

SAMAÍN



I.E.S. PLURILINGÜE TERRA DE TURONIO
Departamento de Lingua Galega



aínda non sabes de que disfrazarte o día de samain?

BREVE CATÁLOGO DE SERES MITOLÓXICOS GALEGOS

Dicionario dos seres míticos galegos, Xerais, 2004

BRANCAFLOR

O Demo ten tres fillas e Brancaflor, que é a menor, actúa como a Deusa dos mortos. Pode recibir outros nomes, como Flor, Flora ou Sol.

Un home xoga aos naipes co Demo e perde a alma. Para recuperala ten que superar unha serie de probas no Inferno.

Cando chega ao inferno róuballe a roupa a Brancaflor, que se estaba bañando. Ela, a cambio das prendas, ofrécelle a súa axuda.

Despois de moitas peripecias (como atopar un anel no fondo do mar), o home e Brancaflor foxen no Cabalo do Vento, perseguidos polo demo ao que conseguen vencer.

BRUXA

Muller que herda, por sinal de nacemento ou por un pacto co Demo, unha serie de poderes máxicos.

Poden chegar a bruxas as mulleres que nacen sendo a sétima ou novena filla da mesma nai sen varón interposto.

As bruxas, para voar nos aquelarres, úntanse a media noite con graxa de porco, po de rabo de lagarta, ósos de defunto e unto de sapo.

Neses aquelarres, celebrados en sábado, reciben consellos do demo, bailan e beben e fan acopio dos seus útiles máxicos.

Poden transformarse en curuxas, gatos, arañas, cabalos ou moscas.

CABALO DA FIAÑA

O cabalo da fiaña é negro, alto, con ollos dun vermello brillante e ventas como covas ardentes. Así e todo, o seu aspecto é en principio inofensivo.

As fiañas eran locais conde se alugaban cabalos. Unha muller de Morgadáns quería volver á súa casa antes de caer a noite e elixiu un cabalo na fiaña, negro, grande e de bo aspecto. Subiu nel e marchou para a casa.

Primeiro non pasou nada pero axiña o cabalo comezou a desobeder as ordes e colleu o seu propio paso. A muller quixo paralo e non puido, quixo baixar e non foi quen. Quixo tirarse abaixo pero unha forza mantíña a presa na grupa.

Este cabalo é o cabalo do demo e extravía os viaxeiros/as.

CANCÉRBERO

Desde a antigüidade o deus da Morte ten un can que se pon na entrada dos Infernos e impide que as almas o abandonen. Os cans comúns son parentes e por iso ventan a morte e ouvean cara a dirección onde vai haber un morto.

Como Cancérbero non deixaba fuxir aos mortos, hai quen pensa que tamén el é quen os vai buscar, como mensaxeiro do seu amo. Esta crenza é común a outros pobos de Europa.

Hai outra figura chamada Can do Urco que se pode confundir con esta. O can do Urco pode adoptar frecuentemente a forma dun can negro, terrible, de tamaño colosal, con cornos e orellas longas, que sae ouveando polas noites. Tamén é un can que procede do inferno.

CARTUXEIRA

Muller que bota as cartas para adiviñar o futuro e que sempre, sempre acerta. As cartuxeiras, adiviñas ou carteiras, son adiviñadoras do porvir e conselleiras en asuntos amorosos, acontecementos familiares, enfermidades e mortes. Ademais saben dos tesouros ocultos.

Unha vez en Ordes, un home enterrou un saco de ouro entre dous abeneiros, á beira do regato.

Moitos anos despois, unha cartuxeira díxolle a unha familia moi humilde que había un tesouro enterrado pero non fixeron caso. Tempo despois coñeceron outra cartuxeira que lles deu indicacións máis precisas e conseguiron atopar o tesouro e saír da pobreza.

CHUPASANGUES

O chupasangues é un home que agarda nas noites de inverno os nenos que saen do colexio e volven andando á casa.

Se se entreteñen polo camiño e os sorprende a noite é probable que o chupasangues os agarde nunha esquina, nun lugar pouco iluminado ou nun canellón.

O chupasangues colle os nenos, mátaos e chúpalles o sangue todo.

