ALEGORÍAS DE LEONARDO DA VINCI SOBRE EL MUNDO ANIMAL

Eduardo García de Zúñiga
Ingeniero, científico y profesor universitario

RESUMEN

Recogemos a continuación una serie de Alegorías pensadas y escritas por el genial y multidisciplinar Leonardo da Vinci, las cuales versan sobre el mundo animal, y que constituyen un verdadero legado histórico. Estas alegorías fueron recopiladas y traducidas por Eduardo García de Zúñiga, ingeniero, científico y profesor universitario uruguayo que desarrolló importantes proyectos culturales e históricos como éste.

- *León.*- Este animal con su atronador rugido despierta sus cachorros de tres días y les aviva los sentidos, adormecidos; y todas las fieras de la selva huyen llenas de pavor.

- Pueden asimilarse estos cachorros de león a los hijos de la virtud, que se despiertan al grito de la gloria y, educados en estudios honorables, crecen en mérito, mientras que los malvados huyen al oír ese grito y se alejan de los hombres virtuosos.

- El león cubre las señales de sus pisadas para ocultar su marcha al enemigo; así conviene al capitán disimular los secretos de su alma, para que los enemigos ignoren sus designios.

- *Felinos.*- Los leones, leopardos, panteras y tigres encierran las uñas en su estuche, y no las desenvainan sino para lanzarse sobre la presa o sobre el enemigo.

- Cuando la leona defiende sus cachorros del ataque de los cazadores, para no asustarse de los chuzos, baja a tierra los ojos, y evita con su huida que sus hijos caigan prisioneros.

- El león, este animal terrible, teme, sin embargo, más que ninguna otra cosa, el estrépito de las carretas vacías, y el canto de los gallos, cuyas crestas también le infunden miedo. Si le cubren la cara, pierde mucho de su coraje.

- *La cólera.*- Cuéntase del oso que va a las colmenas a robar la miel a las abejas y que, picado por éstas, deja la miel y busca el modo de vengarse. Queriendo vengarse de todas, no logra vengarse de ninguna. Lleno de rabia se arroja al suelo y, sacudiendo pies y manos, trata, pero en vano, de defenderse de sus atacantes.

- *Pantera.*- Tiene la forma de una leona, pero es más alta de patas y más delgada y larga. Es toda blanca, punteada de manchas negras y redondas. Todos los animales se deleitan en mirarla. Estarían de buena gana a su alrededor, si no fuera por lo terrible de su aspecto. Ella, que lo sabe, esconde la cara, deja que los animales la rodeen, creyendo poder gozar seguros de tanta belleza; se arroja entonces sobre el que está más cerca y lo devora.

- *Camellos.*- Los bactrianos tienen dos jorobas; los árabes una. Son veloces en los combates y utilísimos como bestias de carga. Es observador muy exacto de reglas y medidas. No se mueve, sí lo

cargan más de lo acostumbrado; y también si se le quiere obligar a hacer un viaje demasiado largo, bruscamente se detiene, forzando a los viajeros a acampar allí mismo.

- *Tigre*.- Nace en Hircania. Su piel manchada le asemeja algo a la pantera. Es animal terriblemente veloz. Después de llevarse sus cachorros, el cazador pone algunos espejos en el sitio de donde los robó y huye enseguida, montando en su rápido caballo. Cuando vuelve la madre y observa los espejos puestos sobre el suelo, se mira en ellos y cree ver sus cachorros. Arañando con sus garras, descubre el engaño, y entonces, husmeando el olor de los cachorros, sale en persecución del cazador. Cuando éste la ve cerca, deja caer uno de los cachorros, que la madre coge y lleva enseguida a su cueva, volviendo luego a correr tras el cazador, el cual abandona otro cachorro, y así hasta llegar con los restantes al bote que lo espera.

- *Elefante*.- El gran elefante posee por naturaleza lo que rara vez se encuentra en los hombres: probidad, prudencia, equidad y observancia religiosa. Al renovarse la Luna, va a purificarse en los ríos, lavándose solemnemente y, después de saludar el planeta, vuelve a las selvas. Cuando se enferma, se echa con el lomo sobre el suelo y arroja hierbas hacia el cielo como si quisiera hacer un sacrificio.

