



Marta, del idioma arameo Martha, es un personaje que aparece solamente en el Nuevo Testamento. Marta era natural de Betania. Era hermana de Lázaro y María. En su casa se hospedó Jesús al menos en tres ocasiones. ([Vida de Santa Marta](#))

La leyenda que, tras la muerte de Cristo, supone a Santa Marta viajando desde su tierra a Marsella, hace más verosímil la historia que sitúa después el Obispo Vorágine en la región del Ródano, en la que se habla de un dragón, habitante de un bosque entre Arlés y Avignon, "de cuerpo más grueso que el de un buey y más largo que el de un caballo, mezcla de animal terrestre y de pez, con costados cubiertos de corazas, la boca con dientes cortantes como espadas y afilados como cuernos". Por si este retrato no pareciera suficientemente espantoso, el texto hace proceder al monstruo de una mezcla infernal de Leviatán con un onagro. Sorprende que una pintura tan bestial no se corresponda con la xilografía que acompaña el texto, de modo que el dragón domesticado por la Santa aparece, eso sí, con los consiguientes atributos de alas, cola, dientes y cuernos, pero poco más grande que un perrito faldero, con lo que las cuatro lanzas que le atraviesan en la segunda parte del grabado (la que describe el miedo de los lugareños a tener entre ellos al monstruo domesticado por Santa Marta y el consiguiente sacrificio del mismo) parecen excesivas y casi teatrales.

El monstruo del que se cuenta que fue domesticado por Santa Marta sale de una zona pantanosa y oscura. Nerluc, o sea lago negro, se llamaba hasta ese momento, pero comienza a denominarse Tarascón, que era como los campesinos llamaron al monstruo, a partir de su muerte. El dragón, totalmente amansado y cabalgado a horcajadas por Santa Marta, quedó como motivo iconográfico perfecto y significativo al que podían recurrir cada año los inventores y fabricantes de monstruos para representar al mal, vencido y sometido por el bien. De ese modo, y particularmente para acompañar a la procesión del Corpus Christi, sobre el Tarascón se situaba siempre a una figura femenina, que fue perdiendo poco a poco

sus cualidades iniciales para pasar a ser con el tiempo una personificación que se movía y accionaba durante toda la procesión, constituyendo, junto al domesticado dragón, uno de los atractivos preferidos del público. La atracción se basaba en dos principios, la estética y la sorpresa. La estética tenía mucho que ver con la moda y se reflejaba en los atuendos que llevaban los personajes que iban a lomos del monstruo tanto como en la figura misma de éste. La sorpresa estribaba en lo que salía de las fauces del animal, que podían ser desde cohetes o elementos pirotécnicos que simulasen el fuego arrasador de la boca bestial hasta el brazo de una de las personas que iban en el interior del artificio y que se asomaba rápida y arteramente para arrebatarse y engullir los gorros de los rústicos que, entre desprevenidos y abobados, se hallaban contemplando el paso del cortejo.