Ocultismo popular español

EL JUEGO DE LA OCA

Si en el fondo de los mitos y creencias populares hay un inmenso tesoro de ocultismo, no le hay menor en casi todos los juegos tradicionales infantiles, y ha querido el Destino (Karma) que las primeras iniciaciones de quienes retornan al mundo, las primeras pinturas en esa *tabula rasa in qua nihil est depictu*, que decían los escolásticos refiriéndose al cerebro del niño, no sean las nociones científicas de las que tan vanamente nos gloriamos, sino los nebulosos recuerdos ancestrales, las verdades científico-religiosas del saber arcaico perdido, llamadas á florecer, en épocas ulteriores de cultura muy superior á la actual, para pueblos y niños.

A buen seguro que el lector amable habrá de intrigarse con el título y el subtítulo de este artículo. ¿Ocultismo en el manoseado *Juego de la Oca*?... ¡Esto es el colmo de la imaginación! exclamarán muchos.

Recordemos, sin embargo, antes de juzgar, cómo es este lindo juego, que nos parece hoy tan insulso como el de *La Aduana* y el de la familiar *Lotería*.

El *Juego de la Oca* consiste en un gran cartón ó tablero, donde aparece dibujada una amplia espiral de poco más de dos vueltas, dividida en 7 × 9 ó sea en 63 casilleros numerados y en los que aparecen dibujados 14 ó dos veces siete *cisnes* ú ocas, distando alternativamente entre sí 5 y 4 casillas. De este modo corresponden un *cisne* á cada una de las casillas 5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54, 59 y 63, ó, en otros términos, podemos considerar dividida la espiral en *siete* trozos, cada uno con *nueve* casilleros, al final de los cuales hay siempre *un cisne*. Hacia la mitad de estos trozos hay otro cisne, distando del anterior 5 casillas y 4 del que le sigue. *Siete* son, pues, las casillas sin cisne en cada

trozo: *cuatro* antes y *tres* después del cisne que podemos llamar intermedio. Además los números de las casillas con cisne ú oca son tales que la suma de sus cifras va dando alternativamente 5 y 9, menos la penúltima compuesta precisamente de 5 y de 9, ó sea 59.

A la entrada, ó sea en la casilla correspondiente al cero, suele aparecer dibujada una escena simbólica en la que el jugador aparece echando los dados con un nigromante y por bajo la típica exclamación de «¡63, yo he ganado!», porque es de saber que el jugador ó jugadores emplean en el juego los clásicos dados ó cubos *de uno á seis puntos*, ó en total de *uno á doce puntos* contando los de entrambos dados.

A más de los cisnes existen otros dibujos no menos simbólicos en los diferentes lugares del trayecto. Así en el 6 aparece *un puente*, y el jugador que, al comenzar á tirar los dados, saca 6 puntos, paga y pasa al 12, donde hay otro puente. En el número 19 existe una venta ó posada y quien en ella cae, á más de pagar, ha de abstenerse de tirar los dados durante dos turnos consecutivos de los demás jugadores. En el número 31 (*trece* leído al revés, al modo de las lenguas semitas) aparece *un pozo ó sima* y quien allí cae paga y ya no puede jugar bien hasta que termine aquel juego con la llegada de alguno de los otros jugadores al 63, que es la meta, bien hasta que, cayendo otro en él, no le saque. En el número 42 aparece *el laberinto* y el que allí caiga ha de volver á comenzar, ó bien, en otras variantes del juego, ha de retroceder al número 30, donde suele pintarse una hermosa mujer con un ramo de flores. En el número 52 está una torre ó mazmorra y quien caiga en ella paga y no juega tres veces seguidas. El número 58 (que da por valor 13 con la suma de sus cifras) es la casilla ó mansión de la muerte y el jugador cuando cae allí debe volver á empezar (reencarnar como si dijéramos). En el 62 hay *un pastor con su flauta* y, por último, en el 63 aparece en unos dibujos un gran pórtico, coronado por una gentil pareja de blancos cisnes ó bien un jardín delicioso que se llama *el paraíso ó jardín de la oca*. Allí hay que llegar exactamente para ganar la partida, cosa no muy fácil según son los obstáculos del camino y dado que, cuando, hacia los últimos lugares, se sacan más puntos de los debidos, se retrocede desde las puertas mismas del número 63, sin duda porque estas cosas divinas y humanas que se llaman triunfos ó éxitos, requieren absoluta justeza matemática, contra la que tanto peca el exceso como el defecto.

Por último, como, dada la seriación de los cisnes, se alcanzaría de un golpe la meta al comenzar, con tal de sacarse con los dados 5 más 4 ó 6 más 3 (ó en total 9) puntos, el jugador á quien tal suceda pasa en el primer caso al número 26 y en el segundo al 53 (cuyas cifras suman ocho en ver de nueve). En algunos sistemas de jugar el jugador que es alcanzado por otro pasa á ocupar el puesto anterior de éste al hacer su tirada.