- Entierra sus colmillos cuando se le caen de vejez. De sus dos dientes, emplea uno para excavar las raíces de que se alimenta; el otro, que conserva puntiagudo, le sirve para combatir. Cuando es vencido por los cazadores y el cansancio le abate, rompe sus dientes, se los arranca, y con ellos se rescata.

- Es clemente y sabe prever los peligros. Si encuentra a un hombre solo y extraviado, lo reconduce al camino que ha perdido. Si descubre las huellas de un hombre antes de verlo, temiendo una emboscada, se detiene, resopla, las muestra a otros elefantes, y todos en fila se ponen en marcha con prudencia.

- Van siempre en tropas, con el más viejo a la cabeza y el que lo sigue en edad detrás de todos. Son púdicos, se ocultan en la sombra de la noche para acoplarse, y no retornan a sus tropas sino después de haberse lavado en el río. No pelean nunca con las hembras, como otros animales. Son tan compasivos por naturaleza, que evitan hacer daño a los menos fuertes, y si tropiezan con una manada de ovejas, las desvían con la trompa, por miedo a pisotearlas; y no hacen mal, si no son provocados. Si uno cae en una zanja, los otros aportan ramas, tierra y piedras para rellenarla; y elevando el fondo, salvan a su compañero. Les asusta el gruñir de los puercos, que los hace ir reculando, con lo que no hacen menos daño a sus compañeros que a los enemigos. Sienten gran placer vagabundeando en la proximidad de los ríos, pero su enorme peso les impide pasarlos a nado. Engullen piedras, y los troncos de los árboles son su alimento favorito. Detestan las ratas. Las moscas, atraídas por su olor, se les posan encima, pero ellos las matan, apretándolas entre los pliegues de su piel.

- Cuando atraviesan un río, mandan primero a las más jóvenes aguas abajo y, colocándose aguas arriba, rompen el curso unido del agua y evitan así que su corriente arrastre a aquéllos.

- *Unicornio*.- El unicornio olvida su ferocidad, incapaz de vencer la atracción que sobre él ejercen las mujeres. Dejando de lado toda suspicacia, se llega a una de ellas y duerme en su regazo. Y es así cómo los cazadores consiguen apoderarse de este animal selvático.

- *Humildad*.- Es el cordero sumo ejemplo de humildad. Se somete a todos los otros animales. Cuando es arrojado a la jaula del león para servir a éste de alimento, se entrega a él como a la propia madre, y tan mansamente que se ha visto muchas veces al león negarse a matarlo.

- *Abstinencia*.- Cuando el asno salvaje vaya a beber a la fuente y encuentre turbia el agua, por mucha sed que tenga, se abstendrá de beber y esperará a que el agua se aclare.

- *Adulación*.- La sirena canta tan dulcemente que adormece a los marineros, y logra trepar sobre los barcos y matar a los marineros adormecidos.

- *Castigo*.- Cuando el lobo penetra cautamente en un establo y pone por acaso el pie en falso, causando ruido, se muerde el pie para castigar su error.

- *Locura*.- Como el toro salvaje odia el color rojo, los cazadores se valen de este ardid para vencerlo: envuelven el tronco de un árbol con un paño rojo; el toro atropella con gran furia, clavando sus cuernos en el tronco, y esto permite a los cazadores matarlo a mansalva.

- *Temperancia*.- El camello es el animal más lujurioso que existe, capaz de correr mil millas tras la hembra. Pero es, sin embargo, respetuoso con la madre o la hermana, ante las cuales sabe dominar su intemperancia.

- *Falsedad*.- El zorro, si descubre una bandada de urracas, cornejas o aves semejantes, se echa al suelo, con la boca abierta, haciéndose el muerto. Los pájaros bajan entonces para devorarlo a picotazos la lengua, y el zorro los atrapa por la cabeza.

- *Mentira*.- El topo tiene ojos muy pequeños y habita constantemente bajo tierra. Vive mientras está oculto, pero muere apenas sale a la luz, porque no puede seguir ya mintiendo.

