

CLARA TAHOCS

GUÍA  
DEL  
MADRID  
MÁGICO

CÚPULA ENIGMAS

# Índice

Agradecimientos.....	11
Introducción .....	13
Los orígenes de Madrid .....	19
Las zonas astrológicas madrileñas .....	35

## PRIMERA PARTE MADRID CAPITAL

Zona 1. El Real Sitio del Buen Retiro y el <i>Ángel Caído</i> ...	45
Zona 2. El palacio de Linares.....	56
Zona 3. Jardines del Descubrimiento .....	74
Zona 4. La Casa de las Siete Chimeneas .....	80
Zona 5. Neptuno, el señor de los mares .....	89
Zona 6. Lavapiés (el barrio judío).....	100
Zona 7. Calle Hospital.....	108
Zona 8. Basílica de Atocha.....	115
Zona 9. Catedral de San Isidro.....	129
Zona 10. La Puerta del Sol .....	138
Zona 11. Basílica de San Francisco el Grande.....	162
Zona 12. El misterioso Palacio Real .....	184
Zona 13. Tribunal de la Inquisición.....	215

Zona 14. El convento de San Plácido .....	219
Zona 15. Plaza de Santa Bárbara .....	228
Zona 16. El templo de Debod .....	233
Zona 17. Biblioteca del cuartel general del Ejército del Aire	242
Zona 18. La Fuente del Berro .....	248
Otros lugares de interés.....	259
Apéndice 1. Cómo llegar.....	267

SEGUNDA PARTE  
SECRETOS, ENIGMAS Y MISTERIOS  
DE LA COMUNIDAD DE MADRID

Zona A. El castillo de San Martín de Valdeiglesias .....	277
Zona B. El monasterio de San Lorenzo de El Escorial .....	291
Zona C. La Virgen de Leganés .....	309
Zona D. La leyenda de la enigmática «Dama de Azul» (Majadahonda).....	319
Zona E. La Cueva de la Luna .....	327
Zona F. El Cristo de Rivas .....	345
Zona G. Castillo templario de Santorcaz .....	355
Zona H. Carabaña .....	372
Zona I. Cueva del Reguerillo .....	378
Zona J. Piedras de Galapagar.....	391
Otros lugares de interés.....	398
Apéndice 2. Cómo llegar.....	404
Notas .....	409
Bibliografía .....	427
Índice onomástico y toponímico.....	431

# Introducción

Uno no puede hablar acerca del misterio,  
debe ser cautivado por él.

RENÉ MAGRITTE

Carpentum, Viseria, Ursarias, Osaria, Ursalias, Mantua Carpetana, Mayrit, Magerit, Magerid, Magerito, Majirit, Magderit, Maiorito, Madorico, Magerido, Mandrit, Matry, Majdrit, Maydrit, Matrice, Manjerit, Maiedrit, Majedrit, Madrider, Madriles, Matrit, Madriz... Todos estos nombres, y posiblemente alguno más, han sido atribuidos a Madrid.

Como todas las grandes ciudades, su historia aparece entremezclada con lo legendario, de tal manera que es difícil establecer qué fue lo que ocurrió. Desde luego, se tienen datos arqueológicos suficientes como para saber a ciencia cierta que lo que hoy se denomina Comunidad de Madrid ya estaba habitada por el hombre desde el Paleolítico inferior.

Sin embargo, los amantes del misterio no quedarían satisfechos si no se hablara aquí del príncipe profeta Ocno Bianor, al igual que cuando visitamos otras ciudades esplendorosas como Roma, por ejemplo, se nos cuenta —sin ningún reparo— que Rómulo y Remo, tras ser amamantados por una loba, llegaron a ser los fundadores del Imperio romano.

Nadie duda del carácter mítico de estas narraciones, pero no por ello deberíamos desechar la posibilidad de conocerlas, porque podrían ayudarnos a despertar nuestra curiosidad y el lado mágico que todos — más o menos conscientes — anidamos en nuestro interior. Y desde luego, si de leyenda se trata, Madrid no desmerece de otras ciudades en derroche de fantasía e ilusión.

En la vida se repite todo: lo  
único que se mantiene eternamente  
joven es la fantasía; tan sólo aquello  
que nunca sucedió en lugar alguno  
no envejece jamás.

SCHILLER

## **El príncipe Ocno Bianor y los sueños proféticos**

Una vez acabada la terrible guerra de Troya, sus moradores sufrieron suertes bien distintas: unos fueron condenados a la esclavitud, otros murieron, mientras que los más afortunados pudieron huir por mar o por tierra, como fue el caso del príncipe Bianor, que después de recorrer un largo camino plagado de contratiempos alcanzó al fin lo que hoy serían tierras albanesas y fundó allí un reino.

