



Revista de Claseshistoria

Publicación digital de Historia y Ciencias Sociales

Artículo Nº 138

20 de marzo de 2010

ISSN 1989-4988

Revista

Índice de Autores

Claseshistoria.com

SALVADOR DOMÍNGUEZ PALOMO

Un estudio sobre los orígenes del cuento popular: historia y folclore

RESUMEN

Este artículo intenta realizar un análisis de los orígenes del cuento popular. Lo idóneo habría sido citar con frecuencia cuentos o momentos de cuentos, considerados como ilustraciones, lo que sin duda hubiese enriquecido la comprensión de lo expuesto, pero el trabajo se habría extendido más de lo debido. Algo similar ocurre en el campo de las costumbres, los ritos, los cultos, etcétera.

PALABRAS CLAVE

Cuento, Mito, Búsqueda, Prueba, Falso héroe

Salvador Domínguez Palomo

Licenciado en Historia del Arte

Profesor de Ciencias Sociales en el Colegio María Auxiliadora II, de Marbella

salvadorpalomo2007@hotmail.com

Claseshistoria.com

20/03/2010

PRESENTACIÓN

Este artículo intenta realizar un análisis de los orígenes del cuento popular. Lo idóneo habría sido citar con frecuencia cuentos o momentos de cuentos, considerados como ilustraciones, lo que sin duda hubiese enriquecido la comprensión de lo expuesto, pero el trabajo se habría extendido más de lo debido. Algo similar ocurre en el campo de las costumbres, los ritos, los cultos, etcétera.

Es indispensable además hacer una advertencia por lo que se refiere al método de exposición. Los motivos del cuento tienen una conexión tan íntima entre ellos que, por regla general, ningún motivo puede concebirse aisladamente, aunque para la exposición se hace preciso dividir el tema en partes.

Las principales fuentes de este estudio han sido las tres obras de Vladimir Propp (ver *Bibliografía*), fundamentalmente *Las raíces históricas del cuento*, cima de su trabajo de investigación de la literatura popular. Propp sienta las bases de un análisis histórico de los cuentos populares, poniendo en relación una enorme masa de materiales etnológicos (de África y América, sobre todo, pero también del mundo clásico europeo, del Antiguo Oriente, de los pueblos esquimales, etcétera) con los cuentos populares rusos y soviéticos, y consigue llegar a demostrar que los cuentos son un reflejo, históricamente localizable, de concepciones míticas anteriores a ellos: son la transformación y, en ocasiones, el rechazo de concepciones, ritos y costumbres originados en los tiempos de la horda, de la primitiva agricultura o de los primeros estados organizados. Las narraciones populares resultan ser, pues, una operación de – relativa – racionalización del mito y de lucha contra él, y su unidad profunda y su gran interés están más allá de su generalizada utilización como historias para contar a los niños: constituyen expresiones metafóricas de concepciones del mundo más antiguas que las feudales historias de magos, brujas, princesas y príncipes en que a primera vista parecen consistir.

Capítulo primero

PREMISAS

Antes de la revolución, el folclore era una creación de las clases oprimidas: campesinos analfabetos, soldados, obreros, y artesanos semianalfabetos. En nuestros días, el folclore es, una creación popular. Antes de la revolución, el folclore era una ciencia que operaba de arriba abajo. Consistía en una especie de filosofía abstracta, se mostraba ciega ante su dinámica revolucionaria, se agotaba en la literatura y por eso era considerada como una rama de los estudios literarios. En nuestros días, el folclore se ha convertido en una ciencia autónoma. Durante el período que precedió a la revolución, sus métodos resultaban impotentes frente a su complejo problema: aparecían las teorías una tras otra y ninguna de ellas soporta una crítica algo seria.

¿Pero qué significa estudiar concretamente el cuento, y por dónde hay que empezar a hacerlo? Si nos limitamos a comparar los cuentos entre sí, permanecemos en el ámbito del comparatismo. Nosotros pretendemos ampliar el marco de la investigación y hallar la base histórica que hizo surgir el cuento maravilloso. Por el momento nos limitamos a formular de modo genérico el problema de la investigación de las raíces históricas del cuento maravilloso.

A primera vista no parece que haya nada de nuevo en la formulación de este problema. Ya se intentó anteriormente estudiar históricamente el folclore. El folclore ruso ha tenido toda una secuela histórica, cuyo dirigente fue Vsévolod Miller. Así, en su discurso sobre la literatura oral rusa, Speranskiy dice: “estudiando la leyenda épica oral, nos esforzamos por adivinar el hecho histórico que constituye su base, y, partiendo de tal presupuesto, demostraremos la identidad del tema de la leyenda épica oral con determinados acontecimientos o ciclos de acontecimientos que conocemos”. Queremos indagar a qué fenómenos (y no acontecimientos) del pasado histórico corresponde el cuento ruso y hasta qué punto lo ha producido y hecho nacer ese pasado. Descubrir las fuentes del relato maravilloso en la realidad histórica. El estudio de la génesis es el primer paso en esta dirección.

La llamada escuela mitológica partía de la premisa de que la semejanza aparente de dos fenómenos, su analogía aparente, constituye la prueba de su vinculación histórica.

Formas arcaicas se hallan muy de tarde en tarde y con frecuencia son suplantadas por nuevas formas que tuvieron una difusión universal.

El cuento es tan rico y multiforme que resulta imposible estudiar toda su fenomenología por completo, en toda su extensión y en todos los pueblos. Por este motivo debe ser circunscrito el material, y yo lo limito a los cuentos maravillosos.

Las premisas de que parten los autores son con frecuencia producto de la época en que aquéllos vivieron. La premisa de que aquí tratamos es la premisa general para el estudio de los fenómenos históricos: debemos hallar en el pasado el modo de producción que hizo posible el cuento. El cuento maravilloso no está en conexión con la base económica a partir de la cual se empezó a ponerlo por escrito a principios del siglo XIX. El cuento debe ser confrontado con la realidad histórica del pasado y en ella deben buscarse sus raíces (concepto de “pasado histórico”).

Si el relato maravilloso es considerado como un producto surgido a partir de determinada base económica, está claro que hay que examinar qué formas de producción se reflejan en él.

En el relato maravilloso, las alusiones inmediatas a la producción son muy escasas y raras. La agricultura representa una parte mínima, y la caza se refleja en él con más amplitud. Normalmente, sólo al principio del relato aparece alguien que siembra o ara, y el principio es la parte más susceptible de alteraciones. Toda la investigación se resume en determinar bajo qué régimen social fueron creados los motivos concretos y todo el relato. El relato maravilloso ha conservado las huellas de formas de la vida social actualmente desaparecidas.

Ha sido advertido ya desde hace mucho que el relato maravilloso presenta un cierto nexo con el ámbito de los cultos, con la religión.

El relato maravilloso ha conservado las huellas de numerosísimos ritos y costumbres: sólo si se les confronta con los ritos es posible explicar genéticamente muchos motivos.

Es indispensable elaborar estas correspondencias, y entonces puede resultar con frecuencia que un motivo dado se remonte a tal o tal otro rito o costumbre, y se puede explicar su génesis.

Por transposición de sentido del rito en el relato maravilloso entenderemos la sustitución en el relato maravilloso de un elemento cualquiera o de algunos elementos del rito, que se han vuelto superfluos o incomprensibles como consecuencia de cambios históricos, por otro elemento más comprensible. Por lo tanto, la transposición de sentido se relaciona normalmente con una deformación, con una alteración de las formas. Muy frecuentemente se trata de una alteración de la motivación, pero también las partes constitutivas del rito pueden verse sujetas a modificaciones.

Debemos considerar como caso especial de transposición del sentido la conservación de todas las formas del rito con el añadido en el relato maravilloso de un sentido o de un significado opuesto, de un tratamiento opuesto. Llamaremos a estos casos inversión. El tema nace en ocasiones de una relación negativa con una realidad histórica anterior. El tema no nace de la evolución del reflejo directo de la realidad, sino de un proceso de negación de esta realidad. El tema corresponde con la realidad antitéticamente. Es preciso confrontar el relato maravilloso con los ritos y con las

costumbres para determinar qué motivos se remontan a uno u otro rito y en qué relación se hallan con él.

El rito, nacido como un medio de lucha contra la naturaleza, con el paso del tiempo, cuando se han hallado métodos racionales para luchar contra la naturaleza y actuar sobre ella, no muere, sino que cambia de sentido.

Por regla general, cuando se consigue establecer una ligazón entre el rito y el relato maravilloso, el rito sirve para explicar el motivo correspondiente que aparece en el relato.

Destacamos la necesidad de incluir el mito entre las posibles fuentes del relato maravilloso. Por mito entenderemos aquí un relato sobre la divinidad o seres divinos en cuya realidad cree el pueblo. Los relatos sobre Hércules se hallan bastante próximos a nuestro relato maravilloso. Pero Hércules era una divinidad a la que se le tributaba culto. Nuestro héroe, que como Hércules, parte a la búsqueda de la manzana de oro, es el héroe de una creación artística. El mito y el relato maravilloso se diferencian no por su forma, sino por toda su función social. Formalmente, el mito no puede distinguirse del relato maravilloso. El relato maravilloso y el mito pueden en ocasiones coincidir tan perfectamente que en la etnología y en el folklore tales mitos se llaman con frecuencia cuentos. Lo que en el relato maravilloso europeo de nuestra época ha experimentado una transposición de sentido, en estos mitos se ha conservado a menudo en su aspecto primario y por lo tanto nos dan con frecuencia la clave para comprender el relato maravilloso.

Existe la problemática de que conocemos los mitos indirectamente. Los mitos de la antigüedad greco-romana, de Babilonia, de Egipto, y, parcialmente, también de la India y de China, no se conocen directamente de sus creadores, es decir de los estratos inferiores del pueblo; los conocemos a través de los poemas de Homero, las tragedias de Sófocles, por Virgilio, Ovidio, etc. Por ejemplo: las representaciones de los egipcios no son conocidas a través de las inscripciones sepulcrales, por el Libro de los Muertos, etc. En general, conocemos únicamente la religión oficial, cultivada por los sacerdotes por motivaciones políticas, y aprobada por la corte o la nobleza. Pero los estratos populares inferiores podían tener representaciones distintas, temas diversos, por así decirlo, de los del culto oficial, y sabemos demasiado poco sobre estas representaciones populares. En tanto que los mitos anteriores a las castas representan fuentes directas, aquí nos encontramos con fuentes indirectas. Es posible que el mito ruso represente un material más arcaico que el mito griego.

Distinguimos, pues, los mitos de formaciones anteriores a las castas, que pueden ser considerados como una fuente directa de los mitos que nos han sido transmitidos por las clases dominantes de los antiguos estados civilizados.

De aquí se deduce la premisa de que el relato maravilloso debe de ser confrontado tanto con los mitos de los pueblos primitivos anteriores a las castas, como con los mitos de los estadios civilizados de la antigüedad.

Por todo lo que hemos dicho resulta evidente que buscaremos las bases de las formas y de los temas del relato maravilloso en la realidad del pasado.

Es clara la derivación del rito y del mito de intereses económicos. Si, por ejemplo, la gente baila para que llueva, es evidente que se trata de algo dictado por deseo de actuar sobre la naturaleza. Pero, ¿por qué baila la gente para conseguir tal fin? Se trataría de un caso de magia simpática. Tanto el mito como el rito son producto de una mentalidad. La mentalidad primitiva no conoce las abstracciones; se manifiesta en los actos, en las formas de organización social, en las costumbres, en la lengua. Es necesario recurrir a las formas de mentalidad primitiva para explicar la génesis del relato maravilloso.

Como base de nuestro estudio hemos tomado el relato maravilloso ruso, con especial atención al de la Rusia septentrional. Cuando el material ruso es insuficiente recurrimos también al material extranjero. El nuestro es un trabajo de folklore comparado histórico sobre la base del material ruso considerado como punto de partida.

Capítulo segundo

LA TRAMA

I. Los niños en la cárcel.

Sería preciso comenzar por el examen de esta familia del cuento, pero lo haremos gradualmente, a medida que se van desarrollando los acontecimientos. Limitémonos a decir que esta familia vive feliz y tranquila, y que así podría vivir durante mucho tiempo si no fuesen ocurriendo pequeñísimos e imperceptibles acontecimientos que de repente, inesperadamente, desencadenan la catástrofe (numerosas veces ocurre a raíz de la separación de uno o varios miembros de la familia).

Al irse, el padre o el marido acompañan la marcha con determinadas prohibiciones. La prohibición es desoída y eso provoca alguna desgracia terrible. Junto con la catástrofe nace el interés, comienzan a desarrollarse los acontecimientos.

Ocupémonos ahora de la prohibición de salir de casa. Este temor es tan grande que los padres, en ocasiones, no se limitan a la prohibición de salir, sino que incluso encierran a los hijos en la casa, y les encierran de un modo distinto del habitual: les encarcelan en una alta torre, “en una columna”, en un subterráneo.

Aquí el relato maravilloso ha conservado la reminiscencia de las medidas que en los tiempos antiguos se adoptaban efectivamente con respecto a los hijos de los reyes, y los ha conservado con acabamiento y perfección asombrosos.

Explica Frazer que la prohibición de salir era normal entre reyes. En resumen, es un fenómeno de la monarquía primitiva. Al jefe o "rey" se le atribuye un poder mágico sobre la naturaleza, el cielo, la lluvia, los hombres, el ganado, y de su bienestar depende el bienestar del pueblo. Por eso, custodiando con toda atención al rey se custodiaba el bienestar de todo el pueblo.

Aquí se vislumbra ya la prohibición de ver la luz del sol. Con esta prohibición se halla estrechamente ligada la de ver a cualquiera. Las personas encerradas no deben ver a nadie, y nadie debe ver sus rostros (de ahí el detalle de pasarles la comida pero sin entrar). Aquí se hallan las mismas representaciones que producen el temor al mal de ojo.

Otras dos prohibiciones son la de tocar la tierra y la de alimentarse con comida común: los hijos de rey son alimentados con cosas que favorecen el desarrollo de sus facultades mágicas.

Así pues, vemos cómo el relato maravilloso ha conservado todas las especies de prohibiciones que en un tiempo rodeaban a la familia regia.

Otra especie de prohibición trata de cortarse los cabellos. Los cabellos se creía que eran la sede del alma o del poder mágico (recordar sólo la historia de Sansón y Dalila). Del tinte dorado de los cabellos nos ocuparemos en otro lugar, por ahora lo que importa es su longitud. Los largos cabellos de la princesa encerrada son una característica que se encuentra a menudo. La prohibición de cortarse los cabellos no se expresa explícitamente en el cuento maravilloso. Estos cabellos confieren a la princesa una fascinación especial. La prohibición está en conexión con la costumbre de segregar a las muchachas durante la menstruación.

