se mostrara, brillaba como el sol.

Lo tomó el rey y se lo dio a su mujer, quien ofreció al hermano menor un gran banquete, mientras hacía criados suyos a sus hermanos.



LA JOVEN Y LA KUÇEDRA

(Vajza e kuçedra)

Había una vez un rey de cierto país al que auguraron que uno de sus futuros nietos lo mataría y por ello ordenaba arrojar al mar, para que se ahogaran, a los recién nacidos de sus hijas.

Mas el tercer recién nacido no se ahogó, sino que una gran ola lo depositó en la otra orilla del mar, donde lo encontró un pastor, que se lo llevó a su cabaña y se lo entregó a su mujer para que lo criara.

Pasaron noches y pasaron días y, entretanto, el muchacho cumplió los doce años y se convirtió en un gallardo y fuerte mozo.

Por aquel tiempo apareció una *lubia* en el reino que acaparaba todas sus aguas y que manifestó que, hasta que no se comiera a la hija del rey, no las liberaría.

Quieras que no, el rey no tenía más remedio que permitir que la *lubia* se comiera a su hija, por eso la dejó atada en la gruta donde moraba la *lubia*.

Ese día acertó a pasar por allí el mozo que criaba el pastor, y cuando vio a la hija del rey le preguntó qué hacía allí y por qué lloraba; y ella le contestó que la había enviado su padre.

—No temas —le dijo—, estate atenta, y en cuanto salga la *lubia* me llamas, que voy a esconderme.

Y se ocultó detrás de la gruta y se cubrió la cabeza con un fez para que no se le viera.

Al rato apareció la *lubia*, la joven pronunció en voz baja unas palabras para que saliera el mozo, salió este, se acercó por detrás al monstruo y le arreó tres mazazos en la cabeza que lo remataron, quedando liberadas al instante las aguas.

Cortó y se llevó consigo la cabeza de la *lubia*, desató a la hija del rey y siguió su camino.

Volvió la muchacha al palacio del rey y le contó al soberano cómo la habían salvado de la *lubia*, y entonces el rey ordenó pregonar que quien hubiera dado muerte a la *lubia* se presentara en el reino, pues lo convertiría en hijo suyo casándolo con la hija.

Cuando oyó el pregón el mozo, se presentó ante el rey y le mostró la cabeza de la *lubia*, tomó por esposa a la joven que había salvado y celebraron unas grandes nupcias.

Mientras bailaban y competían, lanzó la maza el joven y golpeó sin pretenderlo al rey, quien falleció en el acto, cumpliéndose, de este modo, el augurio de que uno de los suyos lo mataría.

Allí fui, pero nada vi.



EL MOZO QUE ERA COMO UNA NUEZ

(Djali që qe sa arra)

Éranse un hombre y una mujer a los que el Señor no había dado hijos. Pregunta que te pregunta por aquí, pregunta que te pregunta por allá, acabaron diciéndoles que, si querían tener un hijo, habían de soplar cuarenta días y cuarenta noches en un odre y que después encontrarían al hijo dentro.

Así lo hicieron y pasada la cuarentena encontraron en el interior del odre un recién nacido, pero del tamaño de una nuez.

Se lo quedaron, lo vistieron y alimentaron, pero no crecía. Cumplió los quince años y seguía siendo del tamaño de una nuez.

Un día le mandaron al campo a uncir la yunta. Y fue, se subió a lo alto del arado y la uncó.

Pero acertaron a pasar por allí tres bandoleros y al ver sola la yunta, pues al mozo no lo vieron, se pusieron a desuncirla, pero el joven comenzó a pincharles las manos con la agujada y ellos se echaron a temblar hasta que lo divisaron en lo alto del arado. Se lo llevaron consigo y fueron a robarle la yunta al cura.

Cuando llegaron a la casa del cura, hicieron pasar por una grieta de la puerta del patio al joven que era como una nuez, y este, en cuanto estuvo dentro, les abrió la puerta y echó la yunta fuera. Y se marcharon.

Se convirtió en un bandolero sin igual, y se le conoció como el bandido-nuez al que todo el mundo temía, hasta que se ahogó en un río.



FATIME

(Fatime)

Había una vez tres hermanas y una de ellas, la más pequeña, llamada Fatime, era la más hermosa. Fueron un día las hermanas a preguntarle al Sol:

–Sol, Sol nuestro, ¿cuál de nosotras es la más hermosa?

–Fatime –respondió el Sol.

La cubrieron de barro y repitieron al día siguiente esa misma pregunta, y el Sol les contestó:

–Fatime.

Pensaron entonces las hermanas en vengarse de ella y acordaron:

–Mañana haremos como si fuéramos a por leña, saldremos antes que Fatime y le diremos que nos encontrará en el secadero de calabazas.