Tales son los elementos del juego con el que donosamente se despojan de botones, habichuelos y otras zarandajas los niños, pero el juego en sí es para hacer meditar hondamente al más frívolo de los hombres maduros.

En efecto: todo parece dispuesto en él para darnos un símbolo augusto de estrecho sendero que á las altas cumbres de la luz, el saber, la felicidad y la liberación, en fin, conducen. Su disposición misma, en espirales cada vez más estrechas y empinadas, nos representa esa senda larguísima de caídas y de dolores, tan acabadamente contenida en la pintura evangélica de Jesús remontando, con su cruz á cuestas, hacia la cima del Calvario, sendo no menos hondamente expresada en lenguaje musical por el Padre-Wagner en las sonoridades de su Parsifal, obra

que en la mente del autor iba á titularse algo así como las tribulaciones del Buddha y sus esfuerzos hacia la última de las liberaciones, según nos enseñan Schuré y otros biógrafos.

Ni en el Sendero de la devoción, ni en el del estudio, ni en el del esfuerzo titánico, se está jamás seguro, mientras no se alcance la meta de lo Uno y perfecto, del *nueve veces siete* ó *siete veces nueve* ó 63, que es la consumación externa é interna de los ciclos de nuestro progreso en cada reino. Así, si al comenzar se logra un algo muy excelso, un *nueve* que, volando de cisne en cisne, nos llevaría de un solo golpe á la meta, hemos de contentarnos con *un ocho*, con un número, alto sí, en sus formas de 26 y de 53, pero nunca completo ni definitivo, no siendo indiferente tampoco el cómo logramos tamaño número oculto, clave del misterio. Si nuestros dados dan 6 por un lado y 3 por otro, quedamos en el 26, mucho más bajos, por tanto, que los *rosa-cruces* que pudiéramos decir, ó sea aquellos que empiezan su camino dueños de un dado que marca 5, la *rosa* ó pentalfa, que simboliza la mente, *el conocimiento*, y de otro dado que, marcando 4, nos sujeta al misterio de la cruz, que es el misterio de la limitación, del dolor, del sexo y de la muerte. Tales *rosa-cruces* pueden de un salto aproximarse grandemente á la meta, al número 53 en lugar del 63 más allá de la *sima negra*, del pozo ó 31 y de los errores del laberinto ó 42 y, en fin, de la triste cárcel del 52 que está á su lado mismo. Desgraciadamente todavía están bajo la muerte, es decir, bajo el cetro de los Pitris mortales, no de los Dioses inmortales, que diría «La Doctrina Secreta» en las *Estancias de Dzyan*. Quienes al comenzar no tengan la suerte de sacar dichos puntos están en cambio expuestos á todas aquellas contingencias. Son los benjamines del Sendero.

Pero tales benjamines, con su esfuerzo, pueden superar á aquellos mortales felices. Así, si sacan *seis*, pasan por el puente al *doce*. Si, al contar las casillas de cada tirada, caen en cisne vuelan ó marchan otro tanto, favorecidos, valga la frase, por las posibilidades cíclicas evolutivas de aquel *su momento* de progreso. De aquí que no sea raro en el juego de la oca, ni en el juego de la vida, el que el encumbrado *rosa-cruz* del número 53, caiga á la primera tirada en *la muerte*, ó 58, y tenga que volver á empezar, *reencarnando* como el último de los mortales jugadores, mientras que el otro jugador que fuese al comienzo menos afortunado, sube peldaño tras peldaño hasta la cumbre, que ya lo dice el cantar popular:

«Ninguno cante victoria
aunque en el estribo esté:
que muchos desde el estribo
se suelen quedar á pie».

Sí. Hay en el Sendero ventas ó mansiones deliciosas que son Capuas, para nuestros esfuerzos de Aníbales; «Tierras de Verano» (Summer lands) para nuestros anhelos hacia los Campos Elíseos ó Jardines de la Oca del Paraíso, cantados por todas las religiones. Y más allá de la Capua ó Mansión de las Negligencias y de los Deberes Incumplidos, está la sima ó pozo de la Magia Negra, de la que ni en la Oca ni en la Vida saldremos en este ciclo, mientras otro, con su sacrificio, no nos saque. Y hay también luego laberintos para nuestra razón pura, en los que solemos perdernos en tales términos que tenemos que retroceder grandemente y aun volver á empezar para librarnos de su engañosa *Maya*. Y más allá está la cárcel de las dudas y también la Pirámide Iniciática, de las que penosamente salimos, camino, ora de la muerte, ora de la apoteosis final y redentora.