Existe una ligazón indudable entre la costumbre de aislar a los reyes e hijos de reyes y la de aislar a las muchachas. La imagen de la muchacha sometida a la segregación en el cuento maravilloso ya ha sido comparada con la segregación de las muchachas durante la purificación mensual (Dánae).

A la reclusión de la muchacha sigue normalmente su matrimonio, como vemos en el cuento maravilloso. Con frecuencia una divinidad o una serpiente, en vez de raptarla, la visita a la cárcel (Dánae). Por ejemplo, la muchacha es embarazada por el viento. La permanencia en la torre es una manifiesta preparación para el matrimonio, y para el matrimonio con un ser divino, el cual engendra un hijo también divino: en el cuento ruso se llama Iván-Viento, en el mito griego Perseo. En el relato maravilloso son sometidos a una idéntica reclusión tanto las muchachas como los muchachos, y también hermanos y hermanas juntos.

La reclusión de las muchachas es más antigua que la de los reyes. La encontramos entre los pueblos más primitivos.

Vamos a explicar la motivación de la reclusión. El rey o el sacerdote poseían facultades sobrenaturales o eran encarnaciones de la divinidad; se suponía, pues, que la vida de la naturaleza y sus procesos dependían de él en mayor o menor grado. De ahí deriva la preocupación por salvaguardarles de los peligros.

En el cuento maravilloso se trata únicamente de la integridad personal del príncipe o de la princesa. Según Frazer, el aire está lleno de peligros, de fuerzas que en cualquier momento pueden desencadenarse contra el hombre.

En el cuento maravilloso, el temor es casi siempre indeterminado, pero con mayor frecuencia resulta determinado y bien preciso: se teme a los seres que podrían raptar a los hijos del rey.

Este temor religioso crea en la refracción del relato maravilloso los cuidados por los hijos del rey y desemboca en una motivación artística de la desgracia que está tras la transgresión de la prohibición. En resumen, se quiere preservar a los niños de un rapto.

El motivo de las muchachas y de las mujeres encerradas es aprovechado ampliamente por la literatura novelesca: al expediente de la segregación recurren los maridos celosos. Por otro lado, las mujeres presas son representadas como santas mártires, y este motivo ha pasado también a la literatura hagiográfica.

II. La desventura y la reacción.

La prohibición de abandonar es desoída. Después de eso tiene lugar la desventura. La desventura es la forma fundamental de la trama. De la desventura y de la reacción contra ella nace el tema. Las formas de esta desventura son bastante variadas. Al encarcelamiento en la "columna" o en la prisión sigue generalmente el rapto. El raptor fundamental, principalmente de las muchachas es la serpiente. El protagonista se lanza en su búsqueda y entre los dos se entabla un combate.

La marcha de la acción exige que el héroe sea informado, de algún modo, de esta desventura. No importa de qué manera se entera el héroe, lo que importa es la partida. La primera observación es que la composición de la narración está construida sobre el movimiento del héroe en el espacio. Esta composición es propia no sólo del cuento maravilloso sino también de la epopeya (*Odisea*) y de las novelas; así está construido el *Don Quijote*, por ejemplo. En este viaje el héroe puede encontrar aventuras de todo tipo. Las aventuras podrían ser muy variadas, y en cambio son siempre las mismas, están sujetas a una severísima ley.

La segunda: el cuento maravilloso omite el momento del movimiento. El movimiento no es descrito nunca minuciosamente, se esboza siempre con sólo dos o tres palabras.

De ello se desprende que en el cuento maravilloso el espacio representa un doble papel: por un lado existe en el relato, es un elemento absolutamente indispensable de la composición; por otro es como si no estuviese. Todo el desarrollo de la narración tiene lugar en los momentos de no viaje, y estas paradas son elaboradas muy minuciosamente. Todos los elementos de los momentos de reposo existían ya como *rito*. Las representaciones espaciales reparten en distancias lejanas lo que en el rito constituían las fases.

Antes de partir, el héroe pide que se le proporcione algo. Los objetos de que se aprovisiona el héroe son de muchos tipos: bizcochos y dinero, una nave con una tripulación embriagada, una tienda, un caballo. Normalmente, todas estas cosas resultan superfluas, el héroe las pide únicamente para sembrar pistas falsas. Especial atención merece la clava. Del conjunto bastón-pan-botas, es fácil que falten uno e, incluso, dos elementos. Nos encontramos aquí con una transposición de sentido que hace aparecer al bastón como un arma, pero no representa nunca el papel de arma.

Se puede constatar que los zapatos, el bastón y el pan eran los objetos de que se abastecía a los muertos para su peregrinación al otro mundo. Se hicieron más tarde de hierro para simbolizar lo largo del viaje.

Analicemos también el carácter del héroe. ¿Quién es? ¿Una persona viva que va al reino de los muertos, o un muerto que refleja la representación de las peregrinaciones del alma? En el primer caso, el héroe podría ser comparado con el chamán que se pone en viaje siguiendo al alma de un muerto o de un enfermo. Cuando el héroe expulsa al espíritu que se ha instalado dentro de la princesa, actúa exactamente como el chamán. En este caso, la composición estaría clara: la princesa es raptada por la serpiente, el rey llama a un poderoso chamán, un brujo, un mago, un antepasado, y éste se pone a buscar.

Capítulo tercero

EL BOSQUE MISTERIOSO

Veamos la construcción posterior del relato maravilloso. Cómo se consigue el medio mágico.

La desgracia debe ser superada y generalmente se consigue hacerlo mediante un medio mágico que cae en manos del protagonista.

Existen muchas maneras de procurar al héroe tal medio mágico. Por regla general se introduce al efecto a un nuevo personaje, y con ello entra la acción en una nueva fase. Este personaje es el donante. Su forma clásica es la maga.

Con frecuencia, la denominación de maga se atribuye a personajes de categorías totalmente distintas, como por ejemplo la madrastra. Por otro lado, la maga típica es llamada simplemente ancianita, la ancianita del corral, etc. A veces el papel de la maga es asumido por animales (por ejemplo, por un oso), o por un anciano, etc.

El cuento maravilloso presenta tres formas distintas de maga: la maga-donante (junto a la cual llega el héroe; ella le interroga, de ella el protagonista recibe un caballo, ricos regalos, etc.), la maga-raptora (que rapta a los niños e intenta asarles, tras lo cual tenemos la huida y la salvación) y la maga-guerrera (entra volando en las cabañas donde están los héroes, corta unas correas de la piel de su espalda, etc.).

Todo el desarrollo del cuento maravilloso, y en especial el principio, muestra que la maga puede tener alguna conexión con el reino de los muertos.

El comienzo del cuento maravilloso se nos presenta como nacido sobre la base de las representaciones de la muerte.

El cuento maravilloso ha conservado las huellas no sólo de representaciones de la muerte sino también de un rito que en una época estuvo ampliamente difundido, es decir, el rito de la iniciación de los jóvenes al acaecer la pubertad. Tal rito se halla en estrecha relación con las representaciones de la muerte.

¿Qué es la iniciación? Es una de las instituciones peculiares del régimen de clan. El rito se celebraba al llegar la pubertad. Con él, el joven, era introducido en la comunidad de la tribu, se convertía en miembro efectivo de ella y adquiría el derecho a contraer matrimonio. Esta era la función social del rito. Se creía que, durante el rito, el niño moría y resucitaba como un hombre nuevo. Esta es la denominada muerte temporal. La muerte y la resurrección eran provocadas por actos que imitaban el engullimiento y consumición del niño por animales fabulosos. Se imaginaba que era tragado por ese animal y que, tras haber transcurrido algún tiempo en el estómago del monstruo, volvía a la luz, es decir que, era escupido o vomitado. Para la celebración de tal rito se construían, a veces, casas o cabañas a propósito, que tenían la forma de un animal, cuyas fauces estaban representadas por la puerta y allí se practicaba también la circuncisión. El rito se celebraba siempre en la espesura de la selva o del bosque, y estaba rodeado del misterio más profundo; además iba acompañado de torturas físicas y mutilaciones (amputación de un dedo, rotura de dientes, etc.). Otra forma de muerte temporal consistía en quemar simbólicamente al niño, en cocerle, asarle, cortarle en pedazos y resucitarlo. Al resucitado se le imponía un nuevo nombre, sobre su piel se imprimían unas marcas y otras señales de que se había celebrado el rito. El niño hacía un aprendizaje más o menos largo y duro. Se le enseñaban los métodos de caza, se le comunicaban secretos de carácter religioso, se le impartían conocimientos históricos, normas y mandamientos de la costumbre social, etc. Hacía su aprendizaje como cazador y miembro de la comunidad, su aprendizaje de los bailes y cantos y aprendía todo lo que se consideraba indispensable para la vida.

Se creía que el iniciado debía marchar a la muerte, y de que él estaba plenamente convencido de que moriría y sería resucitado. Veremos que en el origen del rito hay intereses económicos.

Inevitablemente, el héroe del cuento se encuentra con un bosque. Es densísimo, oscuro, misterioso, un poco convencional, no del todo verosímil.

En el cuento maravilloso no hay casi ningún reflejo de los espíritus del bosque ni de las ninfas. El espíritu del bosque no es nunca otra persona que la maga, bajo otra denominación. Tanto más estrecha, en compensación, resulta la conexión entre el bosque del cuento maravilloso y el bosque o la selva que figura en los ritos de iniciación.

Cada llegada del héroe al bosque plantea la cuestión de la ligazón de este tema dado con el ciclo de los fenómenos de iniciación. Este bosque representa un papel funcional: En el cuento maravilloso constituye por regla general, una barrera que retiene al héroe. El bosque en que cae es, impenetrable, una especie de red que aprisiona a los recién llegados.

El bosque del cuento maravilloso, refleja por un lado, la reminiscencia del bosque, como lugar donde se celebraba el rito, y, por otro lado, como entrada al reino de los muertos.

Otro motivo del cuento es la cabaña con patas de gallina. El héroe ve de repente ante sí una cabaña. Algunos cuentos maravillosos nos informan de que esta cabaña "gira", es decir, da vueltas sobre su eje ¿Por qué hay que hacer girar la cabaña? La cabaña está situada en una frontera visible o, invisible que, Iván no puede atravesar de ningún modo. Sólo se puede atravesar esa frontera mediante y a través de la cabaña y hay que hacer que gire para que el héroe pueda entrar en ella y atravesarla.

Tampoco nuestro héroe sale a pie de la cabaña, sino que sale volando de ella o a caballo o transformado en águila. La cabaña vuelve su lado abierto hacia el reino remoto, y el lado cerrado hacia el reino accesible. Él no puede atravesar la línea de demarcación antes de haberse sometido a un interrogatorio y a una prueba que establecerá si puede proseguir adelante. A veces, la cabaña está a la orilla del mar, otras junto a un foso que hay que saltar. En ocasiones, la maga ha sido puesta como guardiana de la frontera (se ve que el donante del medio mágico, frecuentemente de aspecto animal, está de guardia a la entrada del reino de la muerte). El héroe no es un muerto, sino un hombre vivo o un chamán, deseoso de penetrar en el reino de los muertos. La morada de la muerte tiene su entrada por el lado de la muerte.

El héroe sabe siempre por sí mismo, cómo tiene que comportarse y lo que debe hacer en la cabaña. Un recurso artístico consiste en introducir el personaje de la tía-consejera, que ayuda a la heroína. Si la muchacha da carne, pan y mantequilla a los animales que custodian la entrada de la cabaña, estos mismos alimentos denotan

el tardío origen agrario de tales detalles (los sacrificios propiciatorios a los animales que guardan la entrada al Hades - ej.: Cerbero -).

Para entrar en la cabaña, el héroe debe conocer la fórmula mágica. Existen materiales que demuestran que debe conocer un *nombre* (ej.: "Alí Babá y los cuarenta ladrones).

Esta magia de las palabras o de los nombres se ha conservado con especial claridad en el culto egipcio en sufragio de los difuntos. Al rito de la denominación, es decir, al de la apertura de la puerta, se atribuía un significado especial. Todos estos materiales muestran que en los estadios más primitivos la cabaña custodia la entrada al reino de los muertos y que el héroe pronuncia la palabra mágica que le da el paso al otro mundo, o que realiza sacrificios.

Ya hemos hablado que el héroe debe ser engullido, devorado. Pero también la maga, tanto por su morada como por sus palabras, es una devoradora de hombres. Ya vimos que la cabaña mordía (era el lugar de la iniciación, donde el iniciado era engullido). Parece que también las patas de ave, que comúnmente caracterizan en el cuento maravilloso a la cabaña, no son otra cosa que residuos de las columnas zoomórficas que sostenían en otros tiempos las construcciones de ese tipo. Del mismo modo se explican los animales que custodian la entrada: aquí nos encontramos con el mismo fenómeno que se observa en el proceso de antropomorfización de las deidades animales. Lo que en otro tiempo era una parte del mismo dios, se convierte a continuación en su atributo (el águila de Zeus, etc.). Y aquí sucede lo mismo: lo que en otro tiempo era la cabaña (un animal), se convierte en un atributo y la suplanta, se transfiere a la entrada.

Como substrato más antiguo puede ser reconocido el hecho de la erección de una cabaña en forma de animal para el rito de iniciación. Este rito nació en el régimen del clan y refleja intereses y representaciones inherentes a la caza.

El olor es otro motivo típico del cuento. El olor que exhala el héroe no es simplemente el de un hombre, sino el de un hombre vivo. Los muertos no tienen olor porque son incorpóreos, los vivos tienen un olor, los muertos reconocen a los vivos por su olor.

Este olor de los vivos repugna muchísimo a los muertos. Por lo que parece han sido transferidas al mundo de los muertos las relaciones del mundo de los vivos, en sentido inverso. El olor de los vivos resulta repugnante y terrible para los muertos, del mismo modo que el olor de los muertos es repugnante para los vivos. Por eso los héroes que pretenden penetrar en el otro mundo se limpian su olor antes de hacerlo.

Ante el interrogatorio, el héroe contesta que quiere comer. La maga responde positivamente.

La oferta de comida se menciona siempre, no sólo en los encuentros con la maga, sino también con muchos personajes equivalentes a ella. En los casos en que

el príncipe entra en la cabaña y la maga no está todavía en ella, encuentra una mesa preparada y se pone a comer solo. La misma cabaña se ve a veces obligada por el narrador a cumplir esa función (por ejemplo, está “apuntalada por un pastel”), lo cual corresponde a la “casita de mazapán” de los cuentos infantiles de Occidente: ya por su aspecto se da a conocer a veces esta casita como una casa donde se come.

