

SECCION DE ETNOGRAFIA

Eusko-Folklore

(Publicación del Laboratorio de Etnología del G. de C. N. Aranzadi de la R. S. V. A. P.)

Materiales y Cuestionarios

Año 34

San Sebastián (Museo de San Telmo) Oct. - Dic. 1954

3.ª Serie, n.º 1

NOTAS LIMINARES

Cerca de cuarenta años han transcurrido desde que empezamos los trabajos de investigación que habían de preceder a las primeras publicaciones de EUSKO-FOLKLORE. Entonces, como hoy, esbozábamos nuestro plan en estas frases: "Los físicos estudian los caracteres de los cuerpos y cuantas virtudes y efectos observables se producen en ellos, con lo que han logrado dominar, en cierto modo, muchas de las fuerzas de la Naturaleza. ¿Por qué no cabría hacer lo mismo con los cuerpos sociales, es decir, con esos grupos humanos que se llaman pueblos y con los fenómenos que en ellos se producen?"

"Entre los caracteres de tales cuerpos o grupos sociales, los hay que vienen por herencia biológica y son estudiados por la Antropología física y los hay que vienen tan sólo por herencia social. Estos últimos forman el campo de estudio de la Antropología cultural o Etnología, que extiende hoy sus investigaciones a todos los países del mundo."

A fin de colaborar en esta gran tarea, fundé en el año 1921 el Laboratorio de Etnología (conocido después con el nombre IKVSKA), que emprendió luego la investigación de las tradiciones sociales del pueblo vasco. Tropecé con resistencias e incomprensiones; pero tampoco faltaron asistencias, como la de mi maestro Aranzadi que me había iniciado en estas labores, y la del ilustre etnólogo P. W. Schmidt, a la sazón director de la gran revista internacional **Anthropos**, que me alentó a proseguir en la tarea primero por carta y poco después al hablarme en Tilburg (Holanda), donde me encontré con él en un congreso de Etnología religiosa.

El Laboratorio de Etnología fué dando a conocer el resultado de sus trabajos en 14 años consecutivos, publicando un volumen anual o Anuario de Eusko-Folklore y hojas mensuales intituladas también **Eusko-Folklore** en las que yo recogía materiales etnográficos de diferentes clases, especialmente mitológicos.

Ahora tratamos de reanudar la publicación de estas hojas, iniciando su tercera serie con nuevos materiales, resultado de investigaciones hechas o de las que estamos organizando en el Laboratorio de Etnología del Grupo de C. N. Aranzadi.

Nuestro método será el que se emplea corrientemente en Etnografía. Procuraremos localizar, fechar y pesar cada hecho, señalar sus variantes para establecer más tarde área de difusión y determinar las fases de su evolución. Así podremos conocer el núcleo de las tradiciones sociales que

forman nuestro pueblo, su anterior proceso, su orientación actual y sus posibilidades.

Como introducción a esta nueva serie de materiales, vamos a enunciar seguidamente los temas tratados en las precedentes que fueron publicadas en Vitoria, Bayona y Sara. Temas, de los que algunos tan sólo en una comarca hacen su aparición, otros se extienden a todo el país, otros van más allá, cubriendo quizás áreas extensísimas en todos los continentes.

Temas de Eusko-Folklore, 1.ª serie

Forma del mundo: sensiblemente plano, no redondo, inmensamente grande, sin límites conocidos (según creencias de Ataun, Olaeta, Cortézubi, Iciar, Leiza).

Interior de la tierra: lugar delicioso donde hay ríos de leche y de miel, morada de espíritu y de almas de antepasados (Ataun). Allí está también el lugar de suplicio de los malos.

En las entrañas de la tierra se conservan tesoros fabulosos (Cortézubi, Arrancudiaga, Aulestia, Placencia, Abadiano, Ataun, Elorrio, Gaztelu, Oyarzun, Leiza).

Viven en el interior de la tierra diversos genios, como Mari y Su-gaar, que adoptan figuras de toro, de caballo, de carnero, de cabra y de serpiente, así como también los Basajaun, Tartalo, las lamias, las brujas, los gentiles, los moros, etc.