- *Delfín*.- La naturaleza ha concedido a los animales no sólo el conocimiento de sus ventajas, sino, además, el de las desventajas de sus enemigos. El delfín tiene conciencia de lo que vale el filo de las aletas que lleva sobre el lomo. Sabe también cuán fácilmente penetrable es la panza del cocodrilo. Así, cuando combate con él, se le acerca por debajo y lo mata abriéndole el vientre.

El cocodrilo es temible para el que huye de él, pero en extremo cobarde con el que lo persigue.

- *Hipopótamo*.- Cuando se siente enfermo, se echa a buscar espinas o, donde pueda hallarlos, los fragmentos cortados de cañas, y con ellos se frota hasta que consigue abrirse una vena y, después de extraer la sangre necesaria, cierra con fango la herida. Su forma es parecida a la del caballo, pero tiene las uñas hendidas, la cola torcida, dientes de jabalí, el pescuezo cubierto de crines; su piel es impenetrable cuando está seca; se nutre de cereales. Entra en los campos reculando, de modo que parezca haber seguido la dirección contraria.

- *Alce*.- Nace en la isla Escandinavia. Tiene la apariencia de un caballo grande, pero se distingue del caballo en la considerable longitud del cuello y de las orejas. Pasa la hierba reculando, pues tiene el labio superior tan saliente que cubriría con él la hierba, si quisiera comerla avanzando. Tiene las piernas sin coyunturas y, por esta razón, cuando se apresta a dormir, tiene que apoyarse contra un árbol. Los cazadores, que saben dónde acostumbra a dormir, cortan casi todo el tronco de su árbol preferido, y así, cuando el alce viene a dormir, cae al suelo y los cazadores se apoderan de él. Por ningún otro medio lo conseguirían, porque la velocidad de su carrera es increíble.

- *Bisonte*.- Nace en Panonia. Tiene crines sobre el cuello, como el caballo; pero es semejante al toro en el resto del cuerpo, salvo en sus vasos, doblados hacia adentro, le impiden dar coces; y por eso no tiene otro medio de salvación que la fuga, durante la cual va arrojando estiércol en un trayecto de cuatrocientas brazas. Ese estiércol quema cuanto toca, como fuego.

- *Ciervo*.- Cuando se siente mordido por la araña llamada falangio, come cangrejos y así se libra del veneno.

- *Comadreja*.- Cuando sale a cazar ratas, come ruda antes.

- *Jabalí*.- Cura sus enfermedades comiendo hiedra.

- *Serpiente*.- Cuando quiere renovar su piel se despoja de ella, empezando por la cabeza. La operación dura un día y una noche.

- *Pantera*.- Con las entrañas fuera lucha todavía con los perros y los cazadores.

- *Paz*.- Se ha escrito que el castor, cuando los cazadores lo persiguen a causa de la virtud medicinal de sus testículos, sabiéndolo, se detiene, si no puede huir, los corta con sus afilados dientes, y los abandona a sus enemigos.

- *Temor o cobardía*.- La liebre tiembla de temor perpetuamente. Basta para asustarla y hacerla huir el ruido de las hojas que caen de los árboles en otoño.

- *Castidad*.- La tórtola no engaña jamás a su compañero. Si éste muere, el otro observa perpetua castidad, y no se posa más sobre las ramas verdes, ni bebe agua clara.

- *Avaricia*.- El sapo se nutre de tierra, y está siempre flaco, porque no come nunca hasta saciarse: tanto es su temor de que llegue a faltarle el alimento. Huye de la luz del sol; y cuando a ella es expuesto con violencia, se hincha y oculta la cabeza para resguardarla de sus rayos. Tal hace el enemigo de la clara y esplendente virtud, cuando su rebelde espíritu es obligado a enfrentarla.

- *Armiño*.- Come frugalmente una sola vez al día; y preferirá caer en manos del cazador a mancillar en algún sucio pantano la blancura delicada de su piel.