Dar de comer al héroe es una característica constante y típica de la maga. Notemos, además, que él se niega a hablar hasta que no haya comido. Aquí la comida tiene un significado especial: participando de los alimentos destinados a los muertos, el recién llegado pasa a formar parte definitivamente del mundo de los muertos (p.ej.: según la creencia de los maoríes, es posible volver atrás incluso después de haber atravesado el río que separa a los vivos de los muertos, pero quien haya probado el alimento de los espíritus ya no volverá). El alimento de los muertos les confiere a éstos la fuerza mágica específica que precisan.

Pidiendo de comer, el héroe demuestra que no tiene miedo a esa comida, que tiene derecho a ella, que es “auténtico”. Y por eso la maga se calma cuando le pide de comer.

El motivo del ofrecimiento de comida hecho por la maga al héroe en su viaje hacia el reino lejano se ha formado sobre la base de la representación del alimento mágico suministrado al muerto durante su viaje al mundo del más allá.

Consideremos ahora la imagen de la maga: se presenta bajo dos aspectos: se halla en la cabaña cuando entra Iván, y éste es un tipo de maga, o llega volando, y es una maga de otro tipo. La que está dentro llena toda la cabaña ¿Por qué? No es que la maga sea grande, sino que la cabaña es pequeña. La maga recuerda a un cadáver, a un cadáver en un sarcófago estrecho o en una jaulita especial donde se sepulta a alguien o se le deja morir. Ella es un cadáver. La maga posee además unos caracteres: a ellas resulta siempre inherente el atributo de la descomposición: espalda hueca, huesos frágiles, espalda comida por los gusanos.

Esto nos ayuda a comprender un carácter constante de la maga: las piernas huesudas. La maga se haya tan íntimamente ligada a la imagen de la muerte, que la pata animal (el vigilante del reino de los muertos es siempre un animal, o una anciana ciega, que no tiene nada de cadáver. El análisis de la maga como señora del reino del bosque y de sus animales nos demuestra que su apariencia animal constituye su forma más antigua) es sustituida por un pie huesudo, es decir el pie de un muerto o de un esqueleto. El pie huesudo está relacionado con el hecho de que la maga no camina nunca. Vuela o está tumbada.

La maga reconoce al héroe por el olor, porque es ciega. La ceguera de seres similares a la maga es un fenómeno internacional, por lo tanto, el análisis del concepto de ceguera podría llevar al concepto de invisibilidad. El hombre puede ser ciego no por sí mismo sino respecto a algo. Bajo la “ceguera” puede ocultarse el concepto de una recíproca invisibilidad. Los vivos no ven a los muertos del mismo modo que los

muerdos no ven a los vivos. Pero, se podría objetar, en tal caso el héroe debería ser ciego. De hecho así debería ser y así es en realidad. El héroe se vuelve ciego cuando llega a donde la maga. Todo esto vuelve a remitir al rito de la iniciación. El iniciado era sometido a un cegamiento simbólico, cuya forma corresponde exactamente al cegamiento de la maga en el cuento maravilloso.

Los actos que se realizan en el joven nos recuerdan los que el héroe del cuento maravilloso cumple en la maga o en Polifemo. Pero entre el mito y el cuento maravilloso existe una diferencia radical: en el rito se tapan los ojos al joven, en el cuento se tapan los ojos a la bruja o al personaje que corresponda a ella. En otras palabras, el mito o el cuento maravilloso constituyen una exacta inversión del rito.

El rito infundía temor y espanto a los hijos y a las madres, pero se le consideraba necesario, ya que a quien había sido sometido a él se le creía en posesión de algo que podríamos llamar un poder mágico sobre los animales; es decir, que el rito correspondía a los métodos de la caza primitiva. Pero cuando, al perfeccionarse los instrumentos, al pasar a la agricultura, al surgir de un nuevo orden social, los viejos ritos crueles aparecieron como inútiles y fueron maldecidos, su rudeza se volvió contra quienes los realizaban.

Un estudio especial de la ceguera explicaría quizá por qué los profetas y los videntes (Tiresias), los libertadores del pueblo (Sansón), los patriarcas (Jacob, Isaac) y los vates (Homero) son a menudo representados como ciegos.

Otra peculiaridad de la imagen de la maga es su carácter fisiológico femenino fuertemente subrayado. Los signos del sexo aparecen exagerados. Se halla provista de todos los signos de la maternidad. Pero la maga no es madre de los hombres, es madre y señora de animales del bosque, sobre los que ejerce un poder ilimitado.

Se sabe ya que en un determinado estadio se creía que la muerte consistía en una transformación animal. Justamente por esto, el señor de los animales es el que se halla de guardia a la entrada del reino de los muertos.

Es típico el asignar empresas difíciles. Esto resulta cierto únicamente con respecto a los cuentos maravillosos cuyo protagonista es una mujer. A los protagonistas masculinos se les imponen mucho más raramente empresas, y no son en absoluto numerosas. Normalmente, la donación tiene lugar inmediatamente después del diálogo ¿Por qué recompensa la maga al héroe? Esta recompensa no está motivada, pero según lo dicho, podemos decir que el héroe ha superado ya una serie de pruebas.

Una de las empresas es la prueba del sueño. El dormirse en la cabaña de la bruja comporta la muerte inmediata. No debe bostezar ni dormir, ya que estas dos cosas harían comprender que es un hombre vivo. Aquí el sueño tiene el mismo significado que el olor.

Otro motivo es el de los niños expulsados del hogar y llevados al bosque. La edad en que los niños eran sometidos al rito de la iniciación varía, pero existe tendencia a cumplir este rito antes de la pubertad: recordemos que a la casa de la maga-devoradora, llegan únicamente niños.

Llegado el momento decisivo, los niños eran enviados de alguna manera al bosque, donde eran acogidos por un ser terrible y misterioso. Las formas de esta partida también varían. Son tres formas: los niños son conducidos al bosque, por sus padres, o se escenifica un rapto de los niños en el bosque, o, finalmente, el niño va al bosque por su propia iniciativa, sin la participación de los padres.

En el primer caso, quien conduce a los niños, al bosque, es siempre el padre o un hermano. La madre no puede realizar este acto, porque el lugar donde se celebraba el rito estaba vedado a las mujeres y la transgresión de la prohibición podía significar la muerte inmediata del culpable. Debemos figurarnos que los niños no eran acompañados siempre hasta el lugar sagrado; a veces, eran dejados solos y debían encontrar la cabaña por sí mismos. El acompañamiento del iniciando era un acompañamiento a la muerte.

Pero, luego, cuando el rito comenzó a decaer, la opinión pública debió cambiar. Los beneficios conseguidos mediante el acto de la iniciación se hicieron incomprensibles y la opinión pública debió modificarse y condenar este rito temible. Y este es el momento de la aparición del tema. Mientras el rito existía como algo vivo, no podían existir cuentos acerca de él.

Para justificar la enemistad padre-hijo el cuento maravilloso procede de dos modos: por un lado denigra y rebaja al hijo: merece ser expulsado del hogar, es un perezoso. Con bastante frecuencia se adapta la enemistad a las condiciones de la hostilidad familiar que, los campesinos rusos, conocían de la realidad. La enemistad también nace cuando entra a formar parte de la familia, una persona nueva, promotora de esta enemistad: se trata, por lo común, de la segunda mujer, o del marido, cuando existen hijos del primer matrimonio. Así, en el cuento maravilloso, aparece la madrastra, y su tarea histórica consiste en cargar sobre sus hombros esta enemistad que, en otra época, estaba reservada al padre.

El rapto de los niños, o su fingimiento, representa en el rito otra forma de partida al bosque. En tales casos, las madres dicen que un espíritu se ha llevado a sus hijitos. El empleo de la palabra "diablo" prueba que se trata de un fenómeno posterior o de un registro defectuoso. Los individuos que venían del bosque a llevarse a los niños iban disfrazados de animales y de pájaros. Estos seres y las misteriosas ceremonias que se les atribuían desencadenaban un terror tan grande que perduró durante largo tiempo después de la introducción del cristianismo y de la desaparición de los ritos. El temor a estos seres era utilizado como medio educativo (en lugar de infligir penas corporales, las madres amenazaban al niño desobediente con la venganza de estos seres).

El rito de la iniciación, era al mismo tiempo, el rito de la admisión en la sociedad. El paso de una sociedad, de un cierto grado, a la de un grado superior, iba acompañado de la iniciación en los secretos de esta sociedad. Formalmente hablando, la admisión tenía lugar en el momento del nacimiento y, quizá incluso, antes del nacimiento del niño. Cuando nacía, él era inscrito por la asociación. En otras palabras, era una especie de compromiso de venta del niño. Al hacerlo el padre efectuaba determinado pago a favor de la sociedad y, cuando llegaba el momento, le entregaba al muchacho para que fuese sometido al rito de la iniciación. Los muchachos pueden ser vendidos inmediatamente después de su nacimiento, pero su ingreso en la liga no tiene lugar antes de que hayan cumplido los dieciséis años.

Examinando lo que ocurre en el cuento maravilloso se ve lo que sigue: al nacimiento del niño, se concluye un contrato en virtud del cual el niño es puesto a disposición de un ser misterioso, silvestre o acuático. Tras el contrato, el niño continúa con el padre hasta una determinada edad, y se va de su lado sólo al cumplirse el “plazo” (se supone que en la pubertad).

En ocasiones el viajero se va a donde su padrino. Esta es una deformación muy interesante e históricamente justificadísima, ya que entre el rito del bautismo y el de la iniciación existe una conexión histórica. El padrino ha sustituido al maestro y al guía de los tiempos más antiguos. En estos casos el padrino intenta a veces comerse a su ahijada.

Muy afín a la promesa, de venta del hijo, resulta la venta o, con más precisión, la entrega del hijo a un misterioso brujo, artesano, o diablo, que aparece de improviso. De modo que al héroe, alejado de su hogar, le sucede con frecuencia el pasar un período de aprendizaje

Veamos en qué consiste tal aprendizaje. En el centro del rito de la iniciación se halla en todas partes la circuncisión. En el bosque son sometidos a torturas y a las pruebas más terribles. Los niños debían, efectivamente, sufrir la acción del fuego. Otra forma de tortura consistía en cortarles la piel, en practicar cortes profundos con el fin de producir cicatrices. Estos actos iban acompañados de golpes. En el cuento maravilloso los héroes sufren torturas justamente en la cabaña, y precisamente, a manos del espíritu del bosque.

A la pregunta de qué sentido tienen semejantes crueldades, los estudiosos responden que, estas ceremonias, debían de servir para que los muchachos se acostumbrasen a obedecer por completo a los ancianos, que se trataba de templar a los futuros guerreros. Los propios indígenas las explican a veces, con el propósito de disminuir la población, ya que cierto porcentaje de niños moría a consecuencia de estos actos. Pero todas estas explicaciones parecen poco convincentes. Probablemente, tales crueldades pretendían “impresionar”: como duraban largo tiempo (a veces semanas enteras), e iban acompañadas de hambre, sed, oscuridad, y de terror, debían de crear un estado que el iniciando creía que era el de la muerte. Provocaban una locura pasajera (favorecida por el suministro de diversas bebidas

intoxicantes), de forma que el iniciado olvida todo y le faltaba la memoria, y a su regreso no recordaba ya su propio nombre, no reconocía a sus padres, etc., y quizá, llegaba a prestar fe absoluta a quien le decía que había muerto y regresaba a la vida como un individuo nuevo y distinto.

En relación con lo anterior está el fenómeno de la locura, que apenas se refleja en el cuento maravilloso, pero es preciso mencionar. Las prácticas del rito ponían al neófito en un estado de locura furiosa. El momento de la locura era el de la migración del espíritu, o sea el momento en que el neófito adquiría ciertas facultades. En el chamanismo hallamos el mismo fenómeno. La antigüedad greco-romana resulta un vasto campo de manifestación de este éxtasis.

El dedo cortado es una de las formas de mutilación se ha conservado en el cuento maravilloso con especial perfección. La extirpación de un dedo se practicaba después de la circuncisión.

El sentido de este rito estriba en marcar a los iniciados con los signos de la muerte: no se trata tanto de conseguir una cicatriz, como una señal de que ha tenido lugar la iniciación. Ya sabemos que se fingía la muerte de los iniciados. En tales casos se mostraban a los parientes los signos de la muerte.

Los indígenas creen que estos “muertos” se descomponen y que el mago-brujo recoge sus huesos y vuelve a dar vida a los jóvenes. Se puede examinar las formas de muerte y de resurrección en cuanto que se reflejan en el cuento maravilloso.

Encontraremos aquí una explicación parcial de los viajes del héroe.

Una de las formas de muerte temporal, consistía en descuartizar el cuerpo o cortarlo en pedazos.

La apertura del cuerpo y la manipulación de las vísceras se practicaban mientras que el neófito se hallaba en estado de inconsciencia, o sea que, probablemente, no eran practicadas de hecho y sólo se producía la impresión de ellas. Se pretendía simbolizar así la muerte del propio iniciado.

No hay ninguna duda de que, durante este rito, se practicaba el canibalismo.

El descuartizamiento, el despedazamiento del cuerpo humano tienen gran importancia en muchas religiones y en muchos mitos, y también grandísima en el cuento maravilloso. En este trabajo podemos aludir sólo a algunos casos en que el descuartizamiento y la resurrección son fuente de fuerza o condición previa para la divinización.

El despedazamiento precede al momento en que un hombre se convierte en chamán (así ocurre en pueblos de Siberia).

Uno de los temas en que existe el descuartizamiento es el cuento de la novia en la casa de los bandidos en el bosque; una variedad de éste es el cuento de Barbazul.

En conexión con lo anterior está el motivo de la estufa de la maga. Los cuerpos descuartizados, a menudo se ponen a hervir (ya hemos mencionado la prueba del fuego). El fuego rejuvenece igual que el descuartizamiento.

Ya en las fases más primitivas que conocemos del rito de la iniciación nos encontramos con que los iniciados se quemaban, se asaban y se hervían.

Sabemos que a partir de la iniciación, el joven recibía un alma nueva, se convertía en otro hombre; nos hallamos aquí ante la representación de la virtud purificadora y rejuvenecedora del fuego, una representación que luego perdura en el Purgatorio cristiano.

El abrasamiento total o parcial comporta un grandísimo beneficio: la adquisición de los requisitos necesarios al miembro efectivo de la comunidad.

Sabemos que el rito representa la bajada al infierno. Lo que sucedía a los iniciados sucedía también a los muertos.

De esta misma representación se derivan las leyendas sobre el herrero, Cristo, o el diablo, que convierten mágicamente a los viejos en jóvenes, Ardiendo, recuperan su juventud.

¿Quién no reconoce las narraciones de los niños caídos en manos de la bruja que les hace engordar para comérselos?

Es interesante observar al respecto que ninguno lucha contra el abrasamiento.