Una nube luminosa (o una estrella) anuncia la venida de Cristo y el fin de la gentilidad (Urdiain, Ataun, Segura, Orozco, Zaldivia, Oyarzun, Arano).

Simas que comunican con antiguas casas u hogares: la de Agamúnda con Andralizeta en Ataun, la de Malkorbe con Sales en Elduayen, etcétera.

Joven llevada al interior de la tierra por un genio de figura de animal (Berástegui). Joven que cae en una sima y aparece (una prenda suya o un dedo de su mano) en un manantial lejano.

El genio Mari emite oráculos en el fondo de su sima, se alimenta del "no", exige que los visitantes entren y salgan de su morada mirando de frente a ella; secuestra a una joven, se apodera de un carnero.

La maldición de una madre hace que su hija se transforme en genio del mundo subterráneo o en Mari.

Una **lamiñaku** privada de ayuda porque sus perseguidores asumen nombre equívoco (Elanchove, Ataun, Cortézubi, Tolosa, Izarraitz). **Tema del ciclo de Polifemo** (K 602 Stith Thompson: Motif-Index of Folk-Literature: FF Communications, Helsinki, 1932-1935) **que tiene también sus paradigmas en Alemania y en Dinamarca.**

El robo del peine y la reclamación de la lamia, de la gentil, de la mora.

El dragón que devora una persona cada día y la joven libertada por un héroe (Ataun). **Temas que han recorrido casi todos los países de Europa, Persia, Japón, África central, Canadá, etc.** (B 11. 10, S 262 y R 11. 1. 3. Stit-Thompson: Motif-Index...).

Robo a los gentiles y maldición de éstos (Ataun, Leiza).

Hercúleas fuerzas de los gentiles, de los **baxajaun**, de los **mairu**, de Errolan y de Tártalo.

Tártalo, personaje antropófago o el Polifemo de la Mitología vasca. Grutas habitadas por **Mari**, por los **mairu**, por los **sorgin**, por las **lami-na**, por los **intxixu**, por los **ieltxu** o **iditxu**.

Sugoi o culebro de Balzola (Dima), mutilado, trata de vengarse de su agresor atrayéndolo con dádivas (Yurre).

Vestigios de religión y culto en cuevas y simas.

Genios de las montañas y robo de la primera semilla de trigo a los **baxajaun** de Muskia (Ataun). El **baxajaun** engañado por un hombre y aprisionado.

Apariciones de almas de difuntos en forma de luz, de sombra de animal.

El transplantador de mojonos vuelve al mundo con su carga al hombro (Ataun, Aranaz). **Tema que se repite en muchas regiones de Europa.**

El cazador errante y sus perros (Ataun, Oyarzun, Placencia, Cortézubi).

Brujas-genios. Peligro de negar su existencia y de contestar tres veces a su relincho (Ataun, Elduayen, Guerricaiz, Elorrio, Lequeitio).

Cuanto tiene nombre existe (**Izena doon guztie emen da**) (Ataun Oyarzun, Placencia, Cortézubi).

La toponimia y el nombre **sorgin** (bruja).

Los **sorgin** en figura de buitres (Orozco).

El **sorgin** que roba manzanas es sorprendido en su morada subterránea y en lucha con el héroe le es arrancada la lengua que tiene poder mágico (Ataun).

Brujas humanas. Cómo hay que tratarlas: no herirlas en número par de veces, no invocarlas tres veces: no golpear su cuerpo, sino su sombra. (Ataun, Elduayen, Andoain, Arbeiza, Narcue, Guerricaiz, Zarauz, Oyarzun, Cegama).

Días y lugares de reunión de las brujas. Rondas nocturnas.

El signo de la cruz ahuyenta a las brujas. Estas son impotentes ante la ruda y el apio.

Un arriero asiste en secreto a una reunión de brujas donde llega a enterarse del remedio, con que se curaría la hija del rey: ésta se cura aplicando dicho remedio, y premia al arriero. Otro arriero asiste luego a una ronda de brujas y es descubierto por éstas y cruelmente castigado. (Ataun, Orozco, Salvatierra, Echagüen, Arbizu).