É unha figura moi próxima ao home do saco e tamén está moi relacionada coa meiga Chucho-na.

O chupasangues é, por tanto, un coco que se emprega para asustar os nenos e favorecer que non vaguen fóra da casa en horas inadecuadas.

CORPO ABERTO

Corpo dunha persoa viva en que se introduce ou pode chegar a introducirse algún espírito estraño, debido a unha especial predisposición.

Este espírito adoita ser a alma dun defunto que escolle o corpo aberto para falar e manifestarse. Non se trata, cómpre advertilo, dunha posesión diabólica, senón doutro tipo de posesión que pode ser temporal, permanente ou só momentánea.

As almas dos mortos poden entrar en corpos de persoas da mesma familia, de achegados ou de descoñecidos. Ás veces veñen só cumprir cunha obriga contraída en vida con algún santo e cando, grazas ao corpo aberto, conseguen o seu obxectivo, abandónano e todo volve á normalidade.

COXO DA COMPAÑA

Entre os integrantes da Santa Compañía sempre hai un que obrigatoriamente debe ser coxo.

Na Compañía son imprescindibles, polo menos, cinco integrantes, portadores de cinco elementos, tamén imprescindibles: a cruz, o estandarte, o caldeiro da auga, o farol e a campañía.

Con eses imprescindibles van outros e entre eles, nunca pode faltar o coxo. Ademais tamén está o rendeiro da Santa Compañía, que leva o peto das ánimas.

A Compañía maniféstase, loxicamente, de noite e desprende unha luz moi característica. Se ves a Santa Compañía, debes unirte obrigatoriamente á procesión.

DAMA DO CASTRO

Tamén chamada doncela encantada, é unha boa muller sempre disposta a dar un consello a quen o necesite para saír con ben das situacións comprometidas.

Vive en castelos de cristal situados debaixo dos castros e das torres derrubadas dos vellos castelos de Galicia.

É máis doado que se lles apareza a persoas aflixidas por algún problema que a aquelas outras que tratan de forzar a súa presenza levando ricas viandas aos arredores dos castros. Ademais a Dama do Castro protexe os nenos e nenas que se atopan en perigo.

Ninguén se pode achegar ás moradas de cristal onde habita a Doncela, porque quedaría alí encantado para sempre.

DEMO COXO

É o encargado de recoller as almas dos que morren. A sorte está en que non chega case nunca a tempo, porque é coxo.

Un rapaz de Chaín saíu unha noite por ver a súa moza, e no camiño deulle a gana de baixar os pantalóns. De seguida sentiu os pasos dun trencó que viña polo camiño. Non daba creto ao que vía: era o demo arrastrando unha perna, mais por sorte, pasou sen reparar nel.

Aquel camiño ía desde o campo de fútbol á igrexa de Santa María. Ao outro día sóbose que nese lugar, esa mesma noite, houbera un defunto.

Se vas ser unha das persoas escollidas podes ter a sorte de que apareza un anxo e lle diga -Detente demo que esa alma non é túa.

ESCRIBÁN ERRANTE

En vida foi escribán, pero trampulleiro. Ao morrer, San Pedro, non lle deixou entrar no ceo e o Demo tampouco no Inferno. Daquela lembrou que lle tivera afección ao Santo Antón e que nunca lle pedira nada... así que volveu ao ceo, preguntou por el e decidiron darlle outra oportunidade.

Se volvía ao mundo dos vivos, en forma de esmoleiro, e alguén tiña na memoria algunha cousa boa del, podería entrar no ceo. Pasaron moitos, moitos anos e por fin, unha velliña recoñeceuno e mostrou a súa gratitude.

O escribán volveu ao ceo coa noticia pero San Pedro non se fiou e non lle quedou máis remedio que seguir errando polo mundo.

FEITICEIRA

Viven no Miño, entre Arbo e Melgazo. Atraen os mozos e sedúcenos coa súa voz, quedando engaiolados para sempre. Acaban afogados no río.

Para evitalas, hai que cruzar o río cunha pedra na boca. Deste xeito non se lles pode contestar e queda un libre do seu engado.

Esta figura ten moito que ver coas sereas, porque o seu efecto é moi similar. Conservamos unha copla sobre elas:

Niste lugar de Guxinde
ao pasar polas ladeiras,
pasade coa faldrá fóra
pola mor das feiticeiras.