Con el progresar de la “profanización” del relato (decadencia de la magia) llegará la versión que niega el beneficio del abrasamiento y vuelve su aspereza contra quien lo practica (de nuevo, cuando el rito decae, es convertido en algo reprobable); es él, pues, quien es arrojado a la estufa. Pero, al mismo tiempo, la versión arcaica nacida del rito sigue siendo narrada en relación con los soberanos, los jefes, los héroes, los semidioses y, más tarde, los dioses.

Ya hemos dicho que el cuento maravilloso entrega al héroe un don encantado, mediante el cual, alcanza sus propósitos. Este don consiste en un objeto, o un animal, especialmente un caballo.

Resulta que en los ritos de iniciación existía tal momento, y no sólo existía sino que constituía su punto central. Las facultades mágicas del héroe dependían de la adquisición del ayudante.

La imagen de la maga no está aún suficientemente clara. Si hablamos de su apariencia humana, resulta que se trata siempre de un hombre, no de una mujer.

Una de las finalidades del rito era la preparación del joven para el matrimonio. Antes de entregar como mujer a una muchacha a un joven de otro grupo, el grupo de la mujer sometía al joven a la circuncisión y a la iniciación.

La explicación debe buscarse en las relaciones matriarcales del pasado. Hemos visto ya anteriormente que la iniciación se cumplía a través de la estirpe de la esposa. Existen algunos materiales que indican que la iniciación tenía lugar no sólo a través de los parientes de la esposa, sino además mediante una mujer en el sentido literal de esta palabra: el iniciando se transformaba temporalmente en mujer. Por otra parte, también el espíritu-guía puede ser entendido como mujer. Como veremos dentro de poco.

En el cuento la maga y el maestro del bosque son un equivalente recíproco: ambos queman o ponen a hervir a los niños en el caldero. Entre la imagen de la maga y la del brujo del bosque el cuento maravilloso revela un parentesco. ¿Existen causas históricas para este parentesco? El cuento maravilloso nos induce a pensar que también en el rito figuraba una mujer.

En el rito participaban hombres disfrazados de mujer. Según otros testimonios, todos los miembros de la asociación tenían una madre común, una anciana. Encontramos esta misma correspondencia en los mitos: el benefactor-donante es una mujer. En la naturaleza femenina de la maga, se puede advertir un reflejo de las relaciones matriarcales. Por último, el mismo iniciando es considerado en ocasiones como mujer. El grado más alto de la iniciación incluye la capacidad de transformarse en mujer.

Para nosotros resulta importante no el disfraz como tal sino como factor que aclara la naturaleza femenina de la maga y la presencia en el cuento maravilloso de un equivalente suyo del sexo masculino. El maestro del bosque es histórico; la mujer, anciana, madre, dueña, donante de cualidades mágicas, es prehistórica, extremadamente arcaica, pero por sus huellas se la puede descubrir en los materiales rituales. La maga es una mujer por el mismo motivo que el chamán siberiano es a menudo una mujer, un hermafrodita o un hombre con vestimenta femenina.

Capítulo cuarto

LA GRAN CASA

I. La cofradía del bosque.

Vamos a estudiar la casa del bosque. El rito comprende otra fase relacionada con el regreso a su hogar del neófito.

Al término de la iniciación en los distintos pueblos o lugares han sido observadas tres formas distintas de continuación o de interrupción del estadio de

iniciación: a) después de haber sanado de sus heridas, el iniciado regresaba inmediatamente a su hogar o marchaba al lugar donde iba a tomar esposa; b) continuaba viviendo en el bosque, en una cabaña, de madera o de barro, por un período que duraba meses y en ocasiones años; c) de la cabaña del bosque pasaba durante algunos años a la “casa para hombres”.

Las casas para hombres son una institución de tipo especial, peculiar de la ordenación del clan. Con el surgimiento del estado basado en la esclavitud, esta institución deja de existir. Su origen se relaciona con la caza, como forma fundamental económica de la vida material, y con el totemismo como reflejo ideológico de ella. Donde se va desarrollando la agricultura, esta institución aún subsiste, pero empieza a degenerar y asume en ocasiones formas monstruosas. Las funciones de las casas para hombres son múltiples e inestables. Una parte de la población masculina, y precisamente los jóvenes desde el momento de su pubertad hasta el momento en que contraen matrimonio, no vive ya en la familia con sus padres, sino que va a vivir a grandes casas construidas a propósito, comúnmente denominadas “casas para hombres”, “casas de hombres” o “casas de solteros”.

Generalmente, todos los iniciados se hallan reunidos en una asociación que tiene su propia denominación, máscaras propias, etc. Las funciones de la asociación son también muy amplias y variadas. Estas casas son el centro de reunión de la asociación: allí tienen lugar las danzas, las ceremonias, se conservan a veces las máscaras y otros objetos sagrados de la tribu. En ocasiones, en un mismo lugar apartado surgen dos casas: una pequeña (donde se realiza la circuncisión) y otra grande.

El cuento maravilloso ha conservado huellas extraordinariamente nítidas de la institución de las casas para hombres. Al salir de su hogar, el héroe descubre con frecuencia ante sí en un claro o en el bosque un edificio de un tipo especial, que de ordinario es llamado simplemente “casa”.

Las casas para hombres se distinguían justamente por su sorprendente tamaño: eran enormes construcciones, adecuadas para la convivencia de todos los jóvenes solteros del poblado.

Otra particularidad de la casa es el estar circundada por una valla. En ella se custodiaban los objetos sagrados de la tribu y estaba prohibida la entrada, bajo pena de muerte, a las mujeres y a los no iniciados. El cuento ha conservado también la prohibición de acercarse al lugar.

El cuento nos ha conservado incluso ciertas confusas reminiscencias de las funciones religiosas paganas de estas casas.

Todas las demás peculiaridades de la casa se pueden explicar por el deseo de apartarse del mundo. Está construida sobre columnas. Las casas para hombres estaban, a menudo, construidas sobre pilastras y sus habitantes vivían y dormían en la

parte superior. La casa del cuento maravilloso se presenta a menudo como un edificio de muchos pisos, pero bajo este detalle es fácil descubrir la forma primitiva. Se entra al piso superior mediante una escalera (el héroe se dirige al piso superior evitando el inferior).

La estructura interna de la casa consiste en locales o habitaciones. El cuento maravilloso nos ha conservado justamente esta estructura. Este es un rasgo característico: el héroe recorre las salas y las habitaciones, y descubre algo insólito y extraordinario, en su esencia.

Estas casas servían a menudo de refugio para hombres forasteros. El cuento maravilloso nos habla de “una extraña habitación” en esta casa, es decir, de una habitación para los extranjeros.

En ocasiones estas casas tenían un aspecto grandioso, estaban adornadas con tallas y pintadas. No es extraño, pues, hallarlas transformadas en “palacios de mármol”.

En resumen, tenemos las siguientes características de la casa, reflejadas en el cuento maravilloso: a). La casa surge en un punto remoto del bosque; b). Se distingue por su gran tamaño; c). Está rodeada por una valla (a veces con cráneos); d). Está construida sobre columnas; e). La entrada y los demás vanos están tapados y cerrados; f). Consta de varios locales.

El relato maravilloso también habla de una cabaña del tipo de la maga y sus variantes. En el cuento encontramos los tres casos de iniciación antes descritos: tenemos el regreso inmediato al hogar desde la cabaña del bosque, pero se trata siempre de niños o de muchachas, y está también la permanencia en el bosque hasta el matrimonio. No siempre encuentra el héroe en su camino la “gran casa”, sino que, a menudo, construye una cabaña o halla una ya hecha, donde vive por largo tiempo, junto con sus compañeros.

En conjunto, el cuento maravilloso no registra el traslado del héroe de la casa pequeña a la grande: presenta a una o la otra. Los dos tipos de construcción no tienen en el cuento diferencias funcionales tajantes. El cuento maravilloso ha transferido al bosque la “casa para hombres” que, generalmente, surge en el poblado o en los alrededores de él, y no la distingue de la “cabaña”.

Observamos ahora a los habitantes de la casa. En ella, el héroe encuentra una mesa preparada. Aquí cada cual tiene su parte y todas las partes son iguales. En otras palabras, ésta es la comida de una comunidad. No sólo la comida, sino también la vida, se desarrolla en común. Los hermanos aparecen siempre todos juntos en la casa.

Los jóvenes han salido juntos a cazar y vuelven cuando ya se ha hecho de noche. Frecuentemente, la casa para hombres era únicamente el lugar donde se dormía; durante el día estaba desierta.

En el cuento maravilloso, apenas establecidos en el bosque, los hermanos salen de inmediato a cazar. La comunidad masculina vive exclusivamente de la caza.

Pero en el cuento maravilloso esta comunidad ejerce a menudo otra profesión. Estos hermanos son bandidos. Se podría pensar al respecto en una simple deformación de un antiguo motivo para aproximarlos a un tipo de vida posterior, y más concretamente al fenómeno del bandidaje. Pero también el bandidaje de los hermanos de la selva tiene su propia antigüedad histórica. A menudo a los neo-iniciados se les concedía la facultad de ejercer el bandidaje, sea respecto a una tribu vecina, sea con respecto a su propia tribu. El significado de esta autorización consiste probablemente en el concepto de que es preciso desarrollar en el muchacho-guerrero y en el cazador su oposición a la casa paterna, a las mujeres y a la agricultura.

Otro indicio que sirve de comprobación del nexo entre este motivo y el rito de iniciación es que generalmente, los hermanos-bandidos se nutren de carne humana. En los huesos humanos que hay en el potaje, en los brazos amputados y arrancados, en las piernas, en las cabezas, en los cadáveres puestos sobre la mesa para ser comidos en la casa de los bandidos, etc., tenemos un residuo de canibalismo ritual.

Esta cofradía tiene su propia organización, bastante primitiva: tiene un anciano, elegido. A veces, el cuento maravilloso le llama “el hermano mayor”.

En esta comunidad existe, igualmente, cierto reparto de deberes. Mientras los hermanos están de caza, uno de ellos prepara la comida. En el cuento maravilloso los hermanitos desempeñan, siempre por turno, estas tareas domésticas.

La dinámica de acción comienza con la aparición de una mujer en la cofradía. Ha podido ser expulsada por su madrastra, o ha sido invitada a la casa, o raptada por los bandidos, etc. Entre las posibles formas de llegada de la muchacha, nos detendremos únicamente en la del rapto. La “hermanita” ha sido raptada o, en otras versiones, ha llegado por su propia voluntad o ha aparecido por casualidad; desempeña los trabajos domésticos y es honrada por los hermanos; vive con ellos como una hermana.

De estos tres puntos, el tercero no corresponde a la realidad histórica.

En las casas para hombres había siempre mujeres (una o varias), que hacían de esposas para los hermanos. Sus propios padres las animaban a ir (aunque también existen casos en los que los jóvenes llevan a la fuerza a algunas muchachas a la casa para hombres para satisfacer sus necesidades sexuales, como ocurre entre los Bororo).

Además del rapto y de la voluntad de los padres, podía haber otras causas que obligasen a las muchachas o a las mujeres a entrar en la casa para hombres. A veces ellas habían abandonado a su marido, y también este motivo se refleja en el cuento

La muchacha vive en un local separado contiguo a la casa. Es tratada caballerosamente. Ninguno de los jóvenes se atreve a entrar en su habitación. Se le proporciona comida abundante, y los jóvenes le proporcionan regalos. Los hombres la tratan bien y no le obligan con violencia a conceder sus favores.

Las mujeres transcurren en la casa sólo una temporada, luego se casan.

Por todos estos materiales se ve que la muchacha que vive en la casa para hombres, no es en absoluto la “hermanita” de los hermanos.

Ante todo, el cuento maravilloso niega decididamente la existencia de relaciones conyugales.

En el cuento maravilloso las relaciones sexuales no son sustituidas por entero por las fraternales.

¿Cuáles son las formas de relación conyugal en las casa para hombres? Las mujeres podían pertenecer a todos, o a algunos, o a uno sólo, por propia elección o por elección de uno de los hermanos. Eran propiedad temporal de los jóvenes. Sus servicios eran compensados al principio con anillos u otros objetos de uso personal, o con flechas para los hermanos; más tarde se llegó a pagar un salario. Este matrimonio colectivo tiende a concluirse con un matrimonio individual.

El cuento maravilloso no refleja todas estas posibilidades: en general, la muchacha no pertenece a nadie, o pertenece a todos, pero en algún caso bastante raro se puede constatar que pertenece a uno solo de los hermanos.

El cuento maravilloso ruso no refleja los regalos que ella recibe, pero se pueden encontrar casos de ello en el material internacional.

Que de semejante convivencia nacían hijos, es algo evidente. La actitud respecto a los hijos no es igual en todas partes. Casi siempre se mataba a los hijos nacidos en tales uniones. Es lícito suponer que eso sucedía en los casos en que la mujer era propiedad común. En muchos casos, el niño no era considerado indeseable, sino que constituía un móvil para transformar una libre relación amorosa en un matrimonio estable.

En el cuento maravilloso se encuentran huellas de las complicaciones originadas por el nacimiento de un niño.

Vemos que el cuento maravilloso no reconoce en conjunto el matrimonio realizado en la casa del bosque. Para el cuento, la mujer es sólo una “hermanita”. Puede darse que en el cuento algunos rasgos de este personaje hayan sido transferidos a otro personaje, al de la princesa en concreto.

Relacionado con la hermanita está el motivo de la bella en el ataúd. Todo lo que se hacía en la casa para hombres era mantenido secreto a las mujeres; allí se conservaban los objetos sagrados de la tribu, tenían lugar las danzas rituales, etc.

Pero para las “hermanitas” no existía el secreto. ¿Se podía permitir que se fuesen sin más?

En el cuento maravilloso, la muchacha que está con los paladines en el bosque, muere a veces de improviso; luego, tras haber estado muerta durante algún tiempo, revive y se casa con el príncipe. Como vemos, la muerte temporal es una de las señales características y constantes del rito de la iniciación. Podemos suponer que la muchacha era sometida al rito de la iniciación antes de abandonar la casa, y podemos intuir los motivos de ello: la iniciación garantizaba que los secretos de la casa serían conservados.

Se pueden constatar tres tipos de objetos que causan la muerte de la muchacha: el primero está formado por objetos que se introducen bajo la piel: agujas, espinas, astillas, y se pueden incluir en él las horquillas y peines introducidos en los cabellos. El segundo grupo comprende objetos ingeridos: manzanas envenenadas, peras, uvas o, más raramente bebidas. El tercer grupo está constituido por objetos de vestir: camisas, trajes, medias, zapatitos, cinturones, u objetos de adorno: anillos, pendientes. Finalmente, tenemos casos en los que la muchacha se transforma en un animal o en un pájaro y luego se vuelve a convertir en una criatura humana.

La muerte por envenenamiento se provocaba suministrando el veneno siempre en forma de bebida, como también ocurre en el cuento maravilloso.