Viaje de brujas por mar: "a cada palada cien leguas" y el anciano que va escondido en la misma embarcación (Bermeo).

Bruja que envuelta en una ola amenaza hundir una lancha donde van los pescadores y es herida por éstos. (Azcoitia).

Sasi guztien gañeti eta odei guztien azpiti (por encima de todas las zarzas y por debajo de todos los cielos): **fórmula que expresan las brujas al emprender su viaje a los lugares de reunión**). Castigo de quien imitó mal la fórmula.

Metamorfosis de las brujas: formas de bueyes, de asnos, de puercos, de perros. Se convierte en bruja dando tres vueltas alrededor de una iglesia, de un cementerio, de ciertos árboles.

Prakagorri o genio familiar de las brujas, de forma de insectos, que dan fuerza a quien los posee.

Rocas antropomorfas y leyendas explicativas.

Peñas legendarias: (**Sepulturarri, Ipistekoarri, Aranekoarri, Lamin-arrieta, Jentillarri**).

Peñas lanzadas por Sugaar, por Mikelats, por Baxajaun, por gentiles, por Roldán, por Sansón: **Tema de ciclo muy extenso. conocido en la anti-gua Grecia y en los países nórdicos, como Estonia, Finlandia, Laponia, Noruega, según Stith Thompson**, y que en el país vasco alcanza una considerable concentración (Ataun, Atxispe en Larrabezúa, Arrancudiaga, Orozco, Cenarruza, Motrico, Placencia, Vergara, Cerain, Urdiain, Aralar, Ursuaran, Segura, Cegama, Tolosa, Urnieta, Oyarzun, Ibiricu, Hendaya, Ezpeleta, St. Just-Ibarre, Errazu, Leiza, Urroz, etc.).

Iglesia de la Antigua de Zumárraga construída con piedras lanzadas por gentiles de Aizkorri, **como en Dinamarca, en Suecia, etc., según el Motif-Index**.

Piedras con inscripciones tentadoras y decepción de quienes esperaban hallar tesoros debajo de ellas. (Cesama, Vergara, Cortézubi, Sara). **Tema que se extiende por el norte de España, localizando el hecho en "La Collada" (Gete, en León) y en la roca o monumento prehistórico "Peña Tu" en la Sierra Plana de Vidiago**.

Empleo de la piedra en la magia: para curar enfermedades, para ahuyentar a las brujas y para protegerse contra el rayo.

Peñas relacionadas con santos, como las de Arrechinaga (Marquina) **Ambabijña-arri** (en Aralar), **Amabirjiñen-sillea** (en Aizkorri).

Hundimiento de tierras y desprendimiento de rocas para castigo de los infractores del descanso dominical (Cenarruza, Ajanguiz, Oyarzun).

Huellas de pies, de manos, de honda, etc., que los gentiles, los santos, Roldán, el diablo, dejaron marcadas en ciertas peñas de Torrano de Antzuitza (en Motrico), de Elosua, de Ata (en Madoz), de Markitola (en Ezcurra), de Ereñusarre (en Ereñu), de Atxarre, de Gaztelugatx, de Santa Lucía de Llodio, de Zalba, de Goikogana (en Oyardo), de Kurlutxu (en Lequeitio), de Olarte (Orozco), de Atxolin (Placencia), de Zapata (en Oñate), de Amabirjiñen-iturri (en Aizkorri), de Santuane (en Amézqueta), de Isona (en Amézqueta), de Amabirjiña-arri (en Aralar). **Este tema, que alcanza en el país vasco tan densa concentración, hace su aparición en todos los continentes desde épocas antiguas** (A 901, Stith Thompson: Motif-Index).

Huellas de animales, como de caballos, de asnos sagrados que hicieron brotar fuentes milagrosas (Armiñón, Bujanda, Ancin, Gauna, Goizueta, Zarauz. Peñacerrada).

La piedra en diversos usos e industrias populares.

La piedra como amuleto (cristal de roca, hacha de piedra, hojas de pedernal).

Monumentos prehistóricos utilizados como mojones, como objeto de leyendas y de costumbres populares: signarse y rezar al pasar junto a un dolmen.

