crito, espíritu, del *mane* latino, la mañana, ó de *Matute*, la aurora; pero la segunda parte, *er-va*, era la que burlaba todos los esfuerzos de la erudición y del ingenio. Así como el latín, se decía, hace *cervus*, del *keras* griego y del *siras* sanscrito, bien pudo haber hecho Minerva, de *manas;* sin hacerse cargo, que no hay paridad en los dos casos, y que es muy mal sistema buscar filiación de términos en lenguas que no proceden unas de otras, sino que son parientes laterales.

El latín ha hecho *cervus*, y el griego y el sanscrito han hecho *keras* y *siras* respectivamente, de una forma anterior onomatopéica, *Ha-er*, que explica las tres por una simple síncope: *Ha-er*, *ka-er*, *ker-as*, la forma griega; *Ha-er*, *Sa-er*, *Sir-as*, la forma sanscrita; *Ha-er*, *ka-er*, *cer-b-us*, la romana, con una *b* eufónica de enlace. No es que el latín haga *cer-vus*, de *siras* ó de *keras* por una ley fonética particular, sino que ha hecho *cer-bus*, de la forma primitiva, por eufonismo.

Min-erva es, pues, el soplo y el calor, con una adición posterior, Min, luz débil y ténue: *Min-er-va*.

MERCURIO.

Sucedió á Mercurio lo mismo que á Minerva; los romanos le asignaron todos los atributos y fábulas del *Hermes* griego. Los *feciales*, sin embargo, no reconocieron nunca esta identificación, sirviéndose en lugar del cadúceo, de una rama sagrada, emblema de la paz. El bastón de heraldo que Hermes recibiera de Apolo, estaba al principio, rodeado de cintas blancas que después fueron cambiadas por serpientes. El cadúceo, Κερυκειον (*Ha-er*), vara divina, que se tradujo vara del heraldo, era la vara con que Apolo apacentaba los rebaños del rey Admeto, acaso para hacerlos fecundos, como con la varita de *palaca*. (*ber-aj-a?*) (*pel-ak-a*, *palaca?*)

Según Arriano (1), el cadúceo tenía la propiedad de cambiar en oro, cuanto tocaba. Homero le llama varilla de oro de tres hojas que da la dicha y la riqueza (2). Estas tres hojas recuerdan las tres del palâcâ y la antigua comparación del rayo con el tridente, con una cruz, con el martillo de tres puntas, con el martillo de *Thor*.

Casi todas las plantas consagradas á la producción del fuego como la hiedra, la *athragene*, (clematida quizá,) se distinguen por sus hojas de tres puntas.

La varita mágica y adivinatoria de los cuentos de niños es una reminiscencia de este cadúceo, que á su vez procede del rayo con que Indra rasgaba la nube y ponía en libertad á las vacas celestes. ¡Así se transforman en el mundo las cosas y las ideas!

Se ha creido que el nombre de Mercurio tenía alguna relación con *merx* y *mercari*, y de esto proviene su atributo mercantil; pero hemos visto ya que Mercurio no es, sino una forma paralela de los nombres de Hércules y de Heracles. La última parte de su nombre, *curius*, es un nombre posterior del sol, procedente de las onomatopeyas; mientras que la primera, si no fué *Ber* en el origen, pudo haber sido contracción de *Ma-er*; y esto parece más seguro, porque así resulta como Hermes, un dios crepuscular, cuyas atribuciones sincopompas no deben extrañarse ya, sabiendo que son *dioses-soles*, bajando al hemisferio inferior, y por consiguiente, acompañando á las almas que van á los infiernos.

MARTE.

Era natural que el dios de la guerra tuviese un puesto de predilección en Roma, el pueblo de la fuer-

(1) Discurso 20, sobre Epícteto.
(2) Vers. 523. Iliad.

za. En cambio, *Ares* en Grecia, apenas llegó á tener verdadera importancia y á conseguir que se le erigiesen unos pocos templos. Parece ser un dios de la Tracia recibido en Grecia con bastante indiferencia. En Italia, Marte es un dios sabino cuyo culto puede observarse desde muy antiguo, en los umbrianos, en los oscos y en todos los pueblos del país sabélico.

La forma primitiva de su nombre fué seguramente *Maverte*. Los oscos le llamaban *Mamers*, y los romanos conservaban todavía una antigua forma, *Mavors*. El nombre Marte es, pues, una contracción de estas formas primeras. Decimos que debió ser *Ma-ver-te*, en el origen, porque el genitivo *Martis* lo indica bien, como una reminiscencia. *Mamers* de los oscos supone una forma anterior en *Mavers* ó *Maverte* que coincide con la antigua romana *Mavors*, habiendo pasado la *v* á *m*, normalmente.

Maverte ó *Ma-ver-te*, ya se sabe lo que es; un término de evolución que envuelve la misma significación que Minerva y Mercurio. Por eso, siendo el sol en una de sus estaciones extremas, acaso en el amanecer, es dios de la guerra como aquélla, acabando de vencer la oscuridad, la noche. Mercurio tiene un carácter más débil, en relación con la caida ó la puesta del sol; es una luz y una fuerza que se van. Marte es la luz y la fuerza que empiezan con el nuevo día, después de haber deshecho las tinieblas: de aquí su carácter enérgico y valiente.

Marte se llamaba también frecuentemente: *Marspiter* ó *Maspiter*, nombre formado como el de Júpiter. En lugar de decir *Maverter* ó *Maperter*, dijeron *Marspiter*, por metátesis, y á causa de la costumbre más antigua de decir Júpiter.