El féretro, obviamente, es el rasgo más reciente. Pero en líneas generales es posible seguir el origen y la evolución del féretro. Los precedentes del féretro son los estuches de madera en forma de animales. Con el paso del tiempo, el féretro pierde sus atributos animales, hasta que llega a adoptar la forma que conocemos.

A menudo, el féretro es de vidrio. Esto hay que relacionarlo con el estudio de la “montaña de cristal”, de la “montaña de vidrio”, de la “casa de cristal” y de toda la importancia que en las representaciones religiosas tuvieron el cristal, el cuarzo y más tarde el vidrio, para acabar con los cristales mágicos de la Edad Media y de épocas posteriores. Al cristal se le atribuían especiales propiedades mágicas, representaba cierto papel en los ritos de la iniciación y el féretro de cristal no es más que un caso concreto de un fenómeno más general. El ejemplo más claro es el de la “Bella Durmiente”.

Así, por ejemplo, puede plantearse la cuestión de la conexión entre determinados elementos de la fábula de Amor y Psiquis y el grupo de fenómenos de que nos venimos ocupando.

¿No reflejarían acaso las bodas de Psiquis con Amor el fenómeno del matrimonio temporal con los “hermanos”, pero se omiten los demás hermanos y el matrimonio poliándrico temporal es presentado como una unión de formación más reciente?

En los cuentos del tipo de *Amor y Psiquis*, la muchacha opone normalmente una resistencia más bien débil. Además, el hecho de que en su nueva morada se encuentre siempre una comida preparada para ella se aproxima mucho a los materiales antes referidos.

Finalmente, la desaparición del esposo está relacionada con el motivo de la casa “desierta por el día”.

Pero el motivo de la visita de los parientes es más peculiar. En los cuentos sobre el esposo encantado, la muchacha va a visitar a sus parientes, o le llegan huéspedes de su hogar paterno. Desde hace mucho tiempo se piensa que el reino donde habita Psiquis es el reino de los muertos. Sabemos ya que, según la creencia, los jóvenes sometidos a la iniciación habitaban temporalmente en el otro mundo. Si entendemos el reino del marido como reino del más allá, la visita de los padres sería inexplicable. Pero si lo entendemos en el sentido indicado por nosotros, sí que resulta comprensible. Pasado cierto tiempo, se permitía a los parientes ir a visitar a los ancianos; también en nuestros cuentos la muchacha va a visitar a sus padres.

Veamos el motivo de la mujer en las bodas de su marido. En la situación que hemos trazado, tanto los jóvenes como algunas muchachas podían contraer sucesivamente dos matrimonios: el primero era “libre” en la “gran casa”, y era un matrimonio temporal y colectivo; el segundo, en cambio, que se contraía después del regreso al hogar, era estable y reglamentario y de él nacía la familia.

Se puede observar que en el cuento maravilloso el héroe se casa en ocasiones dos veces, o, más exactamente, que se dispone a casarse por segunda vez, habiendo olvidado a su primera mujer. En la realidad histórica la primera esposa, esposa de todos los hermanos y también de cada uno de ellos en particular, era abandonada y olvidada. Tras el regreso al hogar se concluía un matrimonio estable y firme, se creaba la familia. Es justamente eso lo que quiere hacer siempre el héroe, pero aparece la mujer repudiada y el héroe se casa con ella.

En algunos cuentos, como *El rey del mar* y *Vasilisa la Lista*, se refieren a este problema. El héroe es vendido al rey del mar. Va a su reino y se casa con su hija, y luego vuelve a su hogar con ella. Antes de la llegada Vasilisa se para en el camino y comunica al héroe que anuncie su llegada a sus padres, pero le prohíbe que bese a su hermanita. Este extraño gesto no está motivado por el cuento maravilloso, sino por la historia (el conflicto entre las dos esposas es un fenómeno histórico no olvidado por completo). Vemos con claridad que la “hermanita” del cuento es la misma “hermanita” de la casa del bosque. “No besarla” constituye también una indicación bastante clara. Pero, a pesar de ello, él “besa a la hermanita”, es decir, contrae matrimonio, a consecuencia del cual olvida por completo a la primera mujer. Es característico el hecho de que el hijo sea entregado como esposo a una “mujer rica”; es decir, que nos encontramos ante un contrato matrimonial. Vasilisa es olvidada. Pero en el cuento siempre halla el modo de aparecer en el banquete nupcial. De pronto, el héroe se

acuerda de su mujer, nadie se preocupa ya por la desdichada princesa y el héroe se casa con Vasilisa.

Muchos autores consideran el olvido como la pérdida de memoria en el momento del regreso del reino de los muertos al reino de los vivos, y viceversa.

Otro motivo, indudablemente histórico, es el de las noches compradas. El primer matrimonio (que es un matrimonio libre) no tiene lugar en el bosque ni en el otro reino, sino en el hogar del héroe; luego éste viaja al otro reino con apariencia de animal y se dispone a casarse (o se casa), con otra mujer; entonces llega la muchacha, compra tres noches a su rival y reconquista a su marido.

En el cuento, el héroe que no ha sido reconocido aparece a menudo sucio, lleno de hollín, etc. Es el “sucio”. Ha hecho un pacto con el diablo, que le prohíbe lavarse y, a cambio, éste le da riquezas enormes, después de lo cual el héroe toma esposa. El motivo del esposo sucio se halla más desarrollado aún en el cuento alemán. De la muchacha del bosque se dice aproximadamente lo mismo.

La prohibición de lavarse se encuentra a menudo en el rito, y constituye una parte casi imprescindible de la ceremonia. La duración de la prohibición varía. Puede mantenerse durante todo el tiempo de la permanencia en el lugar sagrado. El iniciado no se lava, y además se cubre de ceniza. Se dice de él que está tan sucio que parece invisible. Así pues, el no lavarse está en conexión con la invisibilidad, y también lo está el pintarse el cuerpo de blanco. Según Parkinson, la prohibición de lavarse se extiende a todo el período de la maduración del *yam*, desde la siembra a la cosecha. El permiso de lavarse coincide con la cosecha. La cosecha depende de la permanencia en un estado de invisibilidad, de porquería, de negritud.

El no lavarse constituye igualmente una especie de preparación a las bodas.

Algunos autores quieren descubrir en este hecho el deseo de hacerse irreconocibles, y en efecto, como veremos en seguida, el no ser reconocido es una característica indispensable, una condición indefectible para el regreso del héroe desde el bosque. El no lavarse es vinculado con la invisibilidad y la ceguera, con la apariencia animal y con la irreconocibilidad, y también se halla vinculado a la permanencia en las regiones de la muerte.

El motivo del “sucio” se halla estrechamente ligado al del “no sé”. La esencia de este motivo consiste en el hecho de que el héroe llega de incógnito a su hogar y finge no saber o no recordar nada. A toda pregunta que se le formula, responde “no lo sé”. Por otra parte, ni siquiera sus padres reconocen al hijo cuando regresa al hogar.

En el momento de regreso al hogar, un ceremonial original exigía que quien volvía “hubiese olvidado” su nombre, a sus padres, su casa. Era un hombre nuevo, era un hombre muerto y resucitado con otro nombre.

Al motivo del héroe no reconocido se une el motivo de la cabeza cubierta o, al contrario, descubierta y sin pelo.

En numerosos ejemplos el héroe oculta los cabellos, esconde la cabeza por alguna razón.

Por otro lado, a los héroes del cuento maravilloso a menudo se les llama calvos. En ocasiones es justamente un calvo quien resuelve el enigma de la princesa.

En el rito de la iniciación, la cabeza y los cabellos eran objeto de un tratamiento especial. Con el pelo se actuaba de dos maneras: o se cortaba y se quemaba o, por el contrario, se dejaba crecer, pero en este último caso se ocultaba bajo un gorro especial que no había que quitarse.

Nevermann es de la opinión de que el crecimiento de los cabellos favorece el aumento del vigor sexual. A los cabellos se les atribuye una fuerza (recordar únicamente la historia de Sansón y Dalila).

El motivo del marido en las bodas de su mujer se diferencia radicalmente del motivo de la "mujer en las bodas del marido". En éste, el héroe halla a su mujer fuera de su país, regresa a su hogar, se prepara para celebrar otro matrimonio, etc. En aquél las cosas ocurren de modo distinto: el héroe está casado al principio de la narración, luego se marcha, se entera de que su mujer se prepara para casarse, "quiere casarse con otro", se apresura a regresar y llega a tiempo de asistir a las bodas de su mujer.

En este caso nos encontramos con un matrimonio ya concluido antes de la iniciación; además existe la partida del marido al "bosque", su ausencia prolongada y el intento de volver a casarse de su mujer que ha permanecido en el hogar.

¿Pero no contradice esta hipótesis las modalidades de conclusión del matrimonio, según las cuales la iniciación era una de las condiciones necesarias para tomar mujer? Esta no es una contradicción, sino una forma más reciente. Con la decadencia de la costumbre, el rito se celebraba cada vez más raramente, en ocasiones a intervalos de diez años o más. En el intervalo, los jóvenes crecían, se casaban sin esperar a la iniciación.

El profesor Tolstoy demuestra de manera muy convincente dónde se encuentra el marido mientras le espera su mujer: el héroe "ha ido a la morada de la muerte".

Vinculado al conjunto de la "casa" y algunas otras prohibiciones tenemos el motivo de la prohibición de jactarse y el de la despensa prohibida.

Quien regresa debe observar un profundo silencio respecto a todo lo que ha visto y oído. Este mutismo se prolonga en ocasiones por un tiempo determinado: dura los mismos días que dure el rito.

Tal prohibición se refiere a todo lo visto y aprendido en el bosque, su transgresión se castiga con la muerte.

Otro motivo relacionado con el de la “gran casa” es el de la “despensa prohibida”.

La despensa prohibida ha sido estudiada muchas veces. Hartland, honradamente admite no haber encontrado una explicación satisfactoria. Kirby da una explicación referida a las costumbres locales, basándose en el hecho de que en la habitación prohibida se encuentra a veces una mujer (puede que no sea así).

Es sabido que en las casas para hombres se conservaban los objetos sagrados de la tribu, prohibidos a los no iniciados.

Conocemos, por tanto, la existencia de locales especiales y prohibidos, en los que hay animales esculpidos de madera. Este hecho constituye en cierto modo un puente hacia el animal ayudante que se encontraba en la despensa prohibida del cuento maravilloso. Además, en esos locales, se conservaban imágenes del sol y de la luna. Debemos fijarnos en este punto.

Y ahora volvamos al cuento maravilloso y preguntémosnos dónde se halla la despensa prohibida:

- En la inmensa mayoría de los casos se encuentra en la “gran casa”.
- También en la casa de los bandidos existe la despensa prohibida (la casa de los bandidos es una variedad de la “gran casa”).
- La despensa prohibida aparece como un motivo característico e indispensable en los cuentos del tipo de *Barbazul*. Característica de este cuento es también la habitación del esposo situada en la espesura del bosque.
- La despensa prohibida se encuentra a menudo en el otro mundo.

No significa aún que el motivo de la despensa prohibida, como tal, se deba remontar al conjunto de las casas del bosque.

- La despensa aparece desde el principio de la narración, en la casa paterna. El secreto de la habitación es observado hasta que fallece el padre del héroe. Cuando va a morir confía a su hijo o a un fiel servidor las llaves de todas las habitaciones, pero prohíbe que se abra una, en la que luego el héroe encuentra el retrato de una mujer de extraordinaria belleza.
- A veces, el motivo de la despensa prohibida sigue al del matrimonio; en este caso, la despensa se halla habitada por una serpiente o por Koschey. Este se marcha volando, llevándose a la mujer del héroe.

Hemos citado únicamente los grupos más importantes, los que aparecen más a menudo.

Vamos a analizar lo que se encuentra en el escondrijo:

Aparte del animal-ayudante en la despensa hay serpientes encadenadas, horrores de todo tipo, cuerpos descuartizados, hombres semi-vivos, huesos, manos y pies amputados, sangre, una jofaina ensangrentada, un tocón con su hacha, etc.

Por último, un grupo especial formado por los escondrijos que contienen mujeres. Según Frazer, en las casas para hombres las mujeres vivían en locales especiales, donde no entraban los hombres. Generalmente, después de haber descubierto a la mujer en la despensa prohibida, el héroe se casa con ella.

II. Los donantes de ultratumba.

La institución se ha extinguido, en tanto que el tema seguía formándose y el cambiado clima histórico introdujo también cambios en la vida del tema que se iba creando.

La maga es el más antiguo, pero no el único donante del cuento maravilloso. Junto con el donante varía también el objeto del don y cambian las circunstancias en que es entregado. Pero a pesar de ello, el nexo no se ha perdido por completo (los nuevos donantes entregan lo que daba la maga).

El donante, como espíritu silvestre, se vuelve incomprensible; le sustituye un donante masculino, un antepasado. Ya hemos visto cómo la maga se halla igualmente vinculada a los antepasados totémicos, pero el antepasado totémico, en otro tiempo vinculado, como vimos, a la sucesión en línea femenina, con el paso a la sucesión masculina es sustituido por el padre, el abuelo y el bisabuelo. Así la maga se ve sustituida por el padre difunto, el cual da al héroe el caballo, no ya en el bosque ni en la cabaña, sino desde su tumba. Los animales salvajes son sustituidos por otros, y en primer lugar por el animal que también en las costumbres empieza a representar un papel importantísimo en la vida del guerrero, es decir, por el caballo.

El cuento maravilloso ha repudiado los ritos del sacrificio y propiciatorios que se celebraban en su origen; los ha repudiado, es cierto, pero no por completo.

¿Por qué hay que ofrecer sacrificios al muerto? Si no se ofrece el sacrificio, o sea, si no es calmada el hambre del difunto, éste no tendrá paz y regresará como fantasma al mundo de los vivos. Los hermanos mayores tienen miedo de ir a la tumba, tienen temor del muerto. De ahí nace la segunda hipótesis: el estar sentados sobre la tumba es uniforme de acto propiciatorio.

En el repertorio de los cuentos rusos hay casos en que no se cumple el voto del rito en sufragio del difunto, y el muerto regresa.

En esto se basa la plegaria cristiana en sufragio del difunto. También en los cuentos maravillosos intenta el difunto siempre volver a la vida. En nuestro cuento maravilloso, el héroe va a menudo a la tumba a “recitar oraciones”.

Al mismo resultado conducen también los materiales etnológicos. Hay que ir a “sentarse” a la tumba para obligar al difunto a volver a ella, en el caso de que salga.

También en el motivo del muerto que da el caballo existe una base histórica: la representación de los antepasados, los cuales son poderosos porque se hallan en el otro mundo. El vivo no intenta penetrar en el más allá, como sucede en el rito de la iniciación. El ayudante mágico es un don del difunto.