Dicho y hecho. A la mañana siguiente le dijeron a la hermana menor:

–Limpia la casa, que vamos a por leña; te esperaremos en el secadero de calabazas.

Se marcharon las hermanas y Fatime, una vez limpió la casa, fue al secadero de calabazas. En el secadero buscó aquí y allá, y no hubo modo de que encontrara a las hermanas, pues ellas habían vuelto a casa por otro camino. Comenzó a dar vueltas por el bosque, tratando de encontrar la senda, pero se acabó perdiendo al oscurecer. Entonces se subió a lo alto de un roble y divisó a lo lejos un centelleo, se encaminó temerosa hacia aquel lugar y acabó dando con una casa.

Pero hete aquí que la casa era el hogar de cuarenta capitanes bandoleros, que robaban de noche y regresaban a casa de día. Haciendo honor a su costumbre, también aquel día volvieron a casa y, para abrir la puerta del patio, le dispararon con sus trabucos, entraron, se acomodaron y, llegada la hora de comer, apareció la mesa repleta de manjares. En cuanto se los llevaron a la boca, supieron de inmediato que no los había preparado el criado (lo había hecho Fatime, de la que el sirviente se había enamorado a primera vista), y le preguntaron:

–¿A quién escondes?

Al principio no quiso decir nada, pero finalmente les contó la verdad. Todos querían tomar a Fatime por esposa pero, para evitar la disputa entre ellos, se la cedieron al criado, que desde entonces fue su compinche, en tanto los capitanes querían a Fatime como si fuera su propia hermana y la trataban de maravilla.

Supieron las hermanas dónde estaba Fatime y que se había casado. Se sulfuraron e idearon darle muerte con una pócima. Le enviaron una gargantilla de oro, que envenenaron y que, en cuanto se la pusiera, moriría. Esto solo lo sabía la criada a quien las hermanas encargaron que se la llevara. La saludó la sirvienta, le entregó la gargantilla, se la puso Fatime y desfalleció en el acto. Volvieron los bandoleros y vaciaron sus trabucos sobre la puerta, mas, finalmente, al no oír ningún ruido, entraron y hallaron a Fatime tendida en medio de la estancia. La examinaron detenidamente y por fin le quitaron la gargantilla y revivió al instante. Les contó ella después lo que le había pasado y tras saberlo le dijeron que nunca más aceptara regalos de sus hermanas.

Mas otro día, habiendo oído las hermanas que no había muerto, le enviaron por la misma criada un cesto con monedas de oro y, mediante arrumacos y zalamerías, como la habían adiestrado las dos hermanas, la engañó. En cuanto las acercó a su vestido, de nuevo desfalleció.

Regresaron de sus rapiñas los capitanes y su compinche, y de nuevo hallaron a Fatime tendida en el suelo. La examinaron por todas partes hasta que encontraron las monedas de oro sobre su pecho. Le recriminaron haber aceptado otro presente de sus hermanas y le ordenaron que no lo hiciera nunca más, pero, a pesar de ello, la volvieron a engañar porque en esta tercera ocasión las hermanas, una vez supieron que no había muerto, le enviaron un anillo que, en cuanto se lo puso Fatime, se desplomó. Volvieron los capitanes de sus hurtos y de nuevo la encontraron desfallecida, la examinaron de arriba abajo, pero no se les ocurrió mirarle las manos, por lo que comenzaron a plañir y a llorar.

La colocaron entonces en un arca, que cerraron y subieron a un roble que se encontraba sobre un manantial. Un día el caballero del rey se acercó al manantial a dar de beber a su caballo, pero el caballo, en cuanto se acercó al agua, reculó, echó a correr y no quiso abreviar, pues se reflejaba en ella la sombra del arca. De regreso, le contó al rey lo ocurrido y cuando el propio rey, tras recular su caballo y salir a la carrera, se acercó al manantial, vio también por sí mismo la sombra del arca. Ordenó que bajaran el arcón del árbol y descubrió en su interior una hermosa muchacha que se llevó consigo y encerró en un cuarto. Mas, como había pasado mucho tiempo, la joven fue consumiéndose hasta que un día se le cayó el anillo del dedo y de nuevo revivió Fatime, a quien el rey tomó por esposa.

Y envejecieron y tuvieron descendencia.



EL OSO Y EL DERVICHE

(Ariu dhe dervishi)

Érase una vez un pastor encolerizado con un oso que venía a diario y le arrebatava cinco o seis corderos. Un buen día, acertó a pasar un derviche junto al aprisco y, tras saludarse, se lamentó el pastor:

–Hay un oso que me trae de cabeza, pues viene cada día y se lleva cinco o seis corderos.