Isto ten que ver coa crenza de que os homes, se sacan as camisas fóra do pantalón, descubren as bruxas.

GALICIA

Segundo García Márquez, país mítico no que sempre chove. Segundo os meteorólogos españois, país real no que sempre chove. Segundo os galegos/as, lugar onde estivo o Paraíso e que aínda se parece.

Deus, no sexto día de creación, deitouse a descansar, pousando as cachas no cumio do monte de Santa Trega. Pero non asentou ben e para non caer, pousou unha man para apoiarse. Co seu peso quedaron tan marcados os dedos que o mar entrou por aquelas marcas terra adentro e formouse o que hoxe chamamos rías.

Cando viu a man chea de lama, sacudiuna e así foron como naceron as illas Cíes, as Sisargas, Ons, Sálvora, Arousa, San Simón... e todas as illas do mar galego.

HOME DO SACO

É un coco para asustar nenos e nenas. Sponse que é un home alto, forte, fosco, desastrado, cun saco no que mete os nenos/as para levalos a un lugar escondido, descoñecido polos seus familiares e facerlles quen sabe que maldades.

Tende a confundirse co sacaúntos e co chupasangues.

Correspóndese coa figura feminina de Mariamanta, que se describe como unha esmolante moi fea, cun papo moi grande. Chámase deste xeito porque vai envolta nunha manta.

Tanto a Mariamanta como o Home do saco aparecen ao escurecer e son figuras asustadoras que teñen como finalidade que os nenos e as nenas regresen cedo para a casa.

LAVANDEIRA

As lavandeiras son mulleres vellas, de rostro seco e engurrado que viven nas fontes. Pódense ver de noite, lavando. Se alguén pasa preto, convidano a torcer a roupa.

Se o camiñante acepta, ten que procurar non torcer no mesmo sentido ca elas, pois, se o fai, as desgracias sucederanse e mesmo pode morrer.

A roupa que lavan adoita estar manchada de sangue que nunca marcha. Crese que son espíritos de mulleres que morreron durante o parto.

A lavandeira tamén é un paxaro. Di a tradición que ten o don de traerlle boa sorte á rapaza que consiga botarlle por riba unha gotiña de auga na mañán do día de San Xoan.

LOBISHOME

É un home ou muller que se transforma en lobo. Isto pode acontecer por varias causas: por maldicións dos pais, por nacer na noite de Nadal ou Venres Santo, por ser o sétimo ou o noveno fillo/a do mesmo sexo....

Para evitar o fado, ten que ser apadriñado/a no bautizo polo irmán ou irmá maior.

O proceso de transformación comeza cando a persoa sente unha arela irrefreable de arrolarse na terra e fregarse nela. Adoitan facelo á media noite. Son máis fortes, intelixentes e afoutos que os lobos reais.

Non hai arma ningunha que os poida ferir ou matar e dedícanse a atacar, matar e devorar, sobre todo persoas, tanto nenos e nenas como maiores.

LUMIAS

Unhas veces son seres con cara de muller fermosa e corpo de dragón, comparables ás clásicas Lamias.

Outras veces aparecen representadas con figura de muller pero con corpo ou pés de cabra.

Son moi perigosas para os homes, porque primeiro encántanos e despois devóranos.

Son unha especie de sereas terrestres. A súa figura aparece sempre de noite baixo certa aparencia de normalidade marabillosa: ben poden estar lavando na roupa ou fiando liño en fermosas rocas de ouro.

As lumias viven en covas, nas proximidades de regueiros e fontes. Ás veces tamén poden chupar o sangue.

MEIGA

A súa orixe é anterior ao cristianismo. Crese que podían efectuar os seus conxuros nun sentido ambivalente: bo ou malo.

Dentro das meigas poderíamos incluír as actuais Bruxas, as sabias, vedoiras, curandeiras, etc.

As crenzas do seu poder benefactor non desapareceron por completo. Ata hai pouco, en Celanova, practicábase un rito que o confirma: subían as mozas da comarca na mañá de San Xoán cun cacharro con auga e un peite, sen falar con ninguén. Cando chegaban, daban nove voltas a unha das laxes e comezaban a peiterarse. Ao rematar, volvían á casa, tamén sen falar, sabendo que grazas ao rito garantían beleza e saúde.