A veces, el motivo de la entrega del medio encantado al hijo se encubre con una puesta en escena real, tomada de las costumbres. El padre deja a sus hijos una herencia (El gato con botas).

Cuando la protagonista es una muchacha, es la madre difunta quien le entrega al ayudante. A menudo, es una muñeca o figurita el ayudante mágico de la muchacha. Muy a menudo, la madre le ayuda desde la tumba.

Y, por último, todo muerto al que se le haga un servicio puede cumplir la misma función. En los cuentos rusos, el héroe sepulta simplemente al difunto y con eso se gana un ayudante en la persona del muerto.

A la misma categoría pertenecen los casos en que el héroe da sepultura a la cabeza de un valiente muerto.

En el cuento maravilloso, la cabeza es un muerto sin enterrar. El muerto sepultado y agradecido se convierte en un donante que entrega una espada, un caballo, varitas mágicas, etc., o en un consejero que indica al héroe el camino, o se convierte en él mismo en un ayudante.

III. Los donantes-ayudantes.

Los animales agradecidos aparecen en el cuento como donantes y actúan como tales poniéndose a disposición del héroe o dándole la fórmula para que les llame. La fórmula “no me comas”, refleja la prohibición de comer un animal que puede convertirse en ayudante. No siempre quiere el héroe comerse al animal; en ocasiones le presta un servicio y a cambio el animal le ayuda. El cuento, en general, no conoce el sentimiento de la compasión. Si el héroe deja libre a un animal, no es por compasión, sino porque se comporta de acuerdo con ciertas relaciones contractuales.

Se puede demostrar que los animales no comidos por Iván no son otra cosa que animales-antepasados, animales que no se pueden comer y que ayudan porque son antepasados totémicos.

Con el paso a la vida sedentaria y a la agricultura, esta singular fe totémica adopta una forma distinta. La solidaridad entre hombre y animal es sustituida por la amistad, la cual, por lo demás, se basa en una especie de contrato. En muchas tribus domina la concepción según la cual entre el hombre y el animal existe una relación de amistad, que se exterioriza en la piedad y en la ayuda mutuas.

Parece bastante probable que también el animal-agradecido sea un antepasado. Hablamos de relaciones muy estrechas con el mundo de los antepasados fallecidos. Así, por ejemplo, en un cuento zulú, una fiera que ha sido capturada conoce a todos los antepasados del héroe.

La conexión entre los animales agradecidos y el antepasado humano se ha conservado incluso en el cuento europeo de nuestra época. En algunos casos el animal agradecido no es el hermano o el padre del héroe, sino que se convierte en eso. Y en otros casos el héroe y el animal agradecido se convierten no ya en hermanos, sino en padre e hijo. El vínculo con los antepasados totémicos se comprueba por otro lado más: por el hecho de que el animal agradecido es un rey de animales o, para expresarnos etnológicamente, es un dueño. A veces el animal agradecido es acogido en el hogar y alimentado.

Como variedad de los animales agradecidos puede ser considerada la figura que en los cuentos maravillosos es llamada a veces "frente-de-cobre", un ser monstruoso que se halla preso en la corte del rey. Pide al príncipe que le ponga en libertad. Este personaje pertenece a la categoría de los donantes (se convierte en su ayudante o le da uno). Este personaje, generalmente, es encontrado casualmente en el bosque, donde cae prisionero. Es decir, que su aparición no está motivada.

Quien tiene preso al hombre silvestre quiere apoderarse de su poder sobre las fieras del bosque. En otras versiones el hombre silvestre es zoomorfo. Se supone que el hombre silvestre es un animal antropomorfizado que confiere a quien le tiene en sus manos el poder sobre los animales de caza. Es una criatura silvestre igual que la maga. Como los animales agradecidos, pide que se le perdone, es apresado y alimentado. El cuento maravilloso añade algo más antiguo y primario: el poder sobre el mundo animal.

Este ser puramente silvestre vive hasta la aparición de la agricultura y se encuentra en oposición a la religión agraria.

Aparte de su denominación, no tiene ninguna vinculación con los metales. El epíteto "de cobre" es un sinónimo de amarillo (variedad del dorado). En el cuento es interesante otra cosa: al contacto con el monstruo silvestre se vuelve de oro la cabeza del príncipe que le pone en libertad.

El contacto del hombre silvestre transforma en oro o dora el objeto tocado (encontramos algo análogo en la antigüedad clásica con el rey Midas).

Al motivo de Frente-de-cobre se añade el de los daños causados a los sembrados. Este último es un motivo agrario y, por consiguiente, posterior a Frente-de-cobre, y ambos motivos se entrecruzan. Con frecuencia Frente-de-cobre entra en la narración a través de la devastación de los sembrados.

Se trata de una tradición agraria: expulsar a los muertos (a los que se teme) del campo de los vivos.

Podemos suponer que el campo sobre el que vuela el pájaro (ser análogo a Frente-de-cobre) fuese en la antigüedad el destinado especialmente a los antepasados difuntos. Atrayendo a los muertos que se posaban en él, debía apartarles del campo de los hombres vivos.

También el sacrificio podía ser un medio de distracción (ofrecimientos a Deméter, a Dionisos, a Atenea. A Artemisa no se le ofrece nada y ella manda al jabalí devorador que estropea y arruina campos y huertos).

La conexión con el motivo del daño a los sembrados está en que si es correcto que los muertos vuelan sobre los campos, también el demonio silvestre de este tipo puede ser una criatura llegada del bosque desde el reino de los muertos.

El muerto-donante se esconde también tras otros casos. La princesa muere y el héroe le saca un anillo del dedo, después de haber comprado al centinela: también en este caso aparece el muerto-donante, aunque sea de un modo inesperado.

Además, en el motivo del héroe que sacia, por el camino, a un hambriento, el cual le revela el secreto para poseer una nave encantada, tenemos un reflejo indirecto del almuerzo en la casa de la maga, que sacia al héroe y le entrega un medio encantado.

Capítulo quinto

LOS DONES ENCANTADOS

I. El ayudante encantado.

El cuento alcanza su punto de inflexión cuando el ayudante pone en manos del héroe el medio encantado. Ahora el héroe se dirige resueltamente hacia la meta, sabiendo que llegará a ella. A continuación, el papel de héroe se vuelve totalmente pasivo. Es el ayudante quien hace todo en su lugar, o actúa mediante un medio mágico. Pero con todo ello, el héroe sigue siendo héroe. El ayudante es la expresión de su fuerza y de su capacidad.

Examinemos en primer lugar a los ayudantes por separado.

El ayudante puede ser considerado como la facultad personificada del héroe. En el bosque, el héroe recibe como regalo un animal o la capacidad de transformarse en animal. Funcionalmente, el héroe y su ayudante son una misma persona. El héroe-animal se ha transformado en héroe + animal.

Entre los ayudantes del héroe figura el águila u otra ave. La función del ave consiste siempre en llevar al héroe al otro reino.

En los cuentos el águila es alimentada. Nos hallamos en este caso frente a un fenómeno totalmente histórico.

Esta alimentación y muerte del águila pretende conseguir que se muestre propicio el espíritu dominador de las águilas y más tarde el creador. El acto de la muerte es el acto con el que el águila es enviada con su padre.

En el cuento maravilloso, esto se refleja como una liberación de su cautiverio. El águila marcha volando no ya adonde el padre de las águilas, sino adonde su "hermanita mayor".

El motivo de la alimentación del águila se remonta sobre la base de una costumbre que existió antiguamente. Históricamente hablando, esta alimentación es una preparación para la muerte de la víctima, es decir para su envío al señor, con la intención de que sea propicio. En el cuento maravilloso, la muerte ha sido transformada en un acto de piedad.

Otro ayudante es el caballo (y, por extensión, el caballo alado), que viene con el paso de animales salvajes a domésticos. El nuevo animal asume las funciones religiosas del antiguo. El caballo sustituye al oso en el papel de ayudante.

La alimentación del corcel le confiere una fuerza mágica.

Después de que ha sido alimentado se transforma en un hermoso caballo fogoso y fuerte, como conviene al héroe, y adquiere además la fuerza mágica. Esta transformación se consigue artísticamente, gracias a los contrastes: antes de que le alimentasen era un potro sarnoso, luego se convierte en un magnífico caballo. La imagen del potro sarnoso es una formación puramente narrativa; el cuento gusta de los contrastes.

Otro motivo es el del corcel de ultratumba. En otro tiempo el caballo representó en la religión a un animal votivo.

Los predecesores del corcel son otros animales. El material esencial es el que nos ofrecen los pueblos civilizados.

En el cuento, el padre difunto no sale nunca de la tumba con su caballo, sino que mora en ella con él. Al pasar a la agricultura sedentaria, cuando los intereses se concentran en la tierra, cuando nace el apogeo a la tierra propia y surge el culto a los antepasados, ya no se cree que los muertos se han ido, sino que viven en el hogar

junto al fuego, bajo el dintel o en el suelo, en la tumba. El caballo permanece como un tributo al difunto, aunque habiendo perdido su significado específico. Negelein hace notar que en general en las lápidas sepulcrales griegas y, más tarde en las cristianas, figura un caballo. "Es el atributo indispensable del héroe". Rohde formula la hipótesis de que el corcel es "el símbolo del difunto que entra en el mundo de los espíritus".

El vuelo en el caballo es un fenómeno más antiguo, anterior a la agricultura, y se ha desarrollado desde el vuelo en figura de pájaro o sobre un pájaro. El padre que vive en la tumba junto con el corcel es un fenómeno posterior, que ha sido añadido más tarde; refleja el culto a los antepasados y a la tumba del antepasado; el padre ya no vuela en el caballo.

En el cuento maravilloso, el caballo es entregado por el muerto, y en la mitología griega son siempre los dioses quienes los dan.

En conexión con lo anterior, tenemos el tema del caballo repudiado y cambiado. El caballo repudiado y cambiado

El caballo se presenta efectivamente como un animal votivo. El caballo ofrecido por el padre vivo no sirve, mientras que, el dado desde la tumba, es un animal poderoso.

El motivo de que no sirva el caballo paterno se debe a que es una criatura terrena, no es alado. A la entrada en el otro mundo, el héroe recibe como don otro.

El caballo preso de la cuadra paterna no sirve, sirve sólo el que se halla en la cripta. A decir verdad, el cuento no dice nunca que se trata de una cripta: para el cuento es únicamente un subterráneo o una bodega. Pero los detalles no dejan ninguna duda de que tal bodega es una tumba.

El corcel se transmite según la línea masculina. El relincho alegre del caballo demuestra que ha aparecido el verdadero y autorizado propietario del caballo, el sucesor.

Estudemos el pelaje del caballo. El cuento maravilloso menciona todos los pelajes existentes: blanco, negro, alazán claro, rojizo, etc. Esta variedad refleja la realidad, pero está originada en parte, además, por el hecho de que en el cuento la imagen del caballo se triplica a menudo y los tres caballos tienen un color distinto. Pero prevalecen dos colores de pelaje: el blanco y el leonado. Es blanco, más bien plateado, el más fuerte y hermoso. El caballo rojo-fuego representa claramente el color de la llama, lo cual corresponde a la naturaleza ígnea del caballo.

El blanco es el color de los seres del más allá. Es el color de los seres que han perdido la corporeidad.

Resulta muy interesante la naturaleza ígnea del caballo ¿Por qué y de qué manera se funde la imagen del caballo con la representación del fuego?

Sabemos que la función primordial del caballo es la mediación entre los dos reinos. Lleva al héroe al reino lejano. En las creencias religiosas lleva a menudo al difunto al reino de los muertos.

También el fuego era un intermediario del mismo tipo. En los mitos de América, de África, de Oceanía y de la Liberia, el héroe asciende al cielo sin la ayuda de ningún animal y con la sola ayuda del fuego. Por lo tanto, igual que los animales, el fuego figuraba en ocasiones como intermediario entre los dos mundos. Cuando aparece el caballo, el empleo del fuego se transfiere al caballo, como lo prueban no sólo el cuento maravilloso, sino también las creencias religiosas. Aquí se pueden indicar dos fenómenos que, desde la historia, nos conducen al cuento: 1), la unión del culto del fuego con el culto al caballo, cuyo ejemplo clásico nos lo proporciona la India; 2), el papel representado en el chamanismo por el fuego y por el caballo.

Nos basta con observar que el caballo ígneo, intermediario entre dos mundos, existe en la religión de un pueblo de criadores de ganado que ha creado una unidad estatal. La naturaleza del caballo resulta de la fusión de las representaciones del caballo y del fuego, como intermediarios entre los dos mundos.

Ya hemos dicho que, el oficio de intermediario, entre los dos mundos, puede ser realizado no sólo por una divinidad, sino también por el chamán. También el chamán actúa mediante el fuego.

Es fácil imaginar que el caballo, intermediario entre el fuego y la tierra, puede ser dotado de los atributos del cielo. En el *Rigveda*, el cielo es parangonado a un caballo adornado con perlas.

Pero, con todo, es muy probable que el caballo, como cielo nocturno, sea una iteración del caballo diurno, del caballo solar. Si en la imagen del caballo-luna, hay algo de poco convincente, de artificioso (y aparece rara vez), el carro del dios-sol Helios, el carro de Indra o la barquilla solar del dios Ra, están llenos de belleza y de solemnidad. Pero no les encontramos en el cuento maravilloso: han muerto junto con la fe religiosa.

Otra particularidad del caballo, es su conexión con el agua. Comparte esta particularidad con sus cofrades europeos y asiáticos, con el Agni hindú y con el griego Pegaso. A decir verdad, el caballo marino aparece relativamente menos veces en el cuento y no siempre es ayudante del héroe. Aparece de noche, estropea la cosecha de heno, los hermanos le escoltan, y además, el caballo-ayudante, está a veces, relacionado con el agua.

Con relación a la naturaleza telúrica y de ultratumba del caballo, su naturaleza acuática es un fenómeno secundario y más tardío. La imagen del caballo que surge de las aguas no puede ser primaria; debe de ser un resultado histórico, y este proceso se ha constatado por lo que se refiere a Grecia. Algo similar sucedió en la India.

Trataremos brevemente de algunos ayudantes antropomorfos.

Una categoría especial es la constituida por distintos maestros insólitamente hábiles. A menudo se trata de hermanos, cada uno de los cuales posee una determinada técnica. A veces son, en cambio, héroes que se encuentran por el camino.

Entre estos maestros la figura más sobresaliente es la de Moroz-Treskún o Studenez (Hielo-Crujiente o Frío). Se le representa de distintas maneras (p.ej.: como un anciano con cabeza atada).

Las moradas de este Hielo-Crujiente son siempre las mismas: en la casa de la princesa ha sido preparado un baño hirviendo para los héroes, para hacerles perecer en él. Pero Frío les ayuda.