Le propuso el derviche:

–Te lo liquido yo en menos que canta un gallo, pero para ello necesito tres odres llenos de requesón.

Y el pastor le dio al derviche los tres odres que pedía.

No pasó mucho tiempo y el oso, según su costumbre, vino a por los corderos. Pero nada más aparecer, le salió al paso el derviche y se pusieron a discutir sobre cuál de los dos era el más fuerte. Aseguró el oso que lo era él, pero el derviche acabó amenazándole:

–Yo a ti te puedo hacer polvo como a estas piedras.

Y extrajo del odre con cautela, para que no lo notara el oso, una pelota de requesón, después otra y otra más y a las tres las hizo harina. Se quedó mudo el oso y agarró también una piedra blanca, pero no consiguió pulverizarla como había hecho el derviche. Entonces acordaron convertirse en hermanos de sangre. Al rato le entró hambre al oso y le dijo al derviche que fuera a por un buey para asarlo y comérselo, mientras él iba a por leña al bosque.

Le respondió el derviche:

–Ve tú, que a mí no me apetece un buey, sino un león.

Fue mediante este ardid que se libró el derviche del embrollo del buey y fue a por leña. El oso atrapó un buey, se lo echó al hombro y dio la vuelta. Y ¿qué hizo el derviche? Fue al bosque, agarró una soga y ató un montón de robles como si fuera a arrancarlos de raíz todos a una. Esperó el oso al derviche, pero nada, no se le veía por ninguna parte. Se levantó, fue al bosque y vio al derviche en actitud de tumbar todos los robles a un tiempo. Se sorprendió el oso y pensó: «¡Qué veo, es mil veces más fuerte que yo!». Y le dijo al derviche:

–¿Para qué quieres toda esa leña? Con dos troncos es suficiente.

Le respondió entonces el derviche:

–Yo no soy de los que se conforman con dos leños, cógelos tú.

EL HIJO DEL VISIR Y LA HIJA DEL OBISPO (Djali i vezirit dhe e bija e dhespotit)
De *Folcllore albanés I- Prosa popular*, volumen IV, Instituto de Folcllore, Tirana, 1966 (*Folklor shqiptar I- Prosa popullore*, vëllimi i katërt, Instituti i folklorit, Tiranë, 1966). Cuento narrado por Meleqe Dërraj, de la ciudad de Elbasan, y recopilado por Jorgo Panajoti.

LA HIJA DEL REY Y GJYLHASAN (Çupa e mbretit dhe Gjylhasani)
De *Folcllore albanés I- Prosa popular*, volumen IV, Instituto de Folcllore, Tirana, 1966 (*Folklor shqiptar I- Prosa popullore*, vëllimi i katërt, Instituti i folklorit, Tiranë, 1966). Cuento narrado por Lyftie Baballëku, de la ciudad de Berat, y recopilado por Qemal Haxhihasani.

FARAZMËNI (Farazmëni)
De *Folcllore albanés I- Prosa popular*, volumen IV, Instituto de Folcllore, Tirana, 1966 (*Folklor shqiptar I- Prosa popullore*, vëllimi i katërt, Instituti i folklorit, Tiranë, 1966). Cuento de los *arbëreshë* de Sicilia, recopilado por Zef Skiroi.

LA LUNA A LA DERECHA Y EL SOL A LA IZQUIERDA (Hana në krah të djathtë e dielli në krah të majtë)
De *Antología de cuentos albaneses*, Anton Berisha y Myzafere Mustafa, Rilindja, Biblioteca Etnos, Prishtina, 1982 (*Antologji e përrallës shqipe*, Anton Berisha-Myzafere Mustafa, Rilindja, Biblioteka Etnos, Prishtinë, 1982). Variante de *El hijo del forjador* (Djali i farkatarit). Traducción de Ramón Sánchez Lizarralde, Alga narrativa, Alberdania, Irún, 2004.

EN LOS PALACIOS DE GAVAZI (Te sarajet e Gavazit)
De *Antología de cuentos albaneses*, Anton Berisha y Myzafere Mustafa, Rilindja, Biblioteca Etnos, Prishtina, 1982 (*Antologji e përrallës shqipe*, Anton Berisha-Myzafere Mustafa, Rilindja, Biblioteka Etnos, Prishtinë, 1982).

EL JOVEN, EL GENIO DIMINUTO, EL RATÓN Y EL SUEÑO (Djali, xunxari, mini dhe gjumi)
De *Antología de cuentos albaneses*, Anton Berisha y Myzafere Mustafa, Rilindja, Biblioteca Etnos, Prishtina, 1982 (*Antologji e përrallës shqipe*, Anton Berisha-Myzafere Mustafa, Rilindja, Biblioteka Etnos, Prishtinë, 1982).