- *Catoblepas (gnu)*.- Nace en Etiopía, cerca de las fuentes del Níger (Nigricapo). Es un animal de moderado tamaño, perezoso en todos sus miembros. Su cabeza es tan grande que la lleva trabajosamente, siempre inclinada hacia el suelo. Gracias a esta circunstancia, no es fatal al hombre, pues todo aquel a quien mira muere instantáneamente.

- *Basilisco*.- Es nativo de la provincia Cirenaica. No mide más de doce dedos. Tiene en la cabeza una mancha blanca a manera de diadema. Valiéndose de su silbido, caza toda clase de serpientes. Se asemeja a una culebra, pero no se mueve tortuosamente, sino manteniéndose rígido, del medio del cuerpo a la cabeza. Se dice que, cuando un jinete lo mata de un lanzazo, el veneno del basilisco sube a lo largo de la lanza y mata al caballo, pero no al jinete. Destruye los cereales que toca y aun aquellos que sólo reciben su aliento.

- *Comadreja*.- Descubre la cueva del basilisco por el olor de su orina derramada, y lo mata; pero muchas veces ese mismo olor mata a la comadreja.

- *Crueldad*.- El basilisco es tan cruel que, cuando no puede matar a los animales con sus ojos venenosos, se vuelve contra las hierbas y los árboles, y los deseca con los efluvios de su mirada.

- *Víbora*.- La hembra ataca al macho -y esto es exclusivamente propio de su especie- abriendo la boca y mordiéndolo con sus agudos dientes hasta matarlo. Los hijos salen de su cuerpo desgarrándole el vientre y causando así su muerte.

- *Boa*.- Es una culebra de grandes dimensiones. Se enrosca a las patas de la vaca, inmovilizándola, y luego la ordeña hasta agotarla. Fue muerta una culebra de esta especie en tiempos del emperador Claudio, sobre el monte Vaticano, la cual tenía en su interior el cuerpo entero de un niño que se había tragado.

- *Dragón*.- Van enlazados unos con otros formando a manera de zarzas, y pasan los pantanos nadando con la cabeza levantada, en busca de mejor postura. Si no se unieran de ese modo, perecerían ahogados: *modelo de concordia*. Cuando el dragón ve un pájaro que vuela por el aire, le arroja un tan fuerte soplo de su aliento, que lo hace caer en su boca.

- Marco Régulo, cónsul del ejército romano, fue asaltado por uno de estos animales y estuvo a punto de verse aniquilado, él y su gente. Se logró matarlo con una máquina de guerra, y se halló que

medía ciento veinticinco pies o sesenta y dos brazas y media. Su cabeza se levaba sobre todos los árboles de una selva.

- Combate con el elefante anudándole las patas con la cola y rodeándole las costillas con las alas y las garras, mientras le destroza con los dientes la garganta. El elefante cae vencido sobre el dragón y lo aplasta con su peso; y así, muriendo, se venga de su enemigo.

- *Cerasta*.- Tiene cuatro pequeños cuernos móviles. Cuando quiere alimentarse, esconde bajo las hojas todo el cuerpo, excepto los cuernecillos. Moviéndolos, los pájaros que los toman por gusanillos que juegan entre ellos, bajan a comerlos, y entonces el cerasta se enrosca alrededor de ellos y los devora.

- *Anfisbena*.- Tiene dos cabezas: una en el sitio normal, la otra en la cola, como si no le bastase con una para arrojar su veneno.

- *Jáculo*.- Se posa sobre los árboles, se lanza desde ellos como un dardo y atraviesa el cuerpo de los animales salvajes, matándolos.

- *Áspid*.- La mordedura de este animal es incurable, a menos de extirpar enseguida las partes mordidas. Este odioso animal tiene tanto afecto por su compañera, que siempre van juntos, y si uno es muerto, el otro persigue al matador con increíble velocidad, y en su deseo furioso de venganza no lo vencería ninguna dificultad, no lo detendría un ejército; sólo desea una cosa la ruina de su enemigo. Para satisfacer ese deseo, traspone las más largas distancias y no hay otro medio de escapar a su persecución que ganarle en velocidad o traspasar una corriente de agua.

- *Iceumón*.- Este mortal enemigo del áspid es nativo de Egipto. Cuando descubre cerca del sitio en que habita la presencia de un áspid, corre enseguida a buscar la arena o el fango de los bordes del Nilo, y con ellos se embadurna todo, y después de secarse al sol, repite la operación varias veces, procurándose así tres o cuatro vestiduras semejantes a corazas. Ataca entonces a su enemigo y pelea con él valientemente hasta el momento en que logra, cogiéndolo por la garganta, matarlo.

- *Cocodrilo*.- Nace en el Nilo; es animal cuadrúpedo; causa tantos perjuicios en el agua como fuera de ella. Es el único animal privado de lengua que se conoce. Muere moviendo sólo la mandíbula superior. Crece hasta alcanzar el largo de cuarenta pies. Tiene garras, y su cuerpo está defendido por una piel coriácea que resiste a todos los golpes. Pasa el día en tierra y la noche en el agua, y se alimenta de peces. Se adormece en las riberas del Nilo, con la boca abierta, y el pequeñísimo pájaro llamado troquilo se introduce en ella y, saltando entre sus dientes, le va sacando por dentro y fuera con el pico, los restos de alimento que le han quedado entre ellos, provocando así en el cocodrilo una sensación voluptuosa que lo invita al sueño. Cuando el iceumón lo percibe en este estado, se arroja en su boca ampliamente abierta, le perfora el estómago y los intestinos y lo mata finalmente.

- *Hipocresía*.- Cuando el cocodrilo sorprende a un hombre, lo mata enseguida. Después de matarlo se compadece de él con voz lastimera y lo llora con muchas lágrimas. Cuando ha terminado: su lamentación, lo devora cruelmente. Tal hace el hipócrita, que disimula, con el rostro bañado en lágrimas, su corazón de tigre y, mostrando apiadarse, en el tondo de su corazón se regocija de los males ajenos.

- *Camaleón*.- Vive del aire, en el cual todos los pájaros lo dominan. Para estar más seguro, vuela sobre las nubes hasta encontrar aire tan sutil que no puede sostener a los pájaros que lo persiguen. A esa altura sólo llega aquel a quien el cielo da permiso, es decir, el camaleón.

- *Oruga*.- Teje con empeñoso trabajo, admirable artificio y fina labor, la habitación nueva que la encierra y de la cual sale, con sus bellas alas de colores, para elevarse al cielo. (*Alegoría de la virtud*.)

- *Araña*.- Saca de sí misma la obra maestra de su artificiosa tela, que le da como premio de su trabajo la presa en ella prisionera.

- *Tarántula*.- La mordedura de la tarántula mantiene al hombre en la disposición de espíritu en que se hallaba cuando fue mordido.

- *Justicia*.- Se puede comparar la virtud de la justicia con el rey de las abejas, el cual ordena y dispone todas las cosas razonablemente; manda a algunas que vayan a las flores, a otras que trabajen, a otras que peleen contra las avispas, a otras que quiten las inmundicias, a otras que acompañen y escolten al rey. Cuando es viejo y pierde las alas, lo transportan, y si alguna falta a este deber, la castigan sin remisión.

- *Cigarra*.- Con su canto hace callar al cuclillo. Muere en el aceite y revive en el vinagre. Canta durante los calores ardientes.

- *Escorpión*.- La saliva, escupida en ayunas, lo mata. De igual modo la abstinencia de los placeres del paladar se lleva y mata las enfermedades que de ellos provienen y abre el camino de la virtud.

- *Murciélagos*.- Donde hay más luz, más se enceguece y más se ofusca cuanto más mira el sol. Aplicable al vicio que no puede soportar la presencia de la virtud.

- *Prudencia*.- La hormiga, por instinto natural, se provee en el verano para el invierno, matando las semillas que va almacenando para que no renazcan, y de ellas se alimenta a su tiempo.

- *Búho o lechuza*.- Privan de la vista a los animales con quienes pelean y de los cuales se nutren, siguiendo así las órdenes de la naturaleza.