Se trata del dueño del tiempo, del señor del invierno y del hielo. Figuras análogas se encuentran, por ejemplo, en los mitos de los indios del norte.

En este caso el señor del hielo y del frío es hostil al hombre; pero se somete al héroe que ha alcanzado ya el otro mundo. Generalmente, se lo encuentra por casualidad y lo toma consigo.

Otra figura de la misma categoría es la de Usinya (Bigotudo). Es el dueño del río y de los peces. En el cuento maravilloso, es una figura episódica. A veces sirve de ayudante, lleva al héroe a través de las aguas al otro reino. Sobre sus bigotes atraviesa el agua el héroe. En otros casos, el héroe atraviesa el río a lomos de un gran pez.

Hermano de Usinya es generalmente Gorrinilla (Monte). Es el espíritu de los montes. A veces, salva al héroe perseguido, otras, en cambio, representa el papel de falso héroe, del hermano mayor que traiciona al menor. El héroe del cuento es un potente chamán al que se someten los señores del tiempo, de los ríos y de los peces, de los montes y de los bosques.

El tercer hermano, o gigante, es llamado normalmente Dubynya (Encinón) o Vertodub (el que da la vuelta a las encinas).

Por lo tanto, entre la enorme cantidad de “maestros” de todo tipo se pueden distinguir cuatro tipos, como señores de los elementos. Se someten al héroe como conveniencia de actos rituales.

Otro grupo de ayudantes, que no tienen nada en común con los señores de los elementos, son: el arquero, el corredor, el herrero, el vigilante, Olfato fino, el timonel, el nadador, etc.

Analicemos la evolución de las representaciones del ayudante. Muerto el mito, no muere junto con él la figura del ayudante, sino que, empieza a desarrollarse en conexión con el progreso económico y social, y llega a los ángeles custodios y a los

santos de la religión cristiana. Uno de los eslabones de esta cadena es, justamente, el cuento.

En la historia de los ayudantes se pueden distinguir esencialmente tres eslabones: el primero, es la obtención del ayudante durante el rito de la iniciación, el segundo, es la obtención del ayudante por parte del chamán, el tercero, es la obtención del ayudante en la ultratumba por el muerto.

Durante el rito de la iniciación, el joven se transformaba en su propio ayudante. Esto nos explicaría tanto la obtención del ayudante en el reino de la muerte, como la vinculación de este ayudante con el mundo de los antepasados. Entre el iniciado y su ayudante hay una vinculación preestablecida. En el cuento maravilloso, el héroe busca antes que nada el caballo, y no un caballo cualquiera, sino el caballo de su padre, y este caballo está esperando desde hace tiempo a su amo. De este rito formaban parte determinadas danzas que se ejecutaban tras haberse vestido con las pieles de varios animales, bueyes, osos, cisnes, lobos, etc., cuyas cabezas se usaban como máscaras, y eso debía simbolizar la transformación en animales. Por otra parte, esta facultad era transmitida por los antepasados, por los ancianos, celebrantes del rito de la iniciación. Mediante cuentos y danzas, los iniciados convocaban al ayudante. El cuento no ha conservado ni los cantos ni los bailes y los ha sustituido por la fórmula del conjuro. Donde las cofradías tenían muchos grados, el paso del grado inferior al superior solamente era concedido a quien poseía uno de estos ayudantes. En la tribu Kuakiutl, estos "ayudantes" y los privilegiados relativos a ellos, poseídos por toda familia importante, se transmiten a los descendientes directos por línea masculina, o al yerno. Todas estas indicaciones explican, entre otras cosas, el examen a que se le somete al héroe, quien, antes de su matrimonio, debe probar que posee un ayudante.

La forma más arcaica de poder, sobre los ayudantes, es la facultad de transformarse en el propio tótem o en el del propio ayudante; el cuento maravilloso ha conservado esta forma.

El espíritu, sea el de un animal o el de un lugar, del sol o de otro objeto natural, se trate de un pariente difunto o de un espíritu totalmente incorpóreo, visita al futuro chamán en sus sueños, y la relación que se establece entre él y el chamán es la fuente y el fundamento de la virtud de este último.

La obtención de los ayudantes se desarrolla del siguiente modo: el ayudante "dispara" sobre el chamán, quien experimenta un dolor repentino. Recordemos que en el cuento maravilloso el caballo cocea al héroe, quien a partir de entonces adquiere la fuerza.

El verdadero elemento del ayudante del cuento maravilloso es el aire. Este "invisible" es el intermediario entre los dos mundos; a través del aire lleva al héroe al otro mundo.

Especial significado empiezan a adquirir los animales que sirven para los desplazamientos (de ahí el caballo) y a ellos se asimilan los medios de locomoción, en especial la barca.

Examinemos ahora el ayudante póstumo. Al principio, cuando la vida y la muerte no estaban aún netamente diferenciadas, no podía existir la figura específica del ayudante póstumo. Pero al estar todo el conjunto de la iniciación íntimamente ligado con la representación de la muerte, sus elementos pasaron al culto a los muertos; creando los ayudantes póstumos, cuya última ramificación puede ser considerada la representación de los ángeles, es decir, de seres semi-zoomorfos (alados), que llevan a las almas al cielo.

II. *El objeto encantado.*

Los ayudantes, sean criaturas vivas u objetos encantados, funcionan en principio del mismo modo. Así, por ejemplo, el caballo lleva al héroe a la tierra lejana, pero el mismo fin se consigue con la alfombra voladora o con las botas que andan solas. Parece que no existe ningún objeto que no pueda figurar como objeto encantado.

Los objetos encantados no sólo son parientes morfológicamente de los ayudantes encantados, sino que tienen el mismo origen. Así, por ejemplo, muchos objetos encantados son partes del cuerpo de un animal (durante el rito de iniciación, se entregaba al joven parte de un animal. Desde aquel momento el joven la llevaba consigo en una bolsita, o se la comía, o se insertaba esa parte en su cuerpo. Con esto se conseguía poder sobre los animales. En esta categoría entran también los ungüentos).

Pero más a menudo, el trozo de animal es entregado en mano al joven y constituye un medio de poderío sobre los animales. Por tanto, la forma más antigua de objetos encantados es la de partes de animales.

Cualquier animal o cualquier objeto pueden hacer de ayudante.

Frazer argumenta que "...todo miembro de la asociación secreta llega consigo un saco similar, en el que conserva los objetos extraños y absurdos que constituyen los amuletos y talismanes del salvaje". Estos talismanes y amuletos se hallan esencialmente vinculados a los animales.

En la caza, el papel más importante no lo representan los instrumentos: flechas, redes, trampas; lo esencial es la virtud mágica, la capacidad para atraer al animal. Nace la representación del instrumento que trabaja sin el hombre. Desde ese momento, el instrumento es divinizado. En el mito de los indios taulipang basta con que el héroe clave su cuchillo en un matorral para que el cuchillo se ponga a cortar el solo los árboles. Golpea al árbol con el hacha, y el hacha se pone a talarlo ella sola. La

flecha disparada al azar se clava por sí sola en los pájaros, etc. En el cuento maravilloso, el hacha ahueca por sí sola la barca o corta la leña, los cubos llevan solos el agua.

Los objetos con que se pueden invocar a los espíritus pueden ser de naturaleza animal o instrumentos.

En ellos habita la fuerza. La representación de la fuerza como ser invisible es otro paso hacia la creación del concepto de fuerza, o sea, hacia la desaparición de la imagen y su sustitución por un concepto. Así se crea la concepción de los anillos y de otros objetos con los que se puede invocar a un espíritu. La fuerza ha sido extraída del objeto y vinculada a una cosa cualquiera, que no presenta externamente ningún indicio de tal fuerza. Y esto es el "objeto encantado".

Son los llamados fetiches, amuletos, talismanes, etc. Así pues, también en eso ha conservado el cuento reminiscencias del pasado.

Entre los objetos susceptibles de invocar al ayudante ocupan un lugar especial los instrumentos para encender fuego, que invocan principalmente al caballo (por su naturaleza ígnea).

En un cuento alemán hay que encender la pipa para invocar al espíritu. Esto nos explica la lámpara de Aladino y quizá también el hecho de que para hacer aparecer al espíritu-ayudante hay que frotar en ocasiones el anillito encantado.

La varita es el resultado de las relaciones entre el hombre y la tierra y las plantas. En muchos casos se demuestra claramente que la fuerza vital de la planta se transfiere a aquello a lo que golpea. La misma virtud se atribuye a las raíces y a los tallos.

No todo objeto de cualquier clase puede estar encantado, sino únicamente el que ha sido obtenido de determinada manera: en la época del rito de la iniciación se trataba del objeto recibido de manos de los ancianos. Está encantado el objeto que ha sido conseguido "allí" ("en el bosque"), y más tarde es el objeto traído del otro mundo o, según el cuento, del reino lejano.

Entre estas cosas merece una especial atención el agua viva y la muerta y sus variedades, el agua débil y fuerte. El agua viva y la muerta no son antitéticas, se complementan respectivamente.

Se rocía primero con agua muerta y luego con agua viva al héroe. El agua muerta termina de matarle, le transforma definitivamente en un muerto. Esta es una especie de rito funerario, que corresponde al acto de cubrir de tierra el cadáver. Sólo después de eso es un verdadero cadáver y no un ser entre dos mundos, susceptible de regresar en forma de vampiro. Sólo después de la aspersion con el agua muerta podrá tener efecto el agua viva.

Al ámbito del reino de los muertos nos lleva el estudio de otro objeto que se halla en el límite entre los ayudantes encantados y los objetos encantados, es decir, la muñeca.

La muñeca hace de sustituto de quien ha bajado al subsuelo. En las creencias de muchísimos pueblos, la muñeca representa justamente este papel. Esta figura es considerada como receptáculo del alma del difunto.

La muñeca es el muerto, hay que darle de comer, y el muerto, encarnado en esta muñeca, ayudará a los vivos.

Capítulo sexto

EL TRASLADO

El traslado al otro mundo es el eje del cuento maravilloso y también su centro. El desplazamiento del héroe en el espacio es el momento subrayado, relevante, lleno de color. Se puede motivar de muchas formas. El cuento ruso presenta muchas variedades de traslados.

Las formas de traslado se funden, se asimilan, pasan unas a otras. Todos los tipos de traslado revelan un único origen: que se derivan de la representación del viaje del difunto al otro mundo, y algunos reflejan además con mucha exactitud los ritos funerarios.

Cuando va al otro reino y regresa de él, el héroe se transforma a veces en animal como representación de la muerte.

Se puede observar cierta alternancia en los animales en que se transforma el héroe. La elección de los animales revela el origen venatorio y utilitario de esta imagen. El que más es el pájaro, luego el caballo. La cabalgadura más antigua en Europa fue el ciervo, motivo que también ha conservado el cuento. Es característico que el ciervo se triplique en el pájaro y la liebre, más antiguos, formando un único conjunto. Con la aparición del caballo desaparece también la tradición totémica de la transformación y empieza un hecho nuevo: el hombre cabalga al animal. O sea, que se transfieren al nuevo animal las antiguas formas de uso mágico; por otro lado, las nuevas formas de uso del animal (como cabalgadura) se transfieren, como hemos observado, a antiguos animales: el pájaro hace de cabalgadura.

En el cuento se halla muy difundida la siguiente forma de traslado: el héroe no se transforma en un animal, sino que se somete dentro de su piel o se introduce en su cadáver; luego le agarra el pájaro y le lleva. Las variaciones de este motivo son muy distintas.

El revestimiento con la piel de un animal se encuentra en los ritos de la iniciación y simboliza la identidad con el animal.

La misma representación se halla también en los ritos funerarios y en los mitos de los pueblos cazadores.

Este uso tiene una difusión mucho mayor entre los pueblos criadores de ganado, en los cuales se encierran los cadáveres en la piel de un buey o una vaca, como sucede en el cuento.

En el Egipto de los tiempos más remotos, el animal se ha convertido en dios, y encerrando al muerto en una piel se le hacía uno solo con el animal y se le confirmaba la inmortalidad.

La fuente del motivo del héroe que se introduce en el cadáver de un animal o se encierra dentro de él, debe de buscarse en los ritos funerarios que en otra época reflejaron la representación de la identidad con el animal tras la muerte y habrían pasado por el estadio de la cría de ganado.

Al principio, se cabalgan los animales de los que se piensa que son difuntos, es decir, los pájaros, y en un segundo momento aparecen los verdaderos animales de silla.

El pájaro resulta característico de los habitantes de las costas. Junto al ave, o formando un todo con ella, aparece la barca. Según algunos pueblos (islas de Oceanía y costa africana), el reino de los muertos está más allá del horizonte; es al mismo tiempo el reino del sol y del agua. El reino lejano es a menudo (pero no siempre) el reino del sol, no como reflejo de la representación del cielo y de sus astros, sino como reflejo del reino de los muertos: el ave es precisamente el animal característico que transporta allí a los muertos. La concepción dominante en Oceanía y en la América noroccidental es que el ave es el alma del difunto.

Y, finalmente, en la imagen de los ángeles alados tenemos en el cristianismo los últimos residuos de esta creencia.

La barca o la nave a bordo de la cual parte el héroe no es una embarcación del todo usual: es un navío volante. Pero también aparecen la nave o la barca corrientes, como la barca de los siete Simeones.

Al estudiar el ave, hemos mostrado cómo el navío volador es una evolución de ella, igual que el caballo. La barca predomina entre los pueblos de Oceanía, y en Europa el país clásico del culto a la barca de los muertos, o más exactamente de la sepultura en barca, es Escandinavia.

De los casos en los que se les prende fuego y de exponerlas en plataformas, se deduce claramente la representación del viaje aéreo del difunto.

Origen afín tiene el motivo del árbol, desde el cual se llega al cielo. Los dos mundos (y a veces también los tres, el subterráneo, el terrestre y el celeste) están vinculados por el árbol. La representación del árbol-intermediario está relacionada con

la del ave. Sternberg hace remontarse al árbol de la iniciación del chamán a las representaciones del árbol sagrado de la India donde todo Buda tenía igual que el chamán siberiano su árbol particular al que se hallaba vinculada su virtud. La ascensión al cielo por medio del árbol, los esponsales con la hija del sol o la ascensión de los primeros hombres desde el infierno, son temas que se encuentran no sólo en Asia, sino también en América.

El árbol intermediario tiene relación con la iniciación chamánica y con la imagen del ave, por un lado, y, por otro, con la barca y con el tronco en que se deposita al difunto.

El trayecto por la escalera está estrechamente vinculado al árbol. El árbol chamánico asume la forma de una escalera. En el cuento ruso, la planta del guisante llega al cielo. Esta escalera no sirve sólo para subir al cielo, sino también al monte. Para descender al mundo subterráneo se utilizan las cinchas.