SAL, CAÑA, DEL POZO (Dil, kallam, prej pusit)
Cuento de antiguo origen babilonio adaptado al albanés y tomado de *Folcllore albanés I- Prosa popular*, volumen I Instituto de Folcllore, Tirana, 1966 (*Folklor shqiptar I- Prosa popullore*, vëllimi i parë, Instituti i folklorit, Tiranë, 1966). Cuento de Shkodra.

GLOSARIO



Abeja (bleta, mjaltëz): La abeja fue humana en tiempos pretéritos, por eso muere (*vdig*) como los hombres y no estira la pata (*ngordh*) como los animales; insultarla o maldecirla es pecado y antes de recoger los panales de miel es preciso lavarse para que la abeja siga produciendo la sustancia, pues si no dejará de hacerlo e incluso morirá. Es posible que el respeto que merece la abeja se deba a antiquísimas tradiciones de herencia iliria o quizás ligadas a Melisa, la ninfa transformada en abeja, predecesora de estos insectos y madre de Dyrrakium (hijo de Poseidón)

Águila (shqiponja): El águila es una de las aves míticas y de culto más reverenciadas por los albaneses, objeto de toda clase de creencias y tabúes. En algunas regiones es pecado darle muerte y, si en algún caso se la mata por ser ave de presa que causa daños al ganado, se la coloca con las alas abiertas, en actitud de vuelo, sobre un árbol en el huerto o en el campo, para que de ese modo los árboles frutales, los huertos y las tierras de labor den buenas cosechas. Una leyenda hace derivar el nombre que se dan a sí mismos los albaneses: *shqiptar* (hijo del águila) y su tierra: *Shqipëria* (país de las águilas) del ave mítica.

Arapí: El negro, el moro. Personaje de piel muy oscura tanto de los cuentos populares como de la épica legendaria albanesa representado por un negro enorme, muy fuerte y temible, que recuerda al genio del anillo de las *Mil y una noches*.

Babëhoxa: Venerable *baxha*, clérigo digno de respeto que goza de prestigio y autoridad.

Bella de la Tierra (E Bukura e Dheut): Es esta una figura enormemente compleja de la mitología y los cuentos populares albaneses, ideal de belleza y perfección que sueña y se afana por hacer suya el héroe, quien, en su búsqueda, se verá sometido a numerosas pruebas, dificultades e inconvenientes, haciendo, por ello, gala tanto de aguante y valor como de desvarío. Cuando la Bella de la Tierra adopta la forma antropomorfa es una mujer de gran belleza que vive en un castillo o palacio guardado por la *kuçedra* o por un perro de tres cabezas (recuerdo del can Cerbero) y que tiene la facultad de petrificar a cuantos la pretenden. Son también sus guardianes el lobo, el tigre y el león. En su forma zoomorfa puede aparecer como serpiente (el culto a la serpiente ya lo practicaban los ilirios, que creían descender del reptil), también como tortuga, rana, lagarto, zorro, etc., con aspecto floral e incluso como un cuarto de

carne colgado de un árbol. Vinculada al mundo subterráneo, en los cuentos albaneses y griegos tiene su equivalente en la Circe de Homero. Goza asimismo de capacidad metamórfica y adivinatoria. Mito balcánico de albaneses, griegos y arumanos, es también conocida por turcos, kurdos e italianos (*la Bella del Mondo*).

Bilbil gjyzari: Ruisenior mágico de los cuentos populares que canta primorosamente y hace prodigios.

Cabra silvestre (dhia e egër): Con rasgos de antigua divinidad de los bosques, en el norte de Albania, y especialmente en la montaña de Puka, estaba prohibida su caza, mientras que, en otras zonas donde se permitía, los cazadores habían de lavarse y realizar todo un ceremonial antes de salir de montería, como forma de expiar el pecado de matarlas. Las cabras silvestres, cuando son compañeras de las *zana*, tienen pelaje y cuernos de oro y de tres de esas cabras obtienen las *zana* su fuerza.

Por la identificación del macho cabrío con el sátiro y con el diablo, en Laberia se consideraba la cabra doméstica como animal de mal agüero, por lo que había que evitar toparse con rebaños de cabras de camino. Debido a esa identificación, el *dragoi* o *dragua* jamás puede ser macho cabrío.

Corza (sorkadhja): Cérvido relacionado con el culto al sol que fue humano y que, por ello, cuando alguien mata una corza esta derrama lágrimas y vuelve la cabeza hacia el oriente, como si rezara. Muchos cazadores consideraban la caza del corzo (kaproll) como pecado, de modo que cuando lo tenían a tiro no le disparaban. Entre los ilirios, el corzo era el animal destinado al sacrificio como símbolo del sol por excelencia. Corza (sorkadhja) es un nombre totémico en albanés, como milano (sokol), ave (shpend), cierva (drenushë) y ciervo (dresi).