MEIGA CHUCHONA

Meiga nocturna que entra nas casas cando empardece o día para zugar o sangue dos nenos e das nenas, que van mirrando e enfraquecendo ata morrer, esbrancuxados.

Para evitar os efectos da meiga Chuchona son efectivos os cornos de vacaloura, as figas ou os dentes de allo.

Se xa fomos vítimas dela, os nosos familiares poden queimar un anaco do noso cabelo nunha encrucillada á luz da lúa chea.

Outra alternativa é pasar á persoa afectada polo buraco dun carballo ou dunha cerdeira (non serve outra árbore). Ao rematar cómpre colgar as roupas nas súas pólas e vestir de novo á persoa con roupa nova e limpa.

MORTE

A Morte é o terceiro deus da mitoloxía popular, mesmo máis poderoso que os outros dous (Deus e Demo).

É unha divindade temida pero xusta, que fai a todas as persoas iguais. Nos contos populares a Morte é o padriño perfecto. A xente non adoita querer de padriños nin a Deus nin ao Demo pois din ter dúas varas de medir.

A Morte avisa sempre da súa chegada para dar o tempo que as persoas precisan para axustar contas e despedírense. De aí esa sorprendente serenidade das persoas moribundas.

Danse casos en que a Morte é tan respectuosa con quen vai levar que, se ten a roupa lixosa, non o leva ata que a mudan.

NEGRUMANTE

Orixinalmente o Negrumante era un feiticeiro, mago, bruxo ou adiviñador que invocaba os defuntos para descubrir o futuro. Actualmente sérvese de libros para descubrir o agochado.

Cóntase que un avogado de Monterrei, chamado Pedro Alonso, foi acusado de levantar figura (é dicir, adiviñar o destino ou lugar oculto das cousas desaparecidas e describir as características físicas dos ladróns).

Pedro Alonso respondeu por escrito ás preguntas dun comerciante de Verín que fora vítima dun roubo de mercancía: “O furto está nun soto escuro e a persoa que o fixo é alta, de cabelo encrespado e loiro, fronte caída, ollos negros e grandes, paso apresurado...”

NUBEIRO

Ser sobrenatural, que ás veces toma forma de figura humana e que se encarga de provocar as treboadas para facer dano.

Viaxan sobre as nubes, reúnenas, mandan nelas e controlan os raios e os tronos, os ventos e as chuvias. Son malignos e resentidos.

Para elevárense ata as nubes, usan procedementos como o meco, a polvoriña ou a fumieira.

O meco é un remuíño provocado maxicamente ao que se agarran para subir. A polvoriña consiste en xuntar po e mexar nel, para provocar o remuíño e facer a mesma operación. A terceira técnica consiste en aproveitar o burato dunha toupa, facer lume nel, e subir canda o fume.

ORCAVELLA

O seu corpo maldito está baixo unhas penas nun lugar que xa non se sabe ben cal é pero que se cre próximo a Fisterra.

Calquera home ou muller que vexa a Orcavella morrerá, con certeza, antes de que pase un ano.

Orcavella viviu 176 anos. Cansa do mundo, retirouse ás penas onde hoxe repousa, e escavou a súa propia sepultura valéndose da axuda dun pastor que tiña encantado.

É unha ogra terrible, dona do tempo, do clima, do inverno e da morte.

Hai quen di que é a Orcavella a que se atopa detrás da figura do Arco da Vella, o arco entre os dous mundos.

PEPA A LOBA

Bandoleira imaxinaria, prototipo de muller fera e valente, como o alcume que leva. Non se sabe ben o seu lugar de procedencia... Ben podía ser de Couso.

Andou todas as comarcas de Galiza e hai quen ousa asegurar que viviu na segunda metade do XIX.

Hai quen a representa como unha muller cruel e vingativa pero tamén abundan as representacións en que se converte no arquetipo da bandoleira boa, socorredora de pobres.

Dise que picaba o tabaco para os homes da gavela na coroa dos curas, que tiña un can chamado Lueiro e que tivo varias fillas, alcumadas tamén as Lobas.

