



LEER Y ESCRIBIR - 1

© Vicens Vives

♣ ANTES DE LEER:

- . Lee el título de la lectura e imagina de qué puede tratar.
- . ¿Crees que es un texto literario realista o de carácter fantástico?
- . Lee la estrofa del poema que se encuentra en la lectura y di a qué se refiere.

♣ LECTURA: **Las escobas de los magos**

Todavía no se ha inventado ningún encantamiento que permita a los magos volar en su forma humana sin medios adicionales. [...] Cuando una bruja o un mago se ven transformados en murciélago, pueden volar. No obstante, al tener cerebro de animal, casi siempre olvidan adónde querían ir tan pronto como emprenden el vuelo.

Levitar¹ es algo trivial; nuestros ancestros² no se conformaban con flotar en el aire a cinco metros del suelo. Querían algo más. Querían volar como pájaros, pero sin las molestias de que les salieran plumas.

Hoy día estamos tan acostumbrados al hecho de que haya al menos una escoba voladora en todos los hogares de magos de Inglaterra, que rara vez nos detenemos a preguntarnos el motivo. ¿Por qué la humilde escoba se ha convertido en el único objeto legalmente permitido como medio de transporte para los magos? ¿Por qué en Occidente no se adoptó la alfombra, tan apreciada en Oriente? ¿Por qué no elegimos hacer toneles voladores, sillones voladores, bañeras voladoras?

Las brujas y los magos eran lo bastante perspicaces³ para darse cuenta de que sus vecinos, muggles tratarían de utilizar sus poderes si llegaban a conocer todo su alcance, de modo que los ocultaron [...]. Si iban a guardar en sus casas un medio para volar, necesariamente debía ser algo discreto, algo fácil de esconder. La escoba era ideal para ese propósito; no había que buscar explicaciones ni excusas si los muggles la encontraban, era fácil de llevar y, además, barata.

Sin embargo, las primeras escobas encantadas, para que pudieran volar, tenían sus inconvenientes.

Existen documentos que demuestran que brujas y magos de Europa ya usaban escobas voladoras en el año 962 de la era cristiana. Un manuscrito iluminado alemán de la época muestra a tres magos con una expresión de notable incomodidad en el rostro tras desmontar de sus escobas. Guthrie Lochrin, un mago escocés, escribía en 1107 que tenía "las posaderas llenas de astillas y hemorroides hinchadas" después de un corto viaje en escoba voladora desde Montrose hasta Arbroath.

Una escoba voladora de la Edad Media que se exhibe en el Museo del Quidáitch de Londres nos permite hacernos una idea de la incomodidad a que se refería Lochrin (véase la figura A). Una escoba construida a partir de una gruesa rama nudosa de fresno⁴ sin barnizar, con varillas de avellano atadas toscamente a un extremo, no es ni cómoda ni aerodinámica. En consonancia, los encantamientos que posee son también muy básicos: sólo puede ir hacia delante, siempre a la misma velocidad; el resto de las funciones que incluye son subir, bajar y detenerse.

Como las familias de magos de la época se fabricaban sus propias escobas, había enormes diferencias de velocidad, comodidad y maniobrabilidad entre los transportes de que disponían. [...]

Una vez que las escobas voladoras se hicieron más cómodas, empezamos a volar por placer, más que meramente para trasladarnos del punto A al punto B.

Antiguos juegos de escobas voladoras

Los deportes con escobas surgieron una vez que los palos hubieron mejorado lo bastante para permitir que los conductores variaran la altitud, velocidad y dirección en el aire. Gracias a antiguos textos y cuadros centrados en temas mágicos, tenemos alguna noción de los juegos que practicaban nuestros antepasados. Algunos ya no existen y otros han sobrevivido o evolucionado hasta convertirse en los deportes que actualmente conocemos. [...]

Escocia fue la cuna del que probablemente sea el más peligroso de todos los juegos de escoba: el creaothceann. Un poema trágico del siglo XI menciona el juego. La primera estrofa, traducida del original en gaélico, dice así:

*Los jugadores se reunieron,
doce hombres bravos y apuestos.
Se ataron sus calderos,
se prepararon para ascender.
Al sonido del cuerno,
levantaron raudos⁵ el vuelo.
Pero al albur⁶ del destino,
diez habrían de fenecer⁷.*

Los jugadores de creaothceann llevaban un caldero atado a la cabeza. Al sonido del cuerno o el tambor, hasta un centenar de cantos rodados y rocas, que habían sido suspendidos en el aire a unos treinta metros del suelo mediante un hechizo, se precipitaban hacia el suelo. Los jugadores pasaban a toda velocidad y procuraban atrapar todas las rocas que podían en sus calderos. [...]





El juego gozó de mucha popularidad durante la Edad Media pese a la enorme cantidad de muertes que causaba. Este juego se declaró ilegal en 1762 y, aunque Magnus Cráneo Abollado Macdonald encabezó una campaña para reintroducirlo en 1960, el Ministerio de Magia jamás ha levantado la prohibición.

KENNILWORTHY WHISP: *Quidditch a través de los tiempos* (adaptación). Barcelona, Ed. Salamandra, 2001.

1. **levitar**: elevarse sin ayuda de ningún medio físico.
2. **ancestro**: antepasado.
3. **perspicaz**: listo.
4. **fresno**: árbol de 25 a 30 metros de altura, tronco grueso y hoja ancha.
5. **raudo**: rápido.
6. **albur**: azar.
7. **fenecer**: morir.

♣ **DESPUÉS DE LEER:**

1. Recuerda la lectura y contesta a las siguientes preguntas:

- ¿Cuándo se inventó el encantamiento que permitía a los magos volar en su forma humana, sin medios adicionales?
- ¿Qué objeto volador fue apreciado en Oriente más que la escoba?
- ¿Qué circunstancia tuvo que darse para que nacieran los deportes con escobas?
- ¿Cómo conocemos los juegos que practicaban los antiguos magos y brujas?

2. Señala qué dificultad encontraban los magos y las brujas cuando se transformaban en murciélagos para volar:

- Eran atacados por otros murciélagos.
- Se olvidaban del lugar adonde ir.
- Se les rompían las alas.

3. Indica por qué los magos y las brujas eligieron las escobas para volar:

- Eran fáciles de manejar.
- Se escondían fácilmente.
- Eran baratas.
- Servían también para barrer las casas.

4. ¿Cómo eran las primeras escobas voladoras? Escribe los inconvenientes que tenían.

5. Recuerda la información que aparece en los lugares y fechas señalados:

- En documentos del año 962 de la era cristiana:
- En un manuscrito iluminado alemán de esa época:
- En un escrito de Guthrie Lochrin que data de 1107:

6. Ordena el proceso del juego *creaothceann*:

- Los jugadores intentan atrapar todos los cantos en sus calderos.
- Caen hasta un centenar de cantos rodados al suelo.
- Los jugadores se colocan un caldero en la cabeza.
- Suena un cuerno o un tambor.

7. ¿Qué ocurrió en relación con el juego en estas fechas?

- 1762:
- 1960:

8. Selecciona un libro de magos, brujos u otros seres fantásticos y comenta con tus compañeros las características de sus personajes. ¿Qué poderes mágicos poseen?