Çangallozi: Personaje de los cuentos enormemente sagaz que combate al *divi* o *katallani* y a la *kuçedra*.

Çifteli : Instrumento musical de dos cuerdas, con caja de madera y mástil alargado, que se toca con púa.

Diablo (djalli, dreqi, qoftëlargu): Ser sobrenatural, espíritu maligno y encarnación del mal con rasgos antropomorfos, cuernos, pezuñas y rabo. Vive bajo tierra o sobre las nubes y puede cambiar de forma a su antojo. Alienta peleas, ocasiona enfermedades y destrucción... y en el norte era incluso capaz de oscurecer tanto el sol como la luna, por lo que se efectuaban disparos al aire para asustar al demonio y liberar de ese modo al sol y a la luna de sus garras. Actúa fundamentalmente de noche y, como espíritu maligno que es, desaparece al alba y tras cantar el gallo. Resuelve los enigmas con extrema facilidad

y, cuando presta auxilio, siempre lo hace a cambio de algo que supondrá una enorme carga.

Divi: Gigante, monstruo de cuerpo descomunal y fuerza colosal. Come carne humana y acostumbra a retar a combate a sus víctimas antes de devorarlas. Son criaturas destructivas, provistas de enormes mostachos, rudas y estúpidas, que acaban siendo presa de la sagacidad y astucia de los héroes. Raptan hermosas doncellas que encierran bajo tierra o en aislados palacios. El *divi* o gigante con un solo ojo (como el *katallani*) es también la representación del cíclope de Homero.

Dragoi o **dragua:** Es esta una de las criaturas más importantes de la mitología albanesa. Enemigo jurado de la *kuçedra*, cuya destrucción tiene el *dragua* como objetivo vital, cuenta con entre tres y siete corazones y nace con camisa, con fez en la cabeza y con dos o a veces cuatro alas en los sobacos. Dice la leyenda que el *dragua* nace en una familia cuando durante tres generaciones se mantiene la filiación derivada del tronco paterno y cuando la madre o una de sus antepasadas, siempre dentro de esas tres generaciones, ha sido *kuçedra*. Se cree que los guerreros más afamados fueron *dragoi* porque uno de sus rasgos más sobresalientes es la valentía y para los albaneses del norte, por ejemplo, San Jorge es un *dragua*. Además de criatura humana, el *dragoi* puede adoptar la forma de animal (toro, carnero) o de ave (gallo, herrerillo), pero a condición de ser completamente negro. Cuando la *kuçedra* quiere acabar con las gentes de un territorio, el *dragua* vuela a enfrentarse con ella utilizando sus armas, que son la maza, la lanza y los peñascos.

Egiptano (evgjit o jevg): Criatura mítica, fantástica.

Espantapájaros (dordolec): En sus orígenes, el espantapájaros fue símbolo de la divinidad de la agricultura, que sufrió una transformación interna y se quedó para siempre con su aspecto actual (cuerpo, miembros, cabeza de trapo o de paja).

Fatet: Equivalentes a las Moiras griegas o a las Parcas romanas, son tres mujeres que se presentan la tercera noche ante la cuna del recién nacido y determinan su destino. Función que en el norte de Albania corresponde a las *ora*. En esa tercera noche se celebraba la fiesta familiar, y se cocía un pan que se partía sobre la cuna del recién nacido. Entre los cristianos, tras esa ceremonia se le ponía nombre al niño. Las *mira* cumplen igualmente esa función.

Feniçka: Denominación de la Bella de la Tierra en Përmet, sur de Albania.

Fustanella: Falda de hombre de tela blanca con numerosos pliegues que forma parte del traje popular del sur de Albania.

Gallo (gjeli): Ave solar con gran predicamento entre los albaneses por ser una criatura que, en cuanto canta, hace desaparecer los espíritus malignos (los demonios y los genios). Su imagen ha servido de amuleto, con el cual protegerse de todos los males. Si canta al anochecer hará mal tiempo o se recibirá una importante noticia por la mañana.

Gato (macja): Según J.G. von Hahn (*Abanesische studien*) los montañeses respetaban mucho al gato porque creían que había salido de una de las mangas de la túnica de Jesucristo cuando visitó una casa infestada de ratones. Por esta razón estaba prohibido matar a los gatos y, cuando morían, los niños de la casa y de las casas vecinas los enterraban ceremoniosamente y la dueña del gato les servía una comida de difuntos.

Grosh: Moneda turca equivalente a cuarenta para y a cien liras turcas de la época. Un para era la cuadragésima parte de una piastra.