SACAÚNTOS

O sacaúntes pode ser un boticario ou un vello cun saco ao lombo para meter nel os nenos e as nenas malas. A súa intención é matalos e despois vender o unto.

É unha figura que serve para asustar os nenos e que non se afasten moito dos seus pais e nais.

Crese que en tempos pasados os boticarios secuestraban rapazas virxes con cabelo louro e pel moi branca para sacarles o unto que despois lles servía para elaborar medicamentos.

Confúndese co Home do Saco e co Lobishome. Tamén se parece moito ao mito das Meigas Chuchonas e do Chupasangues, sobre todo pola súa finalidade asustadora para as persoas máis cativas.

TÍA XUANA

Personaxe feminino que vive no faio e que ten por misión afastar os nenos e nenas del. É outro dos cocos para asustar nenos.

Hai unha casa en Gondomar que ten un faiado habitado por unha vella á que chaman Tía Xuana, e que ten polo menos douscentos anos. Ten o pelo branco e longo. A súa cara é engurrada e ten un só ollo e un só dente na boca. Co dente rilla todo o que atopa no faiado. Déitase nunha hucha e tira con forza pola tapa para abaixo para que ninguén poida abrila.

Os picaros e pícaras da casa non se atreven a subir ao faio por medo a que os colla e os coma.

Ten certo parecido coa Orcave-lla.

XERIÓN

Xerión era un deus dos mortos, gardián das portas do Inferno.

Era un xigante con tres cabezas ou con tres corpos. Posuía un abundante rabaño de vacas.

A entrada do alén estaba gardada por un can de sete cabezas (similar ao Cancérbero), propiedade de Xerión.

O seu mito está ligado ao de Hércules. Nunha ocasión, este acudiu a roubarlle as vacas e os touros. Xerión e Hercules enfrontáronse e libraron unha batalla que durou catro días e catro noites. Finalmente, Hércules conseguiu cortarlle o pescozo.

Dise que Hércules enterrou a cabeza de Xerión e que sobre ela ergueu unha torre... a da Coruña!

O SAMAÍN

ORIXE E

ACTUALIDADE



O Samaín e as tradicións druídicas

A que hoxe denominamos Festa do Samaín, podemos considerar que é a fusión das tradicións do noso pobo ao redor do día de Defuntos coa celebración celta, conservada tamén en Irlanda e Escocia, da antiga tradición druídica coñecida como "a vixilia de Saman".

Para os historiadores cristiáns, os celtas observaban uns rituais no fin do verán e facían sacrificios a Samaín, que era o seu deus da morte e dos malos espíritos. Con esta festa sinalábase o comezo do novo ano celta. Estes historiadores afirman que o deus dos druídas chamábase Saman, Samana, Shamhain ou Samhain. Son os irlandeses emigrados a América os que levan esta tradición a ese continente, onde se comezou celebrar a partir de 1845. Xa se denominaba Halloween, nome cristianizado no ano 830 polo papa Gregorio IV (All Hallow's Day en inglés, logo "All Hallowe'en" ou sexa, Día de todos os santos)

Segundo outras fontes, os celtas consideraban o día 1º de novembro como o día en que as follas comezaban caer, facíase de noite antes e a temperatura baixaba. Eles crían que Muck Olla, o seu deus do sol, estaba a perder forza porque Samhain, señor da morte, estaba a vencelo. Ademais, crían que o 31 de outubro Samhain xuntaba os espíritos de todos aqueles que morreran durante o ano anterior. Até entón eses espíritos estarían presos nos corpos dos animais, como castigo polos seus pecados.

Celebración do Samaín en Galiza

A partir da década de 1990, comezou a celebrarse en Galiza o samaín, mantendo a denominación celta do gaélico irlandés.

O profesor Rafael López Loureiro é o principal defensor da tese da galegitude do samaín. Para el, o costume sobreviviu en Galicia até épocas relativamente recentes (polo menos até hai uns 30 anos) en que esmoreceu para converterse, unicamente, nunha celebración do día de Defuntos. Segundo este investigador, a tradición esténdese por toda a antiga xeografía céltica europea. Segundo este e outros autores celebrárase collendo cabazas para facer con elas caras aterradoras, pórllles luces e con elas iluminar os camiños. López Loureiro sinala que a tradición de tallar as rabaquetas, cabazas, colondros, calacús, etc. está moi estendida e que os rapaces mesmo comezaban tallalas por San Miguel.

