

EL CORREO DE ULTRAMAR.

LA SEGURIDAD.



La Seguridad, figura alegórica por Sebastian Boudon, pintor francés del siglo XVII.—Dibujo de GERÔME.

T. III.—PARIS.—IMP. BLONDEAU.

La diosa tiene en la mano izquierda el cuerno de la abundancia, y en la otra una antorcha con la que quema los atributos de la guerra. Con la cabeza erguida y el rostro sereno, mira á lo lejos con confianza. En ésta hermosa divinidad se reasumen la paz, la riqueza, la clemencia y la jenerosidad, es decir, todo lo que es bello y sereno. Sin ella no hay sociedad posible entre los hombres. Cada ser humano estraviado por la fiebre del miedo, toma por una voz la brisa, y cada nube por un fantasma, y la inquietud que comenzó en la locura, acaba en la ferocidad: viendo en cada movimiento un peligro, y en cada rumor una amenaza, quiere que la vida se detenga en la mitad de su carrera. Todo el mundo sabe esa terrible fábula del parricida errando en el desierto, que tiraba piedras á todos los nidos que encontraba, porque oía á los pajarillos que clamaban el nombre de su padre. Quien de nosotros en sus horas de angustias no ha creído también oír los murmullos de su alma? Atormentado por continuos dolores, caminando de cuidado en cuidado, y siempre enredado entre los lazos de un penoso acecho, se desea concluir la vida á toda costa, se agría el corazón, se maldicen las esperanzas, y se hace como Herodes que mandó degollar á los recién nacidos para libertarse del único que le quitaba el sueño.

Ah! Si conociesen los hombres las alegrías y virtudes que les llevan esos tumultos que les ajitan! Si quisiesen calcular los desengaños que la ambición trae consigo y si cansados de una turbulencia que confunden con la acción, se reuniesen todos para elevar sobre las ruinas del pasado ese gran símbolo del reposo fecundo, entonces asidos de las manos, repetirían en coro el himno antiguo de la Seguridad.

«O noble diosa! que la piedra, el hierro y el bronce fijen para siempre tu imagen entre nosotros, tu imagen semejante al laurel sagrado que preserva del rayo y las centellas! que solo á tu aspecto se esparza el amor, como aterroriza la vista de Gorgona.

«Seguridad! Por tí se cubren los campos de mieses, por tí ensanchan las ciudades sus recintos y por tí surcan las olas los buques llevados por sus alas, lo mismo que las aves marinas. Las fiestas, las danzas y los festines forman tu graciosa comitiva.

«Tu llevas al templo á los jóvenes desposados, y tu preparas las cunas para los niños que deben nacer de su unión. Eres el astro consolador que hace florecer los arbustos de nuestros bosques.

«Seguridad, vuelve hacia nosotros tu dulce rostro; espárcese en derredor tuyo los tesoros de tu cuerno de abundancia: el género humano te tiende los brazos, porque anhela desposarse contigo. Preséntale tu mano izquierda, ó grande diosa! y que tu himeneo asegure la alianza de la tierra y del cielo!

«Las montañas resuenan con los mugidos de los toros; las trompas de Fresno de los cazadores acompañan los cánticos de los podadores; los niños arman sus lazos á los pájaros á la orilla de los bosques, y las jóvenes se estravian en los valles, sin otra defensa que su felicidad.

«O Seguridad! reina en adelante sobre la tierra de los hombres, para que nuestras mujeres y nuestras madres no vuelvan á despertarse asustadas con el sonido del clarín, y para que nuestros hijos, al dar sus primeros pasos en nuestras plazas públicas, no se deslicen en la sangre de los ciudadanos dagollados!

LOS JUEGOS.

Nihil novum sub sole. No hay nada de nuevo debajo del sol. En todos los países, en todos los climas, en el Norte como en el Mediodía, entre los negros como entre los blancos, en la choza del salvaje y en el palacio del cortesano, siempre y en todas partes, ha existido el juego con sus atractivos, sus violencias y sus escesos. Los dioses del paganismo destituidos en el día, habían convertido el Olimpo en un célebre garito. Mercurio primer súbdito entre la divina muchedumbre, inventó un juego, según nos refiere Platon; los parientes y colegas de Mercurio estaban demasiado bien criados para no adoptar una invención debida á un individuo de su familia: jugaban para rendir homenaje al dios del juego, como se embriagaban por honrar al dios del vino. Plutarco, que como Pluton estaba enterado de cuanto pasaba en el Olimpo, refiere en su tratado de Isis y de Osiris una anécdota algun tanto fabulosa. Pero Plutarco es un personaje grave, que no quería engañarnos: creamos, pues, á Plutarco como hemos creído á Platon.

