

BOBO. MOZORRO DE OTSAGABIA

Aproximación mitopoética



JON ITURRARTE ARTOLA

La cultura popular conforma el depósito de materiales y técnicas de relación, entre hombre y medio. Determinadas circunstancias y acontecimientos adquieren para el hombre una relevancia tal, que son significados de forma especial, configurándose en torno a ellos un conjunto de actuaciones significativas que son recogidas por la tradición. El paso del tiempo borra a menudo, la circunstancia concreta que dio lugar a la construcción del hecho cultural, permaneciendo únicamente la estructura formal, y su rememoración en los ritos de celebración.

Desde la práctica del arte, particular dimensión existencial del hombre, la tradición y cultura popular se presentan como objetivaciones de la conciencia colectiva. Se reconocen en sus objetos y producciones, estructuras simbólicas que la Antropología Cultural contextualiza. La actividad artística en el seno del contexto an-

tropológico (hombre-medio), encuentra en los elementos plásticos de la cultura popular, una potencia vehiculadora y actualizante de contenidos de conciencia colectiva, de idéntica funcionalidad a la que pudo servir en su momento y medio instaurativo. La apertura a nuevas dimensiones hermenéuticas, enriquece el depósito de la cultura popular, al mismo tiempo que actualiza y desarrolla una nueva sintaxis artística.

En este marco se insertan mis «Ejercicios de Antropología Estética Vasca» (1982-1988) en los que Mozorro de Otsagabia se constituye como operador paradigmático.

El Bobo se presenta etnológicamente como figura destacada del conjunto de danzas que se ejecutan en el pueblo navarro de Otsagabia, los días 8 y 9 de septiembre en honor de la Virgen patrona de la localidad.

Da cuenta J. A. Urbeltz (1): «El Bobo luce un llamativo traje arlequi-



Juegos y Guerras de Gentiles y Mozorros. Situación inicial. Ereñozu, 1985.

nado en rojo y verde, cubriendo sus piernas con medias rayadas horizontalmente, en lana de diversos colores. Va armado con un bastón del que cuelga una vejiga de cuero llena de lana, además de una alforja en la que transporta los palos y castañuelas de los danzantes.

«...la danza por antonomasia de nuestro personaje es el "Pañolodanza". Para ella se cubre con una bifronte carátula de tela blanca en la parte anterior y negra en la posterior. Del pináculo de la máscara cuelga una especie de trenza en cintas rojas, verdes y azul pálido que le llega a la altura del hombro».

Prosigue Urbeltz, «la figura del Bobo ha sido unida, a causa de la máscara de dos caras, con el dios romano Jano, deidad bicéfala que, con un bastón en una mano y una llave en la otra, hacía de centinela en las puertas y portales de Roma». (Frazer. La rama dorada.)

Correspondía como ámbito natural de culto a Jano, el robledal, dándose también coincidencia con el lugar donde apareció la Virgen a quien se celebra en Otsagabia.

El proyecto Aritarte, se estructura en base al trabajo artístico (laboratorio-taller), la apertura antropológica y la contextualidad hermenéutica. Quedando conceptualizado el ejercicio, en la consideración del «trabajo del artista como la instauración de un mundo (2)». Deduzco a la conclusión del ejercicio una disciplina operativa,

Mitopoética, para la producción de contexto antropológico de sentido, mediante la aplicación de los lenguajes artísticos sobre el medio cultural.

El desarrollo de la obra en laboratorio-taller se entronca en la fundamentación experimental, instrumental y operativa que Oteiza establece para la obra de arte. «En el arte lo que renace no es el arte sino el artista en un hombre nuevo por un arte nuevo para una vida nueva... El arte no transforma nada, no cambia el mundo, no cambia la realidad. Lo que verdaderamente transforma el artista, mientras evoluciona y transforma y completa sus lenguajes, es a sí mismo. Y es este hombre transformado por el arte, el que desde la vida puede tratar de transformar la realidad. El artista fabrica su lenguaje individualmente, pero con un sentido social (...) es solamente por esto que su lenguaje es revolucionario» (3). La obra de arte se inserta en un proceso serial que avanza (retrocediendo) desde el naturalismo simbólico hasta la estructura atomística, bipolar e irreductible del núcleo estético.

Respondiendo a la determinación histórica que solicita al artista el compromiso político (antropología cultural), el elemento nuclear estético es introducido en el ámbito exterior, entorno de la cultura popular, en el que a través de procesos de impregnación, la estructura abstracta se torna figuración.

Esta apertura antropológica confi-

gura su ámbito de intervención en el entorno de la leyenda de Etsai, escuela del diablo, que establezco como correlato del trabajo del artista.

Recoge esta leyenda las enseñanzas que Etsai, el diablo, impartía en su cueva. La tradición en torno a esta leyenda reseña como alumnos a significados personajes de la cultura popular vasca: Atarrabi, Bargota, Axular...