Hoxha: Título de una suerte de clérigo musulmán que viste chilaba, se cubre con turbante y oficia determinados servicios religiosos.

Katallani: En el imaginario popular el *katallani*, también denominado *divi* o *syqenhënjeri* (ojo-de-perro-devora-hombres), es un herrero gigantesco y antropófago con un solo ojo en medio de la frente; carece de rodillas y tiene las piernas tías como garrotes. Según Gustav Meyer (1850-1900) y Maximilian Lambertz (1882-1963) la denominación de este cíclope procede de las incursiones de la temible Gran Compañía Catalana o de almogáraves comandada por Roger de Flor.

Krali: Señor o rey eslavo, que tanto en los cuentos como en la épica legendaria designa a un falaz enemigo, caudillo de un gran ejército.

Kuçedra: Monstruo mitológico que habita en lugares con agua: cuevas, lagos en superficie y subterráneos, ciénagas, o en el mar, y accede al mundo exterior a través de fuentes y manantiales. De aspecto terrorífico y repugnante, aparece bien como una giganta canosa con los pechos colgantes y el cuerpo cubierto de largos y abundantes pelos, bien como una enorme hidra de entre siete y doce cabezas que lanza fuego por la boca. Con su aparición el cielo se cubre de nubes y ruge la gran tormenta. Las tormentas menores las desatan sus hijas. Acapara el agua de pozos, fuentes y manantiales produciendo sequías y para que la libere hay que entregarle un ser vivo, un animal o, en la mayoría de ocasiones, una doncella. Para Eqrem Çabej la *kuçedra* simboliza el espíritu maligno de las aguas.

Kulla: Torre fortificada de piedra con estrechas aberturas verticales a modo de troneras adecuadas a la defensa, de dos o tres plantas, propia de los alpes

albaneses. Denota también una forma de vida tradicional vinculada al viejo código consuetudinario o Kanun.

Lobo (ujku): Animal totémico de albaneses e ilirios. La piel y los dientes del lobo servían de amuleto contra las enfermedades, el aojamiento y las brujas. El lobo era antes perro y fue el insensato comportamiento de una pastora el que lo transformó en lobo. Cansada como estaba de andar el día entero tras del rebaño, se le ocurrió decir: «¡Estoy tan rendida, que no puedo más, tanto que si me arrebataran un cordero, no reaccionaría!». La oyó el perro pastor, agarró entonces el mejor de los corderos, se lo comió y se convirtió así en el primer lobo del mundo.

Lubia: Demonio femenino en forma de serpiente de larga cola y de entre siete y cien cabezas, que, cuando se le corta una de sus cabezas, le nacen otras. Es un monstruo que, como la *kuçedra*, también acapara el agua y origina sequías, de las que solo cesa cuando se le ofrece el sacrificio de una doncella. Guarda semejanza con la hidra de Lerna griega. En el sur de Albania, la *lubia* es un ser que come, sobre todo, niños, por lo que se asemeja más a la bruja.

Luna: Cuentan que en tiempos remotos vivían en la luna personas, animales y aves, como en la tierra, y que en aquel entonces la luna irradiaba más luz que el mismísimo sol, pero hete aquí que el astro rey le arreó un bofetón a la luna, le saltó un ojo y ella dejó, desde entonces, de emitir tanta luz.

Los eclipses son de mal agüero y anuncio de desdichas: guerras, terremotos, inundaciones, enfermedades, hecatombes... y entonces los hombres disparan al aire para asustar a la *lubia* o al *lugat*, de modo que estos suelten a la luna; otros tiran al aire teas encendidas, silban o plañen para asustar al *lugat* y a la *kuçedra*. En la parte iluminada del eclipse de luna, entretanto, permanecen los hombres santos. En una comarca de Vlora creían que la luna era una mujer, por eso el lunes no trabajaban, pues si lo hacían podía acontecer algún mal y en la otra vida te esperaba el infierno. Las viejas contaban que de noche y en sueños se les aparecía la luna y les refería todos los males que les esperaban a quienes no hubieran santificado su día.

Llamja: Criatura con cuerpo de mujer y cola de serpiente que vive en la montaña y en aguas inmundas, rapta niños, les sorbe la sangre y después se los come. A menudo adopta otras formas para poder acercarse a sus víctimas y en ocasiones adquiere las trazas de *kuçedra*. Cuando toma la apariencia de *kuçedra*, guarda doncellas que han sido raptadas, es capaz de beberse ríos enteros y vive en la ribera de los ríos o bajo tierra. Su voz es muy desagradable y comparte rasgos con la Lamia o la Empusa de la mitología griega.