Dientes-amuletos: los de erizo y los de caballo.

Los dientes caídos se ofrendan al murciélago, a Mari del tejado, a Mari del fogón de la cocina, a Mari del gallinero.

Fórmulas que se dirigen a la vaquita de San Antón y a la Luna.

Ofrendas a los muertos: luces y comestibles.

Las iglesias y las ermitas en las creencias populares: lucha de barrios en cuanto a su emplazamiento en Carranza, en Rigoitia, San Miguel de Ereñusarre, Santa Eufemia de Aulestia, Andra Mari de Ceánuri, de Mendata, Muxica, Antigua de Ondarroa, Santa Cruz de Berriatúa, de la Encina de Arceniega, Aránzazu, Iciar, Antigua de Zumárraga, Ezozia de Placencia, San Martín de Ataun, Amézqueta, San Lorenzo de Berástegui, Amasa, Aya, San Vitor de Gauna, Mañaria, etcétera.

Apariciones milagrosas de imágenes: Santa Catalina de Badaya. Nuestra Señora de la Encina, Nuestra Señora de Aránzazu, Nuestra Señora de Oro, la Cruz de Aizkorri, Nuestra Señora de Muskilda, la Virgen del Puy, Nuestra Señora de Ujué, etc.

Hundimiento de casas y formación de lagos en su emplazamiento como castigo de la mala conducta (falta de compasión hacia los pobres) en Caicedo y en Arbeiza.

Continuidad del culto en los mismos lugares: templos paganos cristianizados, según indicios, en San Esteban de Morga, en la iglesia de Forua, en la de Armentia, en Donela (despoblado de Iruña), San Martín de Asteguieta (destruida en 1930), San Ginés de Pangua, en Araya, en Iburguren en San Miguel de Ocariz, en San Román en Urbina de Basabe, en Andra Mari de Albéniz, en Nuestra Señora de Arzanegi (Ilarduya), en Margarita, en San Pelayo de Ircio, en Cambriana, en Nuestra Señora de Elizmendi (Contrasta), en San Miguel de Atxa (Gobeo), en Nuestra Señora de Uralde (en Grandibar), en Foronda, en Luzcando, en San Bartolomé de Angostina, en Santa María de Assa, en San Sebastián de Gastiain, en San Miguel de Arroniz, en Urbina de Basabe, en Santa Magdalena de Aranhe (cerca de Tardet), en el cementerio de Marañón, etc.

Fuentes relacionadas con templos y otras manifestaciones de culto y de creencias supersticiosas en Araya, en Narbaja, en Arbulo, en Cabilia.

Lamiña como genio de las fuentes y de las cuevas. Enamorada con un joven de aldea, éste reconoce que ella no es persona humana al verle los pies que son como los de pato. No se realiza el casamiento; pero el joven muere luego y la **lamiña** va en el cortejo fúnebre hasta la puerta de la iglesia.

La **lamiña** que importuna con frecuentes peticiones de comestibles a una mujer, es castigada por el marido de ésta, que le mete un asador en el único ojo que tiene en la frente.

Una **lamiña** se apodera de un hombre para comerlo... Sin embargo, le promete no quitarle la vida mientras el hombre cuenta las penas del lino. Entretanto canta el gallo y la **lamiña** huye, dejando indemne al hombre.

El parto de la **lamiña** y la comadrona premiada (Guizaburuaga, Santimamiñe, Ogoño, Esquiule). **Tema que se repite en la cueva de Isturitz y en la del Akelarre de Zugarramurdi.**

Desaparecen las **lamiña** a consecuencia de las letanías o rogativas anuales que se hacen en las ermitas (Orozco, Cortézubi). **Desaparecen al ser construídas las ermitas (Dima, Sara).**

Las ermitas y las fuentes medicinales o milagrosas: Nuestra Señora de los Remedios en Ataun, **Andra Mari** y **Ur-bedeinkatu** en Ciordia, **San Juan Iturri** en Yanci, San Juan de **Murgoitio** en Berriz, **Kristoren**

itturri en Elduayen, Santa Polonia en Urquiola, **Sandalli** o **Santeli** en Oñate.