Las enseñanzas se impartían en grupo siendo el precio a cobrar por Etsai, el alma de uno de sus alumnos. En la referencia que Barandiarán da de esta leyenda en sus *Obras Completas*, Vol. 1, el personaje protagonista es Axular, quien queda en la cueva en lugar de su hermano. «Allí fue obligado por el diablo a emprender un trabajo interminable: extraer el agua de un estanque con una caldera cuyo fondo era una criba. También estaba obligado a contestar *emen nago*, «aquí estoy», al diablo que a cada momento le preguntaba *nun aiz?*, *Axular*, ¿dónde estás? Axular enseñó a su caldero, a su boina según otras versiones a decir «aquí estoy» cada vez que el diablo hacía su pregunta habitual. Y aprovechando un momento en que Etsai se hallaba en otra cámara, corrió a la puerta de la cueva, decidido a huir de aquella prisión. En el momento de franquear el umbral fue visto por el diablo, quien le lanzó un garfio de hierro. Axular estaba casi fuera, pero el garfio le alcanzó la base de un talón y la sombra del fugitivo, únicas cosas que aún no habían salido de la jurisdicción del diablo. Así, Axular logró su libertad; pero se quedó privado de su sombra y del talón de uno de sus pies...»

Este marco de rito de paso, polarización de pregunta-respuesta, salvación-muerte, conquista-pérdida, se determina desde la Antropología Estética en el montaje de juegos y espectáculos «Juegos y Guerras de Jentiles y Mozorros». El ámbito de juego, queda delimitado por cuatro figuraciones que representan a Teodosio de Goñi, Sorgin-ate, Martin Txiki y Joannes de Bargota. El niño es requerido al juego e introducido en él por medio de cuatro personajes (Mozorro-enmascarado): Tximurri, Itzala, Estanpero y Galtzagorri que recorren los alrededores del espacio lúdico provocando y estableciendo diferentes tipos de relación. En la primera parte, «Juegos de Jentiles», el niño ha de derribar una serie de obstáculos organizados en torno a los cuatro elementos (tierra, aire, fuego, agua). En la segunda parte, «Guerra de Mozorros», dos jugadores se enfrentan lanzándose globos de agua, en tanto



AXULAR. Figuración desde la antropología estética. Hernani, 1985.

protegen con sus cuerpos un símbolo. Queda eliminado del juego el niño a quien derriban el símbolo, en tanto el ganador consigue una careta, contorno Mozorro de Otsagabia, en la que figura dibujado el símbolo defendido en el juego.

La mitopoética como disciplina se subdivide en tres apartados o fases: Arqueología (etnología y arquetipología), Poética (lenguajes artísticos), Política (instaurativa). En esta tercera fase instaurativa, se procura mediante análisis en el marco de la Antropología Social y Cultural, la inserción del trabajo mitopoético en el espacio social de la vida cotidiana, experiencia desarrollada en el Barrio Sorgintxulo, de Hernani (Guipúzcoa).

El barrio en su configuración actual, se construye en los primeros años de los 70. Carece de cualquier tradición cultural específica, como no sea la evocación que suscite su nombre (agujero, lugar de brujas) o la destacada presencia de un roble existente en el lugar. En el año 1982, desde Taller de Arte y en su proyección de Taller de Creatividad se lleva a cabo, juntamente con los jóvenes

del barrio el montaje teatral «Aventuras de Euki de Arizala», obra de creación propia. Leyenda fundante, en cuanto se desarrolla en el mismo lugar de representación y en un tiempo mítico (héroes, genios, magos, dragones...) y en la que toma vida la figuración de Tximurri «ánima de genios, que vive en el corazón de los pueblos, en sus mitos y leyendas».

De la confluencia entre «Aventuras de Euki de Arizala, Leyendas de Etsai», y contexto de «Juegos y Guerras de Jentiles y Mozorros», se crea e instaura la fiesta como rito anual (antes inexistente) que se celebra la primera semana de septiembre, en las mismas fechas que las fiestas de Otsagabia.

Madrid, octubre, 1988

BIBLIOGRAFIA

- (1) J. A. URBELTZ. *Dantzak*. Notas sobre las danzas tradicionales vascas. Bilbao, 1978.
- (2) Mundaneidad: «Correlato de la conciencia constitutiva del hombre». Heidegger.
- (3) JORGE OTEIZA. Un modelo de hombre para el niño de cada país.



ARITARTE. Ambito hermenéutico. Hernani, 1987.

ESQUEMA MITOPOETICO-CICLO ARITARTE
Antropología cultural y experiencia estética

Laboratorio-taller
praxis estética
Paradigma: Oteiza
muerte del arte
escuela vasca

Núcleo estético
—banaka—
raíz estética

MOZORRO OTSAGABIA

IZENA DUEN GUTZIA OMEN DA. Todo lo que tiene nombre existe

Identidad cultural

LEYENDA DE ETSAI
contexto hermenéutico

Aventuras de Euki de Arizala

Estampero Itzala-Galtzagorri-Axular Tximurri

ARITARTE

JUEGOS, GUERRAS DE GENTILES Y MOZORROS

ARGIÑETA RITUAL FIESTA

BEIN BAT BATEAN — ERASE UNA VEZ

del sujeto artístico del sujeto político