Rhea amaba á Saturno, y era correspondida de él. El caballero Sol descubrió aquella reciprocidad de sentimiento y no la aprobó: los dioses de aquel tiempo eran susceptibles como los simples mortales en punto á sus esposas y queridas. Por acá abajo, los esposos ofendidos se vengaban con la espada ó el código en la mano: en su calidad de dios, el Sol tomó una venganza correspondiente á su clase: condenó á Rhea á no parir jamás. Hé aquí la culpable Rhea condenada á una preñez eterna: ¡pobre diosa!... El amor ha causado el mal, y el amor le reparó: entre un robo y una partida de whist, Mercurio se compadeció de Rhea y de la piedad pasó bien pronto á un sentimiento mas tierno; pero era un dios muy pígameo comparado con el padre Sol, y no podía desencantar á Rhea, sino á fuerza de astucia y de destreza, y propuso á la Luna una parte de su proyecto reducido á una partida de cientos: Mercurio, aunque no lo dicen Platon ni Plutarco, era muy diestro en aquel juego. Aceptó la Luna, y entre dioses no era posible que jugasen billetes de banco. Mercurio apostó su caduceo contra cada septuagésima parte del tiempo que su adversaria iluminase el horizonte. La Luna perdió como no podía ménos, porque Mercurio es el dios de los ladrones. Reunió las partidas ganadas á la Luna, y formó con ellas cinco días nuevos, y los ofreció muy gozoso á Rhea, que se aprovechó de ellos para parir. De este modo, el año que hasta entonces se había contentado con trescientos sesenta días tuvo trescientos sesenta y cinco.

Los romanos que creían en Mercurio, jugaban como los gentones, pueblos de Bengala y del Indostan, que creían en otra cosa. En vano gritaba Caton: «Huid de los juegos de azar:» los hombres huían de los discursos de Caton, porque les parecía un censor muy fastidioso.

Los germanos, según Tácito, y los hunos, y según yo no sé quien, se jugaban á sí mismos: el que perdía quedaba esclavo del que ganaba. Empeñaban la libertad por un año, por dos, y á veces por toda la vida.

Ciertos negros mas inteligentes que los germanos y los hunos, jugaban sus mugeres y sus hijos, lo que no impedía que un antiguo gefe bien pintarrajeado y con el cabello rizado, pronunciase un discurso patético, sobre el sepulcro de un horroroso negro, que había jugado y perdido diez mugeres y veinte hijos durante su vida, y que esclamase con el aplomo de un hombre civilizado: fué buen esposo y buen padre: así haya recibido su galardón.

Los indios juegan sus dedos y sus ojos. Sin aguardar el desquite, el que pierde se hiere por debajo de la pupila con un punzon hecho al efecto, y se salta el ojo con una destreza inaudita: jamas yerra el golpe: le coloca en un vaso, y continua la partida. ¿Se quedará ciego, ó solamente tuerto? de eso se trata. Si la suerte lo favorece, su adversario con el mismo punzon se saca un ojo. En ese caso, los indios jamas juegan mas que tres partidas, porque es necesario que siempre quede un ojo, para servir de guia á los tres domiciliados en sus respectivos vasos. Nosotros, jugadores raquíticos, como somos unos myrmidones, nunca hemos llegado, ni jamas estaremos á la altura de esos juegos de gigantes.

Sin embargo, los europeos han sido siempre jugadores, pero rara vez á la manera de los germanos y de los hunos, y mucho mas rara vez todavía á usanza de los indios. ¿Jugar á cortarse un dedo ó sacarse un ojo?... eso no. Únicamente es bueno para dedos y ojos de salvajes: los dedos y los ojos de los europeos son cosas muy preciosas para que los propietarios se deshagan de ellas tan fácilmente. En Nápoles y en algunas partes de Italia, los banqueros juegan su libertad: los germanos jamas han tenido otros imitadores en Europa.

La invencion de los naipes remonta al tiempo de Carlos VI de Francia: en el Castillo de Nesle se hacia un gran consumo de ellos. Al principio, por falta de costumbre sin duda, se tomaban con seriedad las pérdidas: las catástrofes del palacio de Nesle son célebres en la historia de aquel tiempo. (No deben confundirse con las de la torre de Nesle, que ha trazado Alejandro Dumas.) Las cartas se imaginaron para distraer los lucidos intervalos que la demencia dejaba al rey: el inventor, segun todo nos induce á creerlo, fué un francés: las coronas y cetros con flores de lis que tienen los reyes, revelan una mano francesa. El rey de espadas es David, el de oros César, el de bastos Alejandro, y el de copas Carlo-Magno. Un extranjero, habria ido á buscar un monarca francés, para hacerle figurar entre los mayores nombres de la antigüedad?

El padre Daniel ha creído que la sota de oros, era Hector de Galard, capitán de la gran guardia de Luis XI. Hector es aquí el hijo de Priamo, de que se hacia descender á los monarcas franceses, por su hijo Astianacte, en los siglos XI, XII, XIII, XIV, XV, y XVI. Por célebre que fuese en su tiempo el Hector de Galard de que el padre Daniel quiere hacer una sota, no puede ponerse en parangon con el Hector de Troya. La cortesania del inventor no pudo vacilar entre estos dos Hectores.