Ermitas en cuevas: de la Trinidad en Santa Eulalia, **Amabirjiñen-solue** (hoy cerrada) o lugar donde fué hallada la imagen de Nuestra Señora de Bidarte en Ondárroa, de la Virgen del Puy en Estella, de la Virgen en Salinas de Oro, de la Virgen en Oskia cerca de Irurzun, Nuestra Señora de Ujué, San Miguel de Excelsis en Aralar, Arpeko-Saindua en Bidarray.

Iglesias construídas por gentiles: la de Oyarzun, la de la Antigua de Zumárraga, la de Elgueta, la de Xemein, las ermitas de San Miguel y de **Aitziber Andria** (Nuestra Señora de Aitziber) en Urdiain, la de San Martín de Ataun, la de Ondárroa, la de Ibarangelua, la de **An-dra Marije** de Guernica.

Iglesias construídas por moros: la de Opacua y las de los pueblos de aquel contorno, la de Zurbano, la de Oñate.

El campanario y las campanas en la tradición: el toque de campanas para alejar las tormentas o tempestades de granizo; para curar enfermedades, principalmente cefalalgias; para ahuyentar los malos espíritus.

Rodeo de iglesias, de cementerios y de casas, presagio de alguna desgracia, lo mismo que el salir de noche fuera de casa en virtud de una apuesta.

Rodeos de iglesias para lograr alguna gracia (en San Miguel de Ereñusarre, en San Vitor de Gauna, en la de Onraitia, en Santa Agueda de Alonsotegui).

Procesión de difuntos alrededor de la iglesia.

Costumbre de poner cruces y comestibles en las sepulturas para alumbrar y alimentar a las almas en la otra vida (Berástegui, Cortézubi, Oyarzun, Andoain, Axpe).

Costumbre de enterrar a los niños muertos sin bautismo bajo los aleros de su casa (Cortézubi, Rigoitia, Berriatúa, Motrico, Mendaro, Archabaleta, Zarauz).

Virtudes curativas atribuidas a ciertos objetos, como las cadenas de Teodosio en San Miguel de Excelsis, la cruz de Azkorre (Salvatierra), la cruz de Langarica.

Creencia en las virtudes curativas de las imágenes de santos y de objetos sagrados: la Virgen de la Rosa (en Bermeo), Santa Lucía de la ermita de Goiburu (Andoain), Santa Lucía de Ermua (Llodio), Santa Lucía de la iglesia de San Pedro (Vitoria), el **korpuz-santa** o momia de la iglesia de Rigoitia, San Cristóbal de Arrazua, Nuestra Señora de Arrate en Eibar, Nuestra Señora de la Antigua de Zumárraga.

Casos de animismo y poder de las estatuas sagradas; como de la de San Gregorio de Ataun, de San Roque de Placencia, de Nuestra Señora de Aránzazu, de la de Antigua en Zumárraga, de la de Antigua en Ondárroa, de Santiago en Astigarraga, de Santa Isabel en Ataun.

El tema de las Vírgenes hermanas, que aparece en una leyenda de Nuestra Señora de Aránzazu y que se repite en las de Guadalupe, de la Antigua de Zumárraga, de la de Ondárroa, de la de Kizkitza (Ichaso), de la Antigua de Lequeitio, de la de Orduña, en la de Andikona (Berriz), en la de Ujué, en la de Muskilda (Ochagavía), en la de Arburua (Izal), es paralelo al de las hermanas Mari del mundo subterráneo, quizá herencia y copia del mismo.

La danza en las iglesias, como en la de Nuestra Señora de la Antigua de Zumárraga y en la de Oñate; en las procesiones, como en la del 2 de julio en Ataun, en la de Viernes Santo en Andoain, en la de San Roque en Deva y en las fiestas patronales de Oyón.

El cementerio y la iglesia. Luces en las tumbas y rodeo del cementerio.

En leyendas y cuentos han sido desarrollados numerosos temas que apuntamos a continuación:

El hombre que crió una serpiente es muerto por ésta. Tema que se halla localizado en Ormazarreta (Aralar), en Jentiletxeeta (Motrico), en Ernio, en Cortézubi, en Gorriti.