Mirad uno de los infinitos dibujos de las torres babilónicas, la legendaria de Babel entre ellas, y advertiréis también la misma espiral de subida que en el

plano representa el casillero de la Oca. Recordad por otro lado el pasaje aquel de Gerbardt en sus «Dioses de Grecia y Roma» relativo á los *6 cisnes* ó cuervos que vió Remo y á los *12* que Rómulo divisó, que son las *doce* ó más bien las *catorce* jerarquías creadoras; (1) las *14 ocas* de nuestro juego y decidme si en todo ésto no se ocultan portentosas analogías, completadas con el símil del puente que desde el 6 permite pasar al 12 gracias al trabajo de los Iniciados, *Constructores de Puentes ó Pontífices*. Si algo os resta que saber respecto de los cisnes ú ocas y de sus gérmenes ó «Huevo del Cosmos», leed las hermosas secciones (V y VI, parte II del T. I de *La Doctrina Secreta*) donde podéis apurar las infinitas analogías que tales aves de nuestro juego guardan con el «Caballero del Cisne», el Lohengrín divino, que es el Fénix Salvador del Mundo y con todos los Grandes Seres que nos guían é impulsan en la evolución, cuando nosotros, con nuestro noble esfuerzo, sabemos colocarnos sobre ó bajo sus alas protectoras.

La admirable disposición del casillero del repetido *juego de la oca* es por demás pitagórica y cabalística. Los números 7 y 9 forman sus fundamentales elementos. Ya vimos, en efecto, las ocas demarcando siete trozos, de nueve en nueve números y á cada trozo partido en otros dos trozos respectivamente de cinco y cuatro casillas por cada oca. Pero es el caso que los números 7 y 9 están estrechamente ligados entre sí en ocultismo, como ya dijimos en nuestro artículo «El número 7 y los positivistas» (Sophia, p. 219, año 1909) comentando otros de Flammarion y del general Parmentier. De él copiamos: «El número 7 es célebre desde la antigüedad más remota. Si reducimos á fracción decimal la ordinaria ó quebrado $\frac{1}{7}$, tropezamos con la fracción periódica ó decimal cíclica:

$$\frac{1}{7} = 0{,}142857{,}142857{,}142857\ldots\ldots$$

y si multiplicamos sucesivamente por los siete primeros números uno de éstos períodos tendremos:

$$\begin{aligned} 142857 \times 1 &= 142857 \\ \times 2 &= 285714 \\ \times 3 &= 428571 \\ \times 4 &= 571428 \\ \times 5 &= 714285 \\ \times 6 &= 857142 \\ \times 7 &= 999999 \end{aligned}$$

Diríase como si el número 7 fuese absolutamente hostil al 9, pero no es así: El 9 se halla por todas partes, pero *oculto* y sólo se revela en la última línea horizontal, toda compuesta de nueves (1).

El siete aparece de un modo singular en cada trozo de nueve en nueve números en el juego que nos ocupa. Cada dichos nueve números ó casillas quedan reducidos á siete entre oca y oca, merced á la oca intermedia de los respectivos trozos; y á más de reducidos á siete, quedan *partidos* en grupos de cuatro y de tres: cuaternario inferior y triada superior de cada uno, como si dijéramos. El seis, en cambio, como número vacío ó número de *la bestia*, aparece siempre con figurillas adecuadas á su simbolismo, tales como *el puente*, en el casillero 6; *el mar*, en el 15; el fuego, en el 24; la embriaguez, en el 33, el *laberinto*, en el 42 y los *dados*, en el 53, etcétera.

A propósito de los dados empleados en el *juego de la oca*, también podría escribirse un largo capítulo. Ellos como cubos son los famosos *de Baco* ó el Creador, siempre componiéndose y descomponiéndose, ellos son los que también

---

(1) Cada seis jerarquías creadoras de las que nos habla A. Besant en su «Genealogía del Hombre» tienen otra de síntesis, y por éso son catorce. (Véanse los comentarios nuestros á dicha obra, publicados en La Verdad de Buenos Aires).

(1) Este artículo dió lugar á otro interesantísimo, que merece leerse, del señor Treviño (ibidem, pag. 311) y á otros varios en la revista madrileña «La Ciudad Lineal», á cuyos conceptos, bastante erróneos estos últimos, aun no hemos renunciado á contestar.

aparecen en la crucifixión en manos de la soldadesca que se repartía en juego *las vestiduras* del Justo y no menos los terribles dados que en el mito español de *Blanca Flor* fueron la ruina y después la salvación de aquel Príncipe que simboliza los esfuerzos todos del alma en busca de su divina Egeria. Materia tan conocida, sin embargo, la dejamos á la intuición de nuestros lectores teosofistas.

Estos, como de sangre ibero-americana, no cumplirán bien sus deberes para con su raza, si no se esmeran en continuar la brillantísima tradición *folk-lórica* ó semi ocultista, aunque inconsciente tan noblemente mantenida por hombres como Costa y Estanislao Sánchez Calvo. No es el *juego de la oca* el solo ocultista de nuestros juegos, como más adelante se nos presentará ocasión de demostrar, pues en nuestros cantos infantiles, en nuestras danzas regionales, y en todo cuanto informa, en fin, á nuestro popular tesoro, heredado de cien razas venidas de las cuatro partes del mundo, está marcado indeleblemente el dedo del ocultismo.

M. Roso de Luna