O etnógrafo Rafa Quintía sinala que en “Todas as culturas do mundo, dende que o home é home, estableceron rituais para honrar e conmemorar os seus mortos. A orixe do noso actual Día de Defuntos pérdese, xa que logo, na noite dos tempos, por iso as celebracións de hoxe en día son herdeiras de antigas tradicións, ritos e crenzas que como pobo construímos ao longo da nosa historia. Co cristianismo todas estas festas pasaron a ser sincretizadas coa nova relixión. ... Coa cristianización prohibíronse moitos dos milenarios ritos. Moitas crenzas e costumes desapareceron, outras pasaron a quedar confinadas no ámbito da marxinalidade ou foron transformadas nunha sorte de xogos de nenos. Foron os nenos os que transformaron e continuaron as antigas celebracións percorrendo as casas do lugar, pedindo carne, pan, viño e doces, que gardaban nas súas bolsas para consumilos despois nas súas casas. Este costume, que hoxe nos parece propio do Halloween americano pero que nace en Europa, era unha tradición común en Galicia ata tal punto que no século XVI o bispo de Mondoñedo Frei Antonio de Guevara sancionou nos seguintes termos este costume: Constounos pola visita que o día de Todos os Santos e o día seguinte de Defuntos andan

O SAMAÍN ORIXE E ACTUALIDADE

todo os mozos da freguesía a pedir polas portas e danlles pan e carne e viño e freixós e pixóns e outras cousas, e que piden así os fillos dos ricos que os pobres; e por ser máis este rito xentil que cristián, ordenamos e mandamos que, de aquí en diante, ningún mozo vaia aqueles dous días de porta en porta a pedir [...] so pena que o pai ou a nai que enviara o seu fillo a pedir aqueles días pague mil marabedís.”

“Malia as prohibicións e os intentos anatemizantes da Igrexa, moitas destas crenzas e tradicións perduraron ata os nosos días integradas no cristianismo como algo normal e típico do Día de Defuntos. Deste xeito, perdurou o costume de non recoller a mesa nesa noite para que as ánimas dos familiares defuntos tivesen algo que comer nesa noite liminal en que nos veñen visitar. Antigamente tamén se deixaba o lume da lareira aceso para que as almiñas puidesen quentarse. É costume en moitos lugares de Galicia facer unha cea especial a Noite de Defuntos. Tamén se cocen castañas con anís para as ánimas do purgatorio e se comen doces típicos destas datas como as chulas de calacú ou, xa máis no ámbito urbano, os ósos de defunto e os *buñuelos* de vento. Ata mediados do século XX aínda se mantiña a tradición de cocer no Día de Defuntos o “Pan das ánimas”, un bolo de pan que se levaba ó adro da igrexa para dar de comer á xente o saíren da misa e para repartilos entre os pobres. Outra das tradicións que se mantiveron, e de feito eu mesmo lembro facelas en Salcedo cando neno, era a de tallar caveiras de calacús que unha vez iluminadas con velas acesas se deixaban nas ventás da casa e polos camiños.”

Segundo este investigador o magosto está relacionado con esta festa e recolle que o investigador portugués Leite de Vasconcelos consideraba o magosto “un vestixio dun antigo sacrificio en honor dos mortos e refire que en Barqueiros era tradición preparar, a media noite, unha mesa con castañas para que os defuntos da familia fosen comer; ó día seguinte ninguén tocaba esas castañas pois se cría que estaban “babadas dos defuntos”

Fontes:

Halloween e o ano novo celta en Galicia, www.galiciaespallada.com., por súa vez recollida da revista Nova Fantasía.

Samaín, gl.wikipedia.org

Rafael López Loureiro, As caveiras de colondros e o tempo do Samaín, unidade didáctica publicada por Raigame.

Rafa Quintía Pereira, A Noite de Defuntos: crenzas e tradicións, Revista electrónica de investigación Galicia Encantada (<http://www.galiciaencantada.com>)