Magalle: Juego en el que participan dos jugadores con nueve fichas cada uno, que se mueven sobre un tablero en el que están dibujados tres cuadrados.

Mediogallo (gjymagjeli): Figura de los cuentos populares.

Metelik: vieja moneda turca de cobre que valía diez para. Un para era la cuadragésima parte de una piastra.

Mira: Destino, destino propicio. Figura mitológica semejante a las *zana* y las *ora*. Las *mira* son igualmente tres figuras femeninas que determinan el destino del recién nacido junto a su cuna la tercera noche tras su nacimiento o bien ayudan a los mortales cuando están en apuros. Es por ello que cuando alguien se encuentra en un gran aprieto invoca a las *mira* para que acudan en su ayuda.

Nastradin: Nasredin Hoxha (Nasr el-Din Hoxha), conocido entre los albaneses como Nastradin, es un personaje tremendamente popular en medio mundo con reputación de inteligente y sagaz y extraordinario sentido del humor, que siempre halla la respuesta adecuada ante las diferentes situaciones en las que se encuentra, por enrevesadas y complejas que estas sean.

Okë: Antigua medida de peso turca, equivalente a algo más de kilo y cuarto.

Ora: Personaje presente tanto en los cantos épicos como en los cuentos populares que desempeña un papel esencial en el universo mitológico de los albaneses. Esta figura femenina, especie de espíritu tutelar, que protege al hombre desde la cuna y también ampara el linaje o el clan, habita en las montañas, en los bosques, junto a los manantiales o próxima a los humanos. Descansa habitualmente en los sesteaderos del bosque. De carácter generalmente bienhechor, su nombre, al ser tabú, no debe pronunciarse, por lo que se la nombra eufemísticamente.

Oso (ariu): Dice la leyenda que el oso fue humano, pero pues deshonró a su madrina, Dios lo maldijo y para castigarlo lo convirtió en oso.

Perri: Figura de los cuentos encarnada en una doncella o un varón muy hermosos, que se les aparecen a las mujeres cuando se miran al espejo. Se los encuentra, como a los genios, fuera de la casa, pero sobre todo en el hammam. El *perri* masculino adopta la forma de mujer y la *perri* femenina la de hombre. Cuando el o la *perri* captura un humano lo convierte en su amante y charla con él, pudiendo permanecer este cautivo de la criatura durante años.

Probatin: Término eslavo, equivalente al albanés *vëllami*: hermano de sangre.

Qerosi: Literalmente tiñoso o calvo en el mundo cotidiano, mientras que en la mitología y los cuentos populares es un importante personaje, extraordina-

riamente astuto y sagaz, que siempre sale triunfante de los muchos retos a los que habrá de enfrentarse.

Qose: Personaje barbilampiño de los cuentos que es muy astuto y suele acompañar al *qerosi*.

Raki: Aguardiente; en Albania preferiblemente destilado de la uva.

Serpiente (gjarpër): Animal totémico por antonomasia ligado al culto a los antepasados y a sol, así como a los ritos de fecundidad. Pese a los esfuerzos del cristianismo por identificar la serpiente con el demonio, en el imaginario albanés la serpiente es benéfica, defensora de la casa y la familia, como prueban las innumerables bodas entre mujer y serpiente. La serpiente está ligada a la tierra, a los cambios que experimenta la naturaleza con el correr de las estaciones, a los terremotos y hecatombes, pero también a las buenas cosechas. En la épica legendaria, la serpiente, al igual que la *ora*, defiende al paladín, le facilita remedios mágicos y cauteriza sus heridas. En el norte de Albania es también guardiana de los tesoros. Su piel tiene facultades curativas; contra la epilepsia, por ejemplo, como se creía en Tirana. En el sur de Albania perviven tabúes relacionados con la serpiente: no hay que mirarla, ni tocarla, ni matarla, ni nombrarla. En distintas regiones, matar una serpiente dañará a la producción agrícola, a los animales y a los humanos. En el norte de Albania y en primavera existía la costumbre de darle la *palabra de honor* a la serpiente: «Tú ve a lo tuyo, que yo iré a lo mío; tú no la tomes conmigo, ni con los míos ni con mi ganado, y yo no la tomaré con tus congéneres estén donde estén» (Kosova). Entre los arbëresh de la región italiana de Abruzzo, la serpiente es un animal sagrado y cuenta con su propia fiesta.

Shejtani: Diablo, demonio.

Shtriga (bruja): La bruja es siempre una malvada vieja, que hace el mal, se come a los niños y a la gente (incluso a sus propios vástagos), bebe su sangre y tiene tratos con el diablo. Vive en lugares alejados y ocultos, sale de caza normalmente de noche y cuando se acuesta su espíritu escapa por su boca. Cuando sale de su modesta vivienda lo hace a través de un agujero o una grieta y sin abrir la puerta. Se reúne con las demás brujas en un foro y allí deciden a quien han de capturar y comerse.