Estas formas son relativamente más recientes y revelan con facilidad su originaria derivación de otras formas, en especial de los animales. La escalera es, naturalmente, una escalera encantada, la puede usar únicamente quien conozca la fórmula mágica.

Estos medios mecánicos de traslado (escaleras, cinchas, cuerdas, cadenas, ganchos, etc.) son una deformación de representaciones anteriores. Esta forma de traslado (igual que las anteriores) muestra que nos hallamos ante un reflejo de las representaciones del paso al otro mundo.

Cuando el héroe es conducido al otro mundo, hallamos también aquí el aspecto animal del guía, exactamente igual que en las otras formas. Veamos tres casos: el héroe se transforma en pájaro y va volando; el héroe se monta en un pájaro y va volando; el héroe ve a un pájaro y le sigue.

Donde la caza ha dejado de ser un factor económico, el guía de las almas se antropomorfa, pero no pierde su vinculación originaria con los animales.

Capítulo séptimo

EN EL RIO DE FUEGO

I. La serpiente en el cuento maravilloso.

Vamos a estudiar el aspecto de la serpiente. En el cuento, en el auténtico cuento popular ruso, la serpiente no es descrita nunca. Sabemos qué aspecto tiene, pero no lo sabemos por el cuento.

Ante todo, la serpiente es siempre un ser con muchas cabezas. El número de las cabezas varía; predominan las 3, 6, 9 ó 12 cabezas, pero también pueden darse 5 ó 7. En la serpiente, éste es un carácter fundamental, constante e imprescindible.

La serpiente es un ser ígneo. Este fuego lo lleva la serpiente dentro de sí y lo emite.

La serpiente guarda conexión con el agua en el cuento maravilloso. No es sólo la señora del fuego, lo es también del agua. Por tanto, el elemento acuático y el ígneo no se excluyen mutuamente.

También vive en los montes, pero este lugar suyo de residencia no le impide el ser al mismo tiempo un monstruo marino. La morada entre los montes es un carácter común de la serpiente.

A la serpiente le es peculiar la función de raptora de mujeres. Normalmente, el rapto es fulminante e imprevisto.

Aunque no es el único raptor. A veces, el raptor es un pájaro. En el papel de raptor aéreo aparece con especial frecuencia el viento, o el torbellino.

Los diablos, los espíritus malignos que representan el papel de raptor, no son otra cosa que una deformación posterior por influjo de representaciones religiosas contemporáneas del fabulador.

En ocasiones aparece amenazante, asedia a una ciudad y exige como tributo una mujer para casarse con ella o comérsela. El héroe debe acabar con la serpiente.

Otra función de la serpiente es hacer guardia en las fronteras. En tales casos, la serpiente habita junto a un río que frecuentemente es un río de fuego. Sobre el río hay un puente. El héroe espía la llegada de la serpiente debajo del puente. En este momento nos acordamos de la maga: también ella es guardiana de la entrada. La maga custodia la periferia; la serpiente custodia el corazón mismo del reino lejano. A veces, junto al río, hay una cabaña, pero no vive nadie en ella, ni se utiliza para interrogatorios ni para dar de comer al viajero. A pesar de ello, se asimila en ocasiones a la cabaña de la maga, a veces se alza sobre patas de gallina.

La serpiente expresa sus intenciones con mucha más decisión que la maga: quiere engullirse, tragarse al héroe. La serpiente que se ha apoderado de la princesa intenta engullirse también al héroe, y la princesa le pone en guardia.

Durante su encuentro con la serpiente, el héroe es amenazado por un peligro: el peligro del sueño, el peligro de quedarse dormido. Es el mismo peligro que ya hemos visto durante el encuentro con la maga.

Durante esta riña aparece, además, una circunstancia muy importante: la serpiente tiene un enemigo exclusivo, y este adversario es el héroe. Y la serpiente no sólo conoce la existencia del héroe, sino también que morirá precisamente a manos de

él. O, por decirlo con más exactitud; la serpiente no puede perecer a manos de ningún otro, es inmortal e invencible.

El propio combate no se describe detalladamente. La serpiente no intenta nunca matar al héroe con un arma ni con las garras o los dientes: intenta enterrarle en el suelo y luego matarle. A su vez, a la serpiente sólo se la puede dar muerte cortándole todas las cabezas, pero sus cabezas presentan una particularidad milagrosa: vuelven a crecer. Sólo después de haber cortado también el dedo de fuego, consigue el héroe cortar todas las cabezas.

En el momento decisivo el héroe lanza a la cabaña su sombrero o una bota. Entonces la cabaña se desmorona y el caballo corre en ayuda de su amo (únicamente el caballo u otro ayudante, por ejemplo, la jauría del héroe, puede matar a la serpiente).

Para matar definitivamente a la serpiente hay que quemarla a ella o a sus cabezas.

Analicemos la difusión del duelo con la serpiente. Debemos preguntarnos dónde y entre qué pueblos aparece. El duelo con la serpiente en forma evolucionada se encuentra en todas las antiguas religiones estatales: en Egipto, Babilonia, en la antigüedad clásica, en la India, en China; ha pasado también al cristianismo y, como ha demostrado Aufhauser, la Iglesia Católica lo canonizó no sin ofrecer resistencia.

El motivo de la lucha con la serpiente se desarrolló a partir de otros preexistentes.

II. *La serpiente engullidora.*

Los materiales demuestran que el motivo del combate con la serpiente se deriva del engullimiento, se ha estratificado sobre él. Esto nos lleva a examinar ante todo la forma más arcaica de la serpiente, es decir, la serpiente engullidora.

Aparte de en el cuento, tal rito formaba parte del sistema de la iniciación. Ya hemos dicho que una de estas formas consiste en hacer pasar al iniciando por un aparato en forma de animal. Donde ya se construían edificios, este animal monstruoso se representaba mediante una cabaña o una casa de forma especial. Se imaginaba que el iniciando era digerido y luego vomitado como un hombre nuevo. Donde aún no existen edificios, se recurre a otros medios.

No está claro lo que dio origen al rito, lo que los hombres se prometían llevándolo a cabo, no están claros sus fundamentos históricos.

La clave del rito nos la dan los mitos que le acompañan. El examen de tales mitos nos autoriza a formular la conclusión siguiente: la permanencia en el estómago de la fiera confería a quien salía de él capacidades mágicas, y en especial el poder

sobre las fieras. Quien regresaba de esta estancia se convertía en un gran cazador. Este hecho revela el fundamento económico tanto del rito como del mito. Para unirse al animal totémico, para convertirse en él y entrar con él en la estirpe totémica, hay que ser sometidos por el animal. El comer puede ser activo o pasivo. En los casos citados tenemos una comida pasiva, es decir, el engullimiento. Pero sabemos que esta comunión se puede realizar también de un modo activo: durante el rito se come al animal totémico. No sabemos si el iniciando entrado en el animal comía un pedazo del mismo animal que le había comido a él. En los mitos, como veremos, eso sucede casi siempre.

Pasando a los mitos, debemos tener presente que el mito no debe de considerarse como una ilustración absolutamente exacta del rito. El mito contiene rasgos posteriores, rasgos de incompreensión o de una cierta deformación o cambio de aspecto.

Semejantes representaciones se basan probablemente en la opinión de que el arte del cazador no consiste en matar a la fiera, sino en tenerla en su poder, y eso sólo se puede conseguir con la magia.

Esto revela el fundamento económico del rito del engullimiento durante la iniciación.

El engullimiento por un animal será sustituido por el engullimiento por el agua, por el baño en un estanque donde habitan serpientes, e incluso por el engullimiento por el mar, que luego arroja al hombre a la orilla.

Por tanto, estableceremos la siguiente observación: de la serpiente o de otro animal sale el cazador en el rito, y el gran cazador, el gran brujo, en el mito.

Ocupémonos del motivo del héroe que obtiene el conocimiento del lenguaje de los pájaros. El conocimiento del lenguaje de los pájaros lo obtiene el héroe no sólo al ser engullido y luego vomitado, sino también porque, todo lo contrario, come o chupa un pedazo o un trocito cualquiera de la serpiente, o toma un guiso o una sopa de carne de serpiente, etc.

Los restos del engullimiento practicado con la finalidad de conferir virtudes mágicas aparecen esporádicamente no sólo en la literatura fabulística, sino también en la legendaria de la Edad Media (Salomón).

El cuento narra a veces que en el estómago o en la cabeza de la serpiente el héroe encuentra diamantes o piedras preciosas, que le regala la serpiente.

Este detalle lo encontramos ya en la fase del mito anterior a las castas. De nuevo se trata de un nexo con el rito de la iniciación. Antes hemos visto que en el cuerpo del iniciando eran introducidos cristales. El cristal de roca, el cuarzo, tienen un papel muy importante en el chamanismo de los estadios más primitivos que conocemos.

Existen mitos donde el héroe es engullido y luego transportado a otro país en el estómago de su engullidor, luego es vomitado o se libera por sí mismo.

La representación del engullidor que transporta al héroe al otro reino proviene de la evolución de ciertos elementos embrionariamente inherentes al rito. La estancia en el estómago de una fiera era considerada como una estancia en el reino de la muerte, en el otro mundo; lo creía también quien se había sometido a la operación: introduciéndose en el vientre de la serpiente, se introducía en el otro mundo.

El mito muestra claramente que se ha desarrollado el sentido del espacio y del movimiento. La aparición de representaciones espaciales obliga a moverse al engullidor y a llevar a cabo un largo viaje. La representación de un reino de la muerte terriforme es sustituida por la representación del país de los muertos como país lejano. Es evidente que semejantes representaciones sólo podían surgir entre pueblos que ya habían alcanzado el concepto de espacio mediante especulaciones filosóficas y que lo habían experimentado económicamente, es decir, entre los pueblos que habían llevado a cabo viajes largos. Y, efectivamente, el mito del engullidor-transportista es prevalentemente marítimo. El héroe es transportado por el mar en el estómago y el engullidor tiene la forma de un gran pez. Además, desplazando al engullidor, el narrador anula el significado del engullimiento. “El bosque” es sustituido por el mar. Esto significa que las piezas de caza del bosque han dejado de ser el único recurso económico y que los ritos correspondientes a su caza han perdido su sentido. En estos casos, el héroe no obtiene ya ninguna virtud mágica. Al contrario, ve en el engullidor a un enemigo y le mata después de haber sido tragado, le mata desde su estómago, le derrota desde su interior. Y aquí se oculta el principio del duelo con la serpiente.

Analicemos la lucha con el pez. El héroe provoca el vómito del pez para poder salir, es decir, para reaccionar contra el engullimiento.

Esto demuestra que ya se ha olvidado el rito y que sus elementos constitutivos se aprovechan para la creación artística. El héroe tragado ya no es vomitado, sino que se las arregla él mismo para salir.

Observemos también la diversidad de causas por las que es engullido el héroe... En una palabra, el narrador no sabe por qué debe acabar el héroe inevitablemente en el agua y ser tragado, y cada cual motiva este hecho de manera distinta.

El motivo del héroe que saja el engullidor para salir al exterior sustituyó al eructo.

Si el héroe era antes el engullido, ahora es el que acaba con el engullidor. Si en los casos anteriores, el engullidor era destripado porque se había tragado al héroe, ahora sucede lo contrario: para matar al engullidor, el héroe se mete en su interior. El héroe se ríe, se burla, e incluso danza tras matar al engullidor.

El desplazamiento del centro de gravedad del heroísmo preludia una innovación enormemente importante en la historia de estos mitos. Todos los casos examinados hasta ahora presentaban una característica: la narración estaba construida sobre un solo personaje. El heroísmo mágico es sustituido por el coraje y el valor individual. En el hecho de ser tragados no hay ahora nada de heroico. Se crea un nuevo personaje: el mito se construye sobre dos personas: una que es engullida y otra que libera a aquella. Héroe no será el engullido sino quien le libera.

A la respuesta de por qué se mata a la serpiente aún no se le puede dar una respuesta exhaustiva, aunque ya desde ahora hay algo claro: se la mata porque en la vida de los pueblos han ocurrido cambios que han hecho incomprendible el antiguo tema y lo han modificado de acuerdo con la nueva ideología. Más tarde, el régimen feudal oculta el duelo con la serpiente dentro de una envoltura caballeresca.

Se conservan vestigios del engullimiento en casos tardíos de duelo con la serpiente. Se pueden hallar huellas del engullimiento en determinados materiales más recientes (p.ej.: mitos de Hércules y Jasón).

III. El héroe en el tonel.

El motivo *del héroe en el tonel es afín al del héroe dentro del pez y constituye una derivación de él. También en los sacos más sencillos encontramos la analogía.*

La permanencia en el tonel corresponde a la permanencia en el vientre del pez, la educación secreta con otros muchachos corresponde al período de vida en común de los iniciados bajo la tutela de un anciano, y todo el conjunto constituye la condición previa para la obtención de las facultades necesarias a un jefe, la condición previa para la subida al trono.

Sabemos que el rito y el motivo del engullimiento tienen un origen totémico. De tótem, sin embargo, podían actuar no sólo los animales, sino también los árboles. En el tótem se puede identificar también la tradición del árbol y puede ser que estas dos tradiciones se hayan fundido en el motivo del héroe en el tonel (p.ej.: Moisés en el cesto flotante, quien a continuación se convierte en jefe y salvador de su pueblo).

IV. La serpiente raptora.

La serpiente es un fenómeno tardío, y su aspecto se elabora con posterioridad a la aparición de sus funciones. En el rito tenemos los animales más variados; predomina la serpiente. También tenemos el pájaro y el lobo, los transportistas del mar asumen, naturalmente, forma de pez. Más tarde, todos estos animales entran en la composición de la serpiente, del dragón. Ninguno de los pueblos en un estadio anterior a la formación de las castas conoce el dragón. El dragón es un fenómeno reciente.

Estos animales fantásticos son producto de una cultura tardía e incluso urbana, cuando ya el hombre había empezado a perder su vinculación íntima y orgánica con los animales, aunque se pueden encontrar antes formas embrionarias de animales compuestos, por ejemplo, en Méjico o entre los esquimales. La época de mayor esplendor de tales seres es la de los Estados antiguos, Egipto, Babilonia, la India antigua, Grecia, China, donde la serpiente aparece también en la bandera, simbolizando el estado. Por el contrario, no existe en los pueblos primitivos.

La serpiente es una combinación mecánica de varios animales, es un fenómeno idéntico a las esfinges egipcias, a los centauros clásicos, etc. En su composición no entran sólo el cocodrilo o el lagarto y el pájaro sino también la pantera, el león, el macho cabrío y otros animales, que consta de dos, tres, cuatro animales.

El dragón, aparece poco más o menos junto con los dioses antropomorfos. La divinidad se desarrolla a partir del animal. Con la aparición de la agricultura y de las ciudades, el variopinto mundo animal de origen totémico comienza a perder su realidad. Se verifica un proceso de