Tras unos años murió, siendo heredero del reino su hijo Tiberis (también llamado Silvio), quien parece que alcanzó gran fama por su benevolencia. Tiberis tuvo dos hijos, uno de ellos ilegítimo, al que llamó como su abuelo Bianor, que fue enviado con su madre Manto al norte de Italia, donde fundaron una ciudad del mismo nombre, llamada hoy Mantua.

Un día, cuando Bianor ya había crecido lo suficiente como para reinar en Manto, su madre quiso entregarle las riendas del poder, a lo que él se negó, aduciendo que había tenido un extraño sueño en el que se le había aparecido el propio Apolo, explicándole que debía abandonar su reino o todos morirían a causa de una gran epidemia.

Debería dirigirse a un lugar indeterminado donde moría el sol, y allí recibiría nuevas instrucciones a través de los sueños. Su madre no dio crédito a sus palabras. Determinó que el sueño al que hacía referencia Bianor no tenía fundamento, hasta que comprobó días después que su hijo podía ser un oniromante,<sup>1</sup> cuando fallecieron de un extraño mal tres personas del reino.

Rápidamente Bianor obtuvo el permiso para viajar que antes le había sido denegado. Además, su madre le cambió el nombre, indicándole que debía anteponer el prenombre Ocno, que daría cuenta de su talento para ver los acontecimientos del futuro en los sueños.

De este modo tan extraño, Ocno Bianor, a fin de salvar a su pueblo, se lanzó a la aventura, con tan sólo el interminable «mapa» de buscar una tierra donde muriera el sol. Su viaje resultó tan accidentado como lo fuera el de su antepasado Bianor cuando dejó Troya. Tras la guerra hubo de pasar varias noches en una cueva, con tan sólo la compañía de un oso, que le proporcionaba el calor necesario para no perecer de frío. Otros animales (para los que se desprende que tenía un don especial), como un cuervo y un jabalí, le ayudaron en su largo peregrinar, que duró más de diez años.

En este tiempo aprendió muchas cosas sobre la vida, la muerte y la naturaleza, hasta que finalmente llegó a un lugar donde se dispuso a pasar la noche. Durante el sueño tuvo una nueva revelación de Apolo, que le indicó que ese emplazamiento en el que reposaba era la tierra en la que debía fundar un reino, pues en el suyo su madre había fallecido y ya no le pertenecía, por haber sido ocupado por los romanos. No obstante, no sólo debía crear una ciudad, sino que tenía que dar su vida (en sacrificio) por ella, para que sus moradores pudieran ser felices.

Cuando a la mañana siguiente el oniromante despertó de su charla con Apolo, pudo ver con claridad la zona que le había sido destinada, que estaba repleta de madroños, tenía abundancia de agua y buenas tierras. Al adentrarse en ella descubrió algunas pequeñas chocitas habitadas por pastores que, al ser interrogados sobre su origen, se autodenominaron carpetanos.

Estos hombres «casualmente» esperaban una señal proveniente de los dioses desde hacía largo tiempo, aunque cuando Ocno Bianor los puso al corriente de sus sueños recelaron, creyendo que el forastero quería apropiarse de las tierras que tanto les había costado conseguir.

El príncipe explicó que debía morir por ellos y los carpetanos aceptaron su propuesta, alzando en poco tiempo una ciudad con un palacio y un templo. Tras terminar la obra, surgió una polémica, pues algunos de los poblados anteriores a la llegada del príncipe profesaban otros cultos y negaban la autoridad divina de Apolo. Ocno Bianor volvió a requerir la ayuda del dios a través de sus sueños. Se acostó después de hacer un ritual en busca de una respuesta que no se hizo esperar, ya que Apolo se presentó nuevamente y explicó que la ciudad en cuestión debía ser consagrada a la diosa Metragirta (también denominada Cibeles). Ordenó al príncipe que se autoinmolara, zanjando de esta forma la disputa surgida entre los carpetanos.

Así se lo comunicó al pueblo, al tiempo que pidió ser enterrado vivo y que se colocase una pesada losa sobre su improvisado sepulcro. Después de una complicada ceremonia se hizo lo que el joven pedía. Los carpetanos permanecieron alrededor de la tumba durante una lunación, hasta que la última noche se desató una increíble tormenta, como nunca antes se había conocido en aquel lugar... De pronto, en medio de la noche, una «nube» con forma de carro descendió entre los rayos y relámpagos; fue respetada, sin ser alcanzada. Sobre el «carro» se avistaba lo que parecía una figura femenina... «¡Metragirta!», gritaron todos. La tormenta se hizo tan intensa que los hombres se refugiaron en sus casas temiendo por sus vidas, aunque sin razón, porque al día siguiente la naturaleza se había calmado y la tumba del gentil Ocno Bianor había desaparecido dejando un rastro de flores.

Cuenta el mito que Metragirta empezó a denominarse con el tiempo Magerit y que de ahí nació la ciudad que hoy conocemos como Madrid.