La serpiente que quiere probar sus fuerzas con el hombre, es vencida por la habilidad de éste (Cortézubi).

Un gentil quiere probar sus fuerzas con cristianos, y es vencido por las artes de uno de éstos (Ataun).

El lobo (o la culebra) sacado de un aprieto, quiere comer a su libertador y éste es salvado gracias a la astucia de un raposo. **Tema que abarca extensa área en el mundo desde Escandinavia hasta los negros del sur de África, pasando por Rusia, Italia y Grecia** (115. Aarne-Thompson: The types of the folk-tale. FF Communications. n.º 74 Helsinki, 1928).

El raposo que calza a la ardilla con cáscaras de nuez.

Las tres verdades del zorro.

El tordo, la paloma y el zorro en sociedad (K 604, Stith Thompson: Motif-Index).

El tordo, la paloma y el zorro en sociedad.

El zorro que come las crías del cuervo.

El zorro roba quesos y envía al lobo a recibir el castigo.

El zorro se acerca al perro del molino que se hace el muerto y es devorado por éste.

La tragedia del zorro que se deja llevar en los aires por un buitre que le suelta de encima de las nubes.

El zorro que come la tortilla de huevos preparada para los trilladores.

El zorro, el lobo y la luna reflejada en un pozo.

El lobo herido y el zorro caballero (3 y 4, Aarne-Thompson: The types of the folk-tale, Helsinki, 1928).

El zorro castigado por un pulpo.

El gallo cazado por el zorro, engaña a éste y se salva.

El zorro pierde su vida a causa de la llovizna.

El asno cogido por el lobo, logra engañar a éste, pretextando que tiene que oír misa en una ermita y cerrándole la puerta por dentro, y se salva.

El asno cojo y el lobo herrador.

El hombre que aspira a volar y el buitre que le lleva por los aires y le deja caer.

Apuesta del buitre y del reyezuelo ganada por éste.

El asno, el perro, el gato, el gallo y el carnero, que abandonan sus casas, se establecen en una guarida de ladrones, castigan al jefe de éstos y comen su cena. **Tema muy extendido en el mundo, con variantes en Escandinavia, Alemania, Flandes, Italia, Rusia y en el folklore del Missouri en América** (Joseph Médard Carrière; Tales from the

french Folk-Lore of Missouri. p. 19, Evanston and Chicago, 1937; 130, Aarne and Thompson: The Types of the Folk-Tale. A Classification and Bibliography.—FF Communications, n.º 74. Helsinki, 1928).

El tordo de marzo maldice este mes por nevada tardía.

El lobezno y el machito que recogen ramos de laurel el día de Ramos.

Los gansos en el trigal.

El lobo dueño del monte come a la niña que no le obedeció.

El zorro que distrae a Mari y bebe, entretanto, la leche de ésta.

La oveja y las yerbas que le resisten.

La guerra de los animales y el zorro, espía, castigado por las abejas.

Makillakixki o el asno que hace oro, la mesa que produce manjares y el palo que castiga al ladrón.

La mujer, que perseguida por su suegra, pierde sus manos y sus hijos y luego los recobra milagrosamente.

Relato legendario de la vida de Santa Genoveva de Brabante por el bertsolari Juan Cruz Zapiain.

Kastillopranko y los tres trabajos impuestos al desventurado jugador que los ejecuta gracias a la ayuda de una hija de aquél.

Dar-dar, o el ogro que chupa y consume los dedos de una joven y es muerto por el hermano de ésta

El dragón que devora una persona cada día, el héroe que lo mata, el carbonero que se atribuye esta hazaña y el castigo de este último. **Todos o varios de estos temas fueron recogidos por Vinson** (Le Folklore du Pays Basque. 56) y **por Webster** (Basque Legende. p. 87).

Su área de extensión es muy grande: les hallamos en la Grecia antigua y moderna, en el Cáucaso, en la India, en Japón y en Nuevas Hébridas (Cosquin: Contes populaires de Lorraine, pp. 80-81, París, 1886; Anthropos, t. X-XI, p. 269-271).

Cinco hombres extraordinarios que salvan a la hija del rey y son recompensados.

Los tres privilegios que pide Juan Soldado: con uno logra apresar al diablo y exponerlo a las burlas y malos tratos de los niños de escuela; muere, y el infierno no le quiere recibir.

Patxi el herrero y los tres castigos que impuso al diablo; muere y el infierno no le recibe; logra engañar a San Pedro, y entra en el cielo.

El rey y la sal, o la prueba a que un rey sometió a sus hijas; castigo y triunfo de la que declaró ser la sal en el mundo más necesaria que un rey.

La cenicienta; los desprecios de su madre y hermana; protección de la Virgen y casamiento con el príncipe.

El pescador que captura un pez que, a cambio de su libertad, le promete riquezas. Otro día vuelve a capturar el mismo pez, que, a cambio del que le salga al encuentro a su vuelta al puerto, le promete nuevas riquezas. Se obliga a dárselo, pensando que, como de costumbre, le saldrá al camino un perrito. Pero esta vez es su hijo que viene a buscarle, y éste es llevado a la casa del diablo que aparecía en figura de pez.

El león, la paloma y la hormiga, agradecidos, otorgan a un hombre tres privilegios con los que logra quitar la vida al diablo y a su hermano de **Iparrremendi**.

El zapaterito que con su potente voz asusta al gigante y utiliza la fuerza de éste para matar a un dragón, salvar a la hija del rey.

El zapatero adivino y el hallazgo del caballo del cura y el descubrimiento del tesoro del rey, de los ladrones que lo robaron, etc.

El zapaterito caritativo y el sombrero con que adivinaba todo.

Niño muerto por su madre, comido por su padre y resucitado gracias a la solicitud de su hermana.

Aventuras del pequeño **Baratzuri** en el estómago de una vaca y en la oreja de un asno.

Estudiantes que reciben dinero del diablo a condición de acertar con qué material está hecho un vaso.

Tres hermanos —uno de ellos loco— que, subidos a un árbol, dejan caer una puerta sobre un grupo de ladrones y se apoderan del tesoro de éstos.

La bruja que transforma en paloma a una señora joven y suplanta a ésta.

Tres niños traen leña del monte. Su madre les da bollos en premio. Dos de ellos, de duro corazón, no ayudan con su pan a un pobre; el tercero sí; éste va al cielo, aquéllos al infierno.

Juanillo el oso y sus compañeros: lucha con el diablo; liberación de la hija del rey; oreja mágica.

Cuatro huérfanos, de los que uno se hizo astrónomo, el otro sastre, el tercero cazador y el cuarto ladrón. Los cuatro se complementan para liberar a la hija del rey cautiva de un dragón.

Joven a quien roban una ternera; se presenta en casa del ladrón, golpeándolo a palos, y le cobra con creces el valor de la ternera; se presenta de nuevo disfrazado de médico, y al hallarse solo con el enfermo, le apalea segunda vez; y cobra más dinero, etc. (Cegama, Olaeta, Oyarzun, Nachitua).

El hombre que no dejó que su hijo fuese apadrinado por Dios y sí por la Muerte que iguala a todos, a los ricos y a los pobres.

El médico que veía la muerte.

Dos huevos mágicos y tres prendas: el sombrero que a uno hace invisible, la capa que transporta a donde uno quiere y la bolsa que no se agota.

Esta primera serie de EUSKO-FOLKLORE termina con la descripción de la vida popular de Saint-Esteben, pequeña aldea de Baja Navarra, que publiqué en Bayona el año 1941.

Temas de Eusko-Folklore, 2.^a serie.

La segunda serie tuvo su laboratorio en Sara. Los cuatro primeros números los publiqué en el semanario Herria de Bayona y los tres restantes en el boletín IKVSKA. Diversos mitos y leyendas relativas a genios subterráneos aparecieron en los números de esta serie, genios que se presentan bajo figuras de caballo, de toro, de vaca, de carnero, de cordero, de oveja, de macho cabrío, de cabra y de serpiente.

Ataun, diciembre de 1954.

José Miguel de BARANDIARAN