Cerca de Agubio, (Ingubium,) se ha encontrado una antigua estátua de Marte con esta inscripción:

Marti Cyprio. Es el mismo epíteto de *Afrodite*, que hemos descifrado ya; pero coincide en este caso, con un nombre sabino que significa *bueno* en dialecto umbriano, y se ha supuesto que era un eufemismo. No corresponde ciertamente este epíteto de *bueno*, al más cruel y feroz de todos los dioses. Nosotros creemos que es un sobrenombre más antiguo de lo que se piensa, conservado por tradición, como el de Afrodite, significando espíritu creador ó espíritu santo, soplo universal.

Neria, la esposa del Marte romano que, en esta parte, era mucho más formal que el Ares griego dejándose coger en brazos de *Afrodite*, significa *fuerte* ó *robusta* en lengua sabina; es nombre onomatopéico también, cuya forma primitiva debió ser: *An-er-ia*.

Todas las fábulas referentes á *Marte* y *Ares*, se explican suponiendo, que son el espíritu creador, adorado en su manifestación de sol ó de luz crepuscular, pero crepúsculo matutino.

Marte fué vencido tres veces por quien debía vencerlo: primero, por Minerva y Diomedes. Minerva, en cuanto luz solar, debe ser considerada como primera aparición del disco en el horizonte, y Diomedes, casado con *Ægialea* (Ægi-erea) y viviendo en adulterio con *Cylabarus (Ja-era-ber-us)*, como una luz naciente. Estos matices de luz, perfectamente observados en los primeros tiempos, con la cuidadosa exactitud con que deben seguirse los movimientos de un dios, forman la mayor parte de la red inextricable hasta ahora de los mitos secundarios. Pudiera hacerse una división muy útil de la mitología: en mitos primarios del soplo y del calor, y mitos posteriores de luz. *Minerva* y *Diomedes*, triunfan de Marte porque disipan con su luz incolora de la mañana las rojas tintas del crepúsculo. No basta decir tal divinidad es la aurora, tal otra es una luz

naciente, no: es preciso fijarse en los distintos matices y en su creciente gradación, porque todos ellos fueron personificados sucesivamente. Era un deber religioso estudiar entonces los menores detalles de los cambios de luz, porque la luz emanaba del sól, y el sol era la manifestación sublime del soplo creador, era un dios vivo y visible. ¡Con qué tenaz respeto observarían aquellos hombres su carrera!

Hércules es la representación de toda ella, no sólo durante el día, sino durante el año. Así, elevándose sobre el horizonte, radiante de luz, vence á su vez á Marte, crepúsculo desvanecido, por su elevación.

Tiene la misma explicación la fábula de los *Aloides* ó gigantes hijos de *Neptuno*, otra forma de sol hundiéndose en el mar, como *Dionyso*, y que es preciso relacionar con los términos egipcios *Nou-Ptha*, espíritu del Occeáno, ó dios acuático. Los gigantes *Aloides* ó *Aloades (Ero-ad-es)* fueron en un principio de seguro, fuerzas solares, principios ó espíritus creadores, que quieren ascender y escalar el cielo con el sol. Más adelante, cuando se hubo olvidado la primitiva y natural teoría de los dioses creadores, por la adoración de la luz, se hizo de ellos una pareja luminosa y matutina, representando el rápido crecimiento y la extensión de la claridad. Por eso se les hacía crecer una toesa, de un año para otro. Sus nombres eran *Otus*, *(At-us)*, y Ephialtes *(Ab-i-er-tes)*. Apolo les mata con sus flechas antes que lleguen á la adolescencia. Es el sol en su apogeo, disolviendo con sus rayos los últimos matices luminosos más débiles, de la mañana. Ellos por su parte, habían ya metido en una prisión de hierro (por confusión de nombres) á Marte. Gracias á su suegra *Ceribea*, *(Ha eri bea)*, que lo advierte á Mercurio, y éste corre á ponerle en libertad.

Es el crepúsculo de la tarde que socorre y da fuerzas al de la mañana, poniéndose en relación seguramente, por el hemisterio inferior.

Hé aquí unos mitos secundarios que pudieran creerse de imposible explicación, y que la tienen sencilla, sin faltar un detalle, con nuestra hipótesis, enteramente ajustada á la interpretación, según el método.

VULCANO Y LOS CABIROS.

Los pelasgos, herederos de las más antiguas tradiciones religiosas, marcaron su estancia en Grecia y Roma con la institución de un culto más puro y primitivo del fuego, renovando las ideas religiosas de fecundidad universal, cuyos símbolos, que hoy nos parecen groseros, pueden verse en Alatri. Su influencia, sin embargo, en las religiones griegas é italianas, acaso no sea tan grande como se supone, y sobre todo, es muy difícil distinguir la parte que de ellos se ha tomado, de la que existía ya en los dos paises, heredada del origen común.

Herodoto (1) supone que fueron los pelasgos los que introdujeron el culto del fuego en Samotracia, y según Dionisio de Halicarnaso, los Cabiros eran divinidades adoradas por ellos. Los Cabiros se relacionan á la religión del fuego porque son nietos de Vulcano. Cuando llegaba su festividad, todos los fuegos eran considerados impuros, y se iba á buscar el fuego puro á Delos. Es verdad que también se renovaba todos los años el fuego de Hestia y de Vesta.

El más antiguo culto de los Cabiros parece estar en Fenicia, y así se explica, que siendo un culto semita, pudieran ser llevados por los pelasgos, á Samotracia,

(1) II.