Syqëneza: Criatura antropófaga que adopta la forma de una bruja con cuatro ojos, dos en la cara y otros dos en el cogote, que no se le ven porque los cubre con el pañuelo. Se lleva a las mujeres jóvenes a su casa, las asa en el horno y se las come. Tiene una hija llamada Maro. Para Eqrem Çabej, la *syqëneza* (femenino) y el *syqeni* (masculino) podrían ser una reminiscencia del can Cerbero.

Tambura: Instrumento musical de tres cuerdas, con caja pequeña y largo mástil.

Vampiro (vampir): Es el hijo del *lugat* (el aparecido o espectro del hombre o la mujer que han sido viles y muy malvados en vida y se alzan de la tumba para asustar a la gente, seguir haciendo maldades y acabar con su ganado). Cuando el *lugat* va a dormir con su mujer, esta se queda encinta y nace el vampiro. Solo el vampiro sabe cuándo va a venir el *lugat* al establo a dañar a las reses y cómo darle muerte. Permanece durante horas al acecho, le dispara y lo mata, siendo prueba fehaciente de ello las gotas de sangre que aparecen en el suelo. Se distingue por sus ojos enrojecidos y porque nunca mira hacia arriba, sino hacia abajo.

Veshëndeleza: Monstruo de los cuentos que come humanos como la *kuçedra* y oye a mucha distancia lo que se dice.

Xhindi: Genio, criatura mitológica de procedencia oriental, poderosa, sumisa o peligrosa según los casos. Es capaz de conseguir lo que su amo le pida, pero le falta iniciativa y es bastante mentiroso. Durante la noche se puede encontrar en cualquier parte, en el huerto o en la letrina. Le gustan los arroyos y sorber el agua de lluvia que cae de los tejados, por eso nadie debe salir a caminar o a orinar de noche sin decir antes: «En el nombre de Dios». Por esa misma razón se cuidaban mucho las mujeres de tirar a la calle el agua caliente con la que habían limpiado la hena de la novia ya que, si acaso quemaban un genio, la novia enloquecería. En algunas regiones se cree que los genios bajan por las noches desde los torrentes, tocando tambores y montando una batahola enorme. En Korça no dejaban el agua de lavar al difunto sola en el fuego porque decían que se la bebían los genios, mientras en Tirana, cuando acostaban al recién nacido en la cuna por primera vez, colocaban bajo la manta un clavo y un saquito lleno de linaza, para que cuando viniera el genio a llevarse al niño, se olvidara de ello contando los granos y no le hiciera nada malo. En Laberia a las recién paridas no las dejaban salir a la calle en cuarenta días pues, si salían antes de ese plazo, en cuanto pisaran un genio se les vendría encima la *shu-plakja*, una de las sombras que hacen enfermar a quienes toca, despojándoles de la fuerza vital y de las ganas de comer. Los genios se esfuman en cuento oyen el canto del gallo

Xhindi arapi: Genio negro, de piel oscura.

Zana: Especie de ninfa de los montes y los bosques, normalmente benéfica, que ayuda a los paladines, aunque en ocasiones se vuelve irascibles y convierte en piedra hombres y héroes. De la triada de ninfas, la *zana* mayor o gran *zana* y la *zana* menor o pequeña *zana*, juegan generalmente el principal papel en la

práctica totalidad de las canciones de gesta y se confunden a menudo con las *ora*. Celosas guardianas de su territorio y su intimidad, no soportan que las molesten o las asusten cuando descansan en los sesteros, cuando se bañan en las fuentes o cuando danzan y juegan en prados y brañas. Por ello los humanos, cuando suben al monte, han de hacer ruido para denotar su presencia. En el imaginario albanés, la *zana* es una hermosísima doncella que habita normalmente en una cueva al interior de un espeso e impenetrable bosque. Las *zana*, a las que no se conoce marido, tienen hijos que acunan, juegan, cantan, bailan, tocan instrumentos musicales, comen, se refrescan en las fuentes, se bañan en torrentes y manantiales y sobresalen en valentía y espíritu combativo.

No se las puede nombrar, por lo que se las saluda e invoca eufemísticamente: *shtojzovalle* (¡aumente Dios los bailes!), *shtojzorreshba* (¡aumente Dios los versos!), *të lumet* (las benditas), *nuset e malit* (novias del monte), *fatmira* (afortunadas), *të bardhat* (las blancas).

El gran lingüista albanés E. Çabej vincula este personaje mítico con el culto a Diana, pues como la diosa obtienen su fuerza de las cabras con pelaje y cuernos de oro.