Lancelote del Lago es uno de los caballeros del rey Arturo; Ogier, un valiente de Carlo-Magno: Lahire, es el famoso Estéban Devignole, apellidado Lahire, que tanto contribuyó con su valor á consolidar el vacilante trono de Carlos.

Solo un francés debe y puede haber querido, al crear una distraccion frívola, elevar un trofeo histórico á los guerreros de su patria. Los naipes constituyen casi un curso de historia de Francia. No pretendemos que deban sustituir en las escuelas de esa nacion á las obras aprobadas, pero seria injusto no ver en el inventor de los naipes un hombre eminentemente francés y muy versado en la historia de su país.

Dama, viene del céltico *dam*, que significa una persona distinguida: *valet* (criado), se deriva tambien del céltico *was*, y hasta el siglo IX ha querido decir indiferentemente hombre de guerra ó criado de servicio.

El padre Menestrier, piensa que Palas, Raquel, Judic, á

quien llama malamente Judith, y Argina, anagrama de *regina*, espresan los cuatro modos de reinar por la hermosura la sabiduría, la piedad y el amor.

El padre Menestrier se equivoca, pues los cronistas de aquel tiempo dan otra interpretacion á los nombres de las cuatro reinas ó damas de los naipes.

En idioma breton, Judic, y no Judith, significa reina dos veces. Ana de Bretaña es á la que han querido designar. Hay nada mas natural que esta lisonja bretona, y en lengua bretona, á una reina bretona? Ana de Bretaña no fué dos veces reina? No reinó dos veces en Francia, con su primer marido Carlos VIII y su segundo esposo Luis XII? Argina y Judic son una misma persona, la misma y única Ana de Bretaña. Como reina de Francia, Argina lleva en la cabeza una corona real y como soberana de Bretaña, una corona ducal, caida sobre el brazo. Quiere buscarse una prueba mejor? Reina y duquesa, reina dos veces; tal fué Ana de Bretaña.

Palas, diosa de la guerra: Raquel, diosa de la hermosura, indican que las cartas son el pasatiempo de las damas y de los guerreros.

Los primeros naipes fueron dibujados y pintados á mano, y por esta razon costaban muy caros; mas tarde se los grabó é iluminó, y disminuyó su precio; entónces ya pudo usarlos el pueblo. Pero antes que las cartas asolasen á las clases inferiores de la sociedad, las elevadas estaban padeciendo una enfermedad, una fiebre de juego, que se descubria por mil extravagancias.

Un hijo natural del duque de Bellegarde, ganó cincuenta mil escudos á su padre; éste le reconoció como hijo lejítimo y aquel renunció á los cincuenta mil escudos ganados á su padre. Por aquella suma, el duque hizo lo que nunca habia querido conceder á la voz de la sangre y á sus entrañas paternales.

En tiempo de Enrique III, el Louvre se transformó en una casa de juego en donde no se oia mas que el ruido de los dados y cartas, y los gritos de los jugadores.

Enrique IV, que segun una cancion, tuvo el triple talento de beber, apalea y galantear, tuvo ademas otro de que no habla: amaba el juego, y le gustaba mucho ganar. Le era insoportable la virtud, y sus adversarios ordinarios, el mariscal de Basompierre, Sully, el italiano Pimentelli, MM. de Guisa y de Joinville, tuvieron que sufrir mas de un sofion, cuando ganaban el dinero á S. M. Pero los jugadores y cortesanos, verdaderos estómagos de avestrúz, todo lo dijeren, amenazas é injurias, cuando el dinero viene á ayudar la digestion, y la injuria sale de la boca de un rey. En el reinado de Enrique, merced al juego, un señor obtuvo una distincion de que hasta entónces no habian gozado los príncipes ni los duques. Estos, dice Amelot de la Houssaye, no entran en carruaje en la casa real, mas que desde 1607, y este favor le deben al primer duque de Epemon. Todos los dias jugaba con la reina Maria de Médicis; atormentado de la gota, y sin poder casi moverse, se aventuró á hacer entrar su carruaje en el patio del Louvre, y aquella temeridad le salió bien.

Las primeras reuniones de juego datan de aquella época. Sin distincion de clases ni de trages, la multitud era admitida en ellas á perder su dinero, y la multitud corria en busca de su ruina. El primer banquero conocido se llamaba Jonás. Alquiló por cuatrocientas libras diarias una casa en el arrabal de San German, para jugar durante la feria ¡cuatrocientas libras!... aquella suma era enorme para la época; mas no por eso dejó de sacar mucha ventaja.

Luis XIII, severo é implacable con los jugadores, hizo cerrar cuarenta y siete casas de juego, y condenó á los dueños á diez mil libras de multa.

Mazarino conocía lo que valen en policía y en política ciertos medios, y aflojó en la severidad de su antecesor. En su cardenalato, ó por mejor decir, en su cuasi reinado, volvieron á abrirse las casas de juego. Quería mas saber que los señores de la corte estaban ocupados en perder su patrimonio, que no mezclándose en los negocios públicos: mientras jugaban, no conspiraban contra él.

Law creó el juego en el mercado público: las acciones del Misipi, especie de guillotina de las fortunas, é instrumento de ruina y de miseria, se negociaban por las calles y plazas. Algunos lacayos enriquecidos repentinamente, sirvieron de prospecto para aquel juego al aire libre, y pequeños y grandes, ricos y pobres, nobles y plebeyos, y mugeres, todos fueron contaminados del sistema de Law, sistema peligroso y fatal, porque estaba protegido por los gobernantes. Muchas gentes se abstenerían por decoro de los naipes y dados. En cuanto el juego varió de nombre, las conciencias timoratas y tímidas no dejaron escapar tan buena ocasión de no jugar: un solo día fué suficiente para que alcanzasen y pasasen aun á los jugadores mas consumados.

El *Diario político y literario* del 45 de diciembre de 1776, refiere un rasgo que se se aviene muy bien con la escentricidad del carácter inglés:

Dos ingleses viajaban juntos. ¿Qué habian de hacer en el camino? ¿Porqué no se ha de jugar cuando hay afición á ello? El movimiento del carruage fué favorable á sir John, que ganó gruesas sumas á sir Peter. La partida estaba tan bien consolidada, que no concluyó, aunque el carruage llegó á su destino; pero en un cuarto de una posada, la fortuna viró de bordo, y sir John tuvo que bajar la cerviz. Menos flemático, menos inglés que sir Peter, cometió la impolítica de manifestar su mal humor. Perdió una puesta, y la reiteró con una provocación: apostó cinco mil guineas á que á veinte y cinco pasos seria mas afortunado con la pistola que lo habia sido con las cartas. Los espectadores franceses no veían en aquella baladronada mas que un arranque de mal humor de un jugador exasperado ¡oh sorpresa!... sir Peter se levantó tranquilamente y aceptó el desafío. Depositáronse las cinco mil guineas en manos seguras, buscáronse armas y testigos, y comenzó el duelo. La suerte no abandonó tampoco á sir Peter en aquella partida: hirió gravemente en un hombro al pobre sir John, que ademas perdió sus cinco mil guineas.

Los jugadores están sujetos á ideas muy estrañas. La pasión del juego desarrolla en ciertos espíritus extravagancias prodigiosas. Próximo á morir, un hombre dispuso en su testamento, que con su pellejo se forrase un tablero de damas, y que de sus huesos se hiciesen los peones.

El juego iguala y confunde todas las clases. Entre los jugadores no hay talento, riqueza ni nacimiento; no hay mas que cartas. El príncipe de Condé admitía en sus partidas al actor Baron.

Un oficial jugaba una partida otra vez con un príncipe de la familia real. De repente se levantó con el semblante demudado y los ojos centelleantes.

— ¿A dónde vais? gritó el príncipe.

— Voy á proferir imprecaciones en una pieza inmediata.

— No, amigo mio, no os incomodeis; jurad aquí cuanto querais.

El escrúpulo del oficial no tiene ejemplo: un verdadero jugador no se molesta por nadie; jura delante de un príncipe

como delante de un igual suyo; el oficial era mas cortesano que jugador, y hubiera ganado mas en las antesalas que en una mesa de juego.

Crédulos y supersticiosos, los jugadores son tímidos como unos niños.

— Cuantas veces corta ese caballero, decía un hacendista, estoy seguro de perder.

— Caballero, decía un jugador desgraciado á un espectador que se hallaba á su lado; no soy bastante rico para que permanezcáis junto á mí.

Por nada en el mundo jugarían unos en una mesa y otros en una pieza. Estos mudan de cartas ó de dados á cada paso. y aquellos atribuyen su suerte ó su desgracia á cierta parte de su vestido. Pedro suspira por la lluvia, que le es propicia, y Juan forma fervientes votos por el buen tiempo, que le hace ganar. Unos solo juegan de noche, y otros de día. Muchas mugeres han sido abandonadas porque los hombres las acusaban de ser su genio maléfico en el juego.

¿Y hay acaso nada comparable al suplicio del jugador, que habiéndolo perdido todo no se le concede el jugar sobre su palabra?... queda clavado en su asiento, inmóvil, fija la vista en las cartas, que devora con sus miradas. Juega entresí mismo, adopta un naipé, y aquel le es favorable: hubiera ganado y recobrado su fortuna. ¡Qué mala suerte!....

En 1725, un capitán del regimiento de Auvernia, en Bayona, perdió al billar hasta su último maravedí. Capitanes de infantería, pintores y poetas, no inspiran mucha confianza á los prestamistas. El oficial tascaba el freno en silencio; tenía una bola en la mano, que modia con desesperación; se la introdujo en la boca, no fué posible sacársela, y murió.

Los antiguos eran poco consecuentes consigo mismos. Tributaban culto al dios del robo y del juego; adoraban divinidades libertinas y crapulosas, y se asombraban y afligían de la inmoralidad de los pueblos. De cuando en cuando, para reparar el mal ejemplo que daban sus dioses, les atribuían acciones sublimes. Qué buena decisión han puesto en boca de Caco, uno de los tres jueces infernales!...

Claudio, emperador de los romanos, era también emperador de los jugadores; mientras vivió, se incensaron sus vicios y disoluciones; pero cuando murió, se dijo la verdad. Se pretendió que á su entrada en los infiernos, habia sido condenado por Caco á recoger perpétuamente los dados de los jugadores. ¡Cuánta conciencia en aquel suplicio impuesto al jugador mas desenfrenado de su tiempo!... ¡Ver jugar, no jugar, y servir á los que juegan!... ¡Y un emperador!... ¡que humillación!... ¡qué lección para los hombres!...

El juego inspira palabras llenas de una energía salvaje que asusta y asombra. No es el hombre quien habla, es la pasión, la mas terrible, la mas penetrante de las pasiones, la única eterna. El amor desaparece con el tiempo y la saciedad; la pasión del juego jamás se sacia. Escuchad, mirad á ese hombre que juega; pierde el pan de sus hijos, está loco. Quéname la casa y le avisan: permanecería jugando aunque ardiese, si sus adversarios mas felices, no quisiesen vivir para conservar su dinero.

Un recaudador de hacienda entra en una casa de juego y gana.

— Desgraciado, le dice al salir uno de sus amigos, ¿si hubieseis perdido qué hubiera sido de vos?

¿No tenía que atravesar un puente para ir á mi casa?

(Se concluirá.)

EL BALÆNICEPS REX.

Este pájaro descubierto en la costa occidental de Africa por M. Gould, ornitologista inglés, se parece en muchas cosas á otro pájaro de la América del Sur, perteneciente á la

familia de los *Cochlorhinqes* de M. Lesson y conocido con el nombre de Savam (*Crancroma Linn*).

En la terminacion del pico así como en la forma de las patas, se asemeja á otro pájaro cuya casta se ha perdido hoy, el Dodo ó Dronte, animal del cual no se posee mas que una cabeza y una pata fosil.



El Balæniceps-rex. — Pájaro de Africa nuevamente descubierto.

El pico del *Balæniceps rex* (1) en forma de cuchara, es muy ancho, de color amarillo en el macho, y oscuro tostado en la hembra. Su cresta convexa, redonda en la parte superior y terminada en gancho á su estremidad, es de color de pizarra oscura, destacándose sobre el fondo amarillo del pico; los agujeros de la nariz son largos. La mandibula inferior es membranosa por en medio. El redondel de los ojos, de color amarillo, está pelado, y los ojos son de un ceniciento claro. Los tarsos son largos y están cubiertos de menudas escamas, y en esto se distinguen de las verdaderas aves zancudas que por el contrario tienen las escamas largas.

Su color general es un ceniciento claro por encima y en las patas, y algo mas pálido en el vientre.

Las plumas de detras de la cabeza, son largas y forman una especie de copete ó cresta; este pájaro parece ser tan grande como el jabina de América: segun un dibujo de M. Gould tiene 427 centimetros de largo. Hasta ahora no se ha visto en Europa mas que la pareja que llevó á Inglaterra M. Gould. Se supone que el *Balæniceps rex* habita en los prados acuáticos del Africa, donde vive de moluscos, peces y reptiles que coje fácilmente con su ancho pico.

1 Balæniceps, palabra sacada de *balæna*, ballena, á causa, segun dicen, de la forma del pico.

EL NIDO DE CIGÜEÑAS

POR

ELIAS BERTHET.

I.

Entre las pintorescas ruinas de los castillos fuertes que se elevan por ambas riberas del Rhin, de Strasburgo á Colonia, se distinguen aun á alguna distancia de Manheim, en una posicion elevada, y feudal, por decirlo así, los restos de un antiguo *lang* que llaman Steinberg, y que corona una enorme roca cenicienta cuya base se baña en el agua: con sus sombrías murallas, su torre desmantelada, sus losas quebradas, y sus estatuas caídas en el polvo, mereceria aun el nombre de *Nido de águila*, que emplean ordinariamente los novelistas para designar esas antiguas moradas desde donde los rapaces barones de la edad-media dominaban la llanura.

Antiguamente, la roca en donde se halla edificado el Steinberg, se hallaba totalmente desnuda; esa imponente masa que se alzaba de repente del seno del río con su sombrío torreón, habia debido amedrentar mas de una vez al batelero que se deslizaba sobre el Rhin, en su cargada barca, y al caballero que atravesaba el valle, del otro lado de la cadena de las rocas con un fardo precioso en su caballo.

Pero la industria moderna ha cambiado enteramente el

aspecto de esos lugares tan terribles ántes. La roca era muy vieja, y se caía en ruinas lo mismo que el castillo. El industrioso campesino principió por poner tierra vegetal, á fuerza de brazo, en los ángulos, y en las grietas de esa piedra desmoronable, sosteniéndola con las pizarras que el mismo suelo suministraba; luego en esa tierra plantó viñas, y poco á poco la roca entera ha desaparecido debajo de los verdes pámpanos.

La yedra y las demás plantas parietarias hicieron en el castillo, lo que los campesinos habían hecho en su base.

En el día, castillo y roca presentan en la buena estación una masa verde, cuyo aspecto no tiene nada de terrible. La naturaleza y el hombre se han empeñado á porfía en ocultar esos antiguos restos de lo pasado; y la naturaleza y el hombre serán condenados si el que visita el Steinberg es un grave anticuario, y absueltos, si es un alegre amigo del vino del Rhin.

Tan poderosa es la vegetación sobre esas ruinas, que nadie creería hoy que el Steinberg se hallaba habitado hace apenas veinticinco años; y lo más extraño todavía es que lo estaba por los descendientes de esos terribles señores que, en otra época, habían hecho de él el teatro de sus exacciones y de sus crueldades.

Los barones de Steinberg eran una de esas antiguas familias teutónicas cuyo origen se pierde en los tiempos fabulosos de la historia. Era un milagro que esa raza, bastante turbulenta y belicosa, hubiese podido atravesar sin aniquilarse, aquellas épocas de trastornos y de sangre que, desde Carlomagno hasta Napoleón, consumieron tantas razas y arruinaron tantos castillos, lo mismo en las orillas del Rhin que en otras partes.

Léjos de nosotros la idea de querer presentar aquí la historia de la grandeza y de la decadencia de esa noble casa. Sin embargo, no impunemente sobrevivieron los ilustres barones y su morada á la terrible guerra de treinta años, á las invasiones de 1795 y de los últimos años del Imperio. En la época de que hablamos, es decir, hácia 18... el castillo, todo desmantelado, no tenía más que el gran torreón y un ala pequeña que fuesen habitables, y la misma familia de Steinberg se reducía á dos personas, el barón Enrique de Steinberg, mayor de un regimiento al servicio de la Prusia, y su hermana Whilemina, que habitaba en las ruinas. El barón tenía veinticinco años, y veinte Whilemina. Su fortuna consistía principalmente en un árbol genealógico que podía cubrir, en verdad, de arriba abajo la cima más alta del castillo, y en unos legajos de pergaminos con los cuales la joven habría podido probar sus diez y seis cuarteles de nobleza en el capítulo de Strasburgo.

El barón Enrique iba con poca frecuencia á la morada de sus padres por causa de sus deberes militares; y además sus hábitos de dispación y de placeres le habían hecho aquella mansion insoportable. De este modo su hermana Whilemina vivía encerrada en una profunda soledad en el torreón del Steinberg, sin otra compañía que la de una vieja criada que la servía de madre, y el hijo de esta mujer, muchachón tan torpe como pesado, que se hallaba encargado de administrar los últimos restos de las tierras dependientes del feudo.

A beneficio de su carácter pensativo y melancólico, Whilemina había acabado por acostumbrarse á esta pacífica existencia. Aquella sombría habitación se hallaba poblada con los recuerdos de su raza, y por eso no había querido nunca salir de ella. En vano su hermano, conociendo el aislamiento en que se hallaba, la había dicho mil veces que se decidiese á entrar en un convento católico de Manheim, en donde ha-

bía sido educada; la joven contestaba á todas sus instancias que la permitiese conservar su independencia, y el barón había accedido á sus súplicas hasta entónces.

Sin embargo, esta posición no podía durar mucho tiempo: Whilemina se había vuelto una joven encantadora cuya dulce belleza metía mucho ruido hasta en Heidelberg, la ciudad universitaria que se hallaba á muchas millas de distancia. Era imposible que permaneciese así confinada toda su vida en aquel torreón desmantelado, y por eso el mayor, á pesar de sus egoístas cuidados, se propuso colocar á su hermana en una posición más digna de ambos.

Entretanto, la hija y heredera de los antiguos señores del Steinberg vivía en un estado muy próximo á la pobreza. Las rentas del feudo eran muy módicas, limitándose únicamente á los productos de una pequeña viña plantada en un hueco de la roca: por fortuna el vino que producían esas miserables cepas era de lo más exquisito.

El precio de la única pipa de que se componía la cosecha anual, bastaba para las necesidades de los habitantes del palacio: era tan poco lo que gastaban! un modesto jardín que el hijo de la criada había formado en el antiguo patio de honor del castillo, producía frutas y algunas legumbres para el consumo de la reducida colonia, y por último el barón, á pesar de su conducta, que suponían ser algo desordenada, solía enviar de cuando en cuando algunas cortas cantidades á su hermana.

Cómo podía segregar este dinero de su corto sueldo? Esto es lo que difícilmente se explicaba, porque el barón no pasaba por económico; pero Whilemina y la señora Reutner tenían muy pocas ideas prácticas sobre la vida de un oficial para que les sorprendiera esta circunstancia. Enrique era buenamente á sus ojos un hermano generoso que se contentaba con lo estrictamente necesario á trueque de sostener el rango de su casa.

A pesar de este miserable estado á que se hallaban reducidos los descendientes de los barones de Steinberg, los habitantes de las cercanías estaban muy distantes de manifestar en su presencia ni menosprecio ni satisfacción menguada. En esa antigua y feudal Alemania, el campesino, apenas emancipado de la servidumbre, no ha aprendido aun á tirar piedras á la grandeza en desgracia.

Cuando Whilemina bajaba los domingos á una aldea de pescadores situada al pié de la roca para oír misa; cuando la veían con su sencillo vestido de lana, su sombrero de paja en la cabeza, y su libro de misa en la mano, acompañada únicamente de su vieja Magdalena, era acogida por todas partes con un respeto casi religioso.

Para los pacíficos habitantes de la aldea, Whilemina personificaba la poesía del pasado, era hija de aquellos feroces guerreros, cuyas hazañas, violencias é historias lúgubres, representaban hacia siglos las tradiciones de la comarca.

Por otra parte Whilemina era tan graciosa y tan bella! A falta de otra superioridad habría podido disputar la de la hermosura. Por esto aquellos aldeanos, que tan oprimidos habían sido por sus antepasados, consideraban á la señorita de Steinberg como un visible representante de la Divinidad sobre la tierra, y en cuanto á su hermano no se hablaba de él más que temblando, como si aun conservase el poder de desencadenar sobre el país las plagas que lo desolaran en tiempo de los difuntos barones.

Pero ya hemos dicho lo bastante para hacer comprender al lector los sucesos que vamos á desarrollar ante sus ojos; así, sin añadir aquí detalles que se presentarán naturalmente en el curso de la narración, vamos á trasportarnos

desde luego al castillo de Steinberg, sobre la plataforma del viejo torreón, en medio de una triste tarde del mes de abril.

Este torreón se elevaba, como hemos dicho, sobre el punto más culminante de la roca y dominaba todo el país. Era de forma cuadrada, sin adornos ni ventanas, porque no pueden considerarse como tales las estrechas aspilleras que entreabrían su negra superficie, ni tampoco pueden llamarse adornos sus chapiteles y almenas quebradas. Adherido al torreón principal, había una torrecilla redonda más saliente y ligera, que presentaba su cabeza, en forma de salero, un poco más abajo de la plataforma.

Esto era poco más o menos todo lo que quedaba en pie del antiguo castillo: esceptuando una especie de pabellón socavado donde dormía el hijo de Magdalena, las demás partes del palacio habían ido rodando a la falda de la roca y cubrían el suelo en torno del patio de honor, que se había convertido en huerta. Un sendero se deslizaba a través de los escombros, que pasando por encima de las ruinas de la portada bajaba serpenteando hasta la aldea, y por este sendero únicamente se podía subir al castillo; solo él unía a los tiempos presentes aquellas reliquias venerables de los siglos pasados.

Whilemina y su criada se hallaban en aquel momento en lo alto del torreón, cuya plataforma servía en el verano de paseo y de gabinete de trabajo.

La señora Magdalena Reutner, sentada en un banquillo, se hallaba recostada en una almena que la protegía contra el viento, siempre bastante fuerte a aquella altura: tenía unos sesenta años; su ademán era grave, sereno, y de una inmovilidad algún tanto afectada. Llevaba el traje de las aldeanas ricas; basquiña corta de anchos pliegues, justillo abrochado sobre el pecho, y en la cabeza una ancha papalina de forma extraordinaria; a la sazón estaba haciendo medias de lana para su hijo.

En el modo lento y acompasado con que la buena anciana echaba los puntos de su media, al verla con su ovillo de lana en el bolsillo y una de sus agujas en la cabeza, se concibe al instante uno de esos tipos femeninos pesados de inteligencia y ademanes que tanto abundan en Alemania. Con el cuerpo derecho, y la cabeza alta, hacia media como hace el ejercicio el soldado, sin perder el equilibrio de sus hombros; fría y taciturna, todo en ella anunciaba la obediencia pasiva, el respeto profundo y maquinal por aquello que había aprendido a respetar desde su infancia.

Únicamente se animaba un poco cuando se trataba del esplendor pasado de los Steinberg, y de las antiguas tradiciones relativas al castillo. En cuanto a esto Magdalena poseía riquezas inagotables; a la menor insinuación adquiría una soltura de lengua prodigiosa, y su voz, su ademán y su mirada tomaban una expresión verdaderamente elocuente. Fuera de estos casos, siempre se hallaba sumergida en su pensativa y solemne tristeza.

II.

Whilemina formaba un contraste notable con esa añeja muestra de la antigua raza teutónica, fría, crédula y almidonada. Whilemina tenía veinte años, era rubia y de una estatura un poco alta. En toda su persona había una ligera tendencia a la robustez, pero sin embargo, sus manos y pies eran de una finura, realmente extravagante. Su fisonomía redonda y fresca, con los labios rojos y los ojos rasga-

dos, se hallaba adornada de hermosos cabellos castaños que caían en dos trenzas sobre sus hombros, a la moda suiza.

Su traje, sumamente sencillo, consistía en un vestido de lana negra exactamente ajustado sobre el busto y flotando en largos pliegues hasta el suelo.

Vestida de este modo, la hija de los feroces barones de Steinberg con su fisonomía rosada, rebosando salud, habría hecho la más preciosa *jungfrau* que pueda darse, pero en ciertas señales se conocía al punto el alto origen de Whilemina. Su aire de dignidad, sus ademanes nobles, demostraban la descendiente de aquellos caballeros indomables que habían sabido mantener su feroz independencia contra la Alemania armada.

Además Whilemina poseía un alma ardiente bajo aquella apariencia graciosa, y su organización podía en un momento dado manifestar toda la energía devorante que la pasión es capaz de inspirar.

Whilemina, en pie contra el pretil en frente de su criada, tendía su mirada sobre el inmenso paisaje que tenía a sus pies. Su rostro manifestaba la melancolía; con la mano apoyada sobre una almena, y el cuerpo un poco inclinado hacia adelante permanecía inmóvil como una estatua.

Magdalena esperaba en un respetuoso silencio a que su joven ama la dirigiese la palabra. Por fin Whilemina salió de su contemplación, y se adelantó lentamente hacia la criada.

— Qué triste está este tiempo, Magdalena! la dijo con acento melancólico; el cielo está negro, y hace un viento muy frío; nunca me ha parecido tan lúgubre este viejo castillo... Tengo el corazón oprimido como si me fuese a suceder una desgracia. Y tú también, por qué no hablas? Estás tan triste como el cielo, como el viento, y como este arruinado torreón!

— Así deben estar los criados fieles del Steinberg, respondió la anciana con voz magistral y sin alzar los ojos, sobre todo si comparan el presente con el pasado.

— Y por qué hemos de pensar en lo pasado, mi buena Magdalena? Por mi parte te aseguro que todos mis pensamientos siempre están en el porvenir.

— Las dos estamos mirando, vos adelante, porque sois joven, y yo hacia atrás porque soy vieja... Vuestros ojos no han visto lo que vieron los míos... hace tiempo.

(Se continuará.)

CURIOSIDADES DE LA ESPOSICION DE LONDRES EN 1851.

LA FUENTE DE CRISTAL.

Uno de los objetos que más llamaban la atención en el palacio de Hyde Park, entrando por la puerta principal del Sur, era la brillante fuente de cristal debida a un fabricante de Birmingham, M. Osler. Estaba colocada exactamente en el centro del edificio, en la intersección del eje de la nave con el del crucero, ofreciendo no solo un punto de vista de los más elegantes de la Exposición, sino también la frescura que esparcían sus cristalinas aguas en esa parte del palacio, circunstancia que la convertía además en un objeto de utilidad de los más preciosos. A esto debemos añadir que es muy digna del puesto de honor que la concedieron, porque, sin contradicción es la mejor muestra que podía haberse presentado de la industria de la cristalería.

La materia empleada en esta fuente, es tan pura, tan blanca y brillante como la de Bohemia; sabido es que en este punto la Inglaterra aventaja a menudo a la Bohemia, que a su vez le es también superior en cuanto a los colores y las

formas. Los cristales fueron cortados de manera que pudiesen reflejar toda la luz que diese en ellos, de suerte que el espectador no podía distinguir su armazon interior que es de metal y sostiene toda la fuente. Porque mas que esto se sepa, no por eso se deslumbra uno ménos al aspecto de esa masa cristalizada coloreada de mil rayos diferentes, cuya altura es de mas de ocho metros, y que parece un recuerdo

encantado de las Mil y una Noches. En las novelas de Oriente, decia con este motivo un escritor inglés, ó en la escena final de alguna ópera, hemos' solido ver pintada una fuente de cristal; pues estábale reservado á un cristalero de Birmingham el demostrar que esas pinturas pueden convertirse en una palpable realidad, que los sueños del poeta pueden traducirse en hechos, bajo la calluda mano del obre-



Exposición de Londres.—La fuente de cristal.—Dibujo de FREEMAN.

ro, y que la arena y el soda pueden llegar á correr fluidos, transparentes, llenos de luz, en curvas tan limpidas, tan onduladas y graciosas como las aguas que caen incesantemente en el pilon del monumento.

En la construcción de esta fuente han entrado mas de cuatro mil kilogramos de cristal. Su gran mérito, para los que lo entienden, consiste no solamente en la pureza del cristal y en su excesiva blancura, sino tambien en lo bien ajustadas que se hallan las piezas de que se compone. Su dibujo general es bastante gracioso; pero es lástima que el

pilon inferior no sea tambien de cristal, pero para esto se habria necesitado mucho gasto, y ademas se habrian aumentado considerablemente las dificultades para ajustar las piezas, á causa de sus enormes dimensiones.

Una porcion de palmeras y de tiestos de flores, colocadas con profusion en torno de la fuente, realizaban mas y mas su efecto pintoresco; el todo de ella está dibujado sobre el fondo de las vidrieras, en donde los antiguos olmos de Hyde Park respetados por el arquitecto, despliegan un fresco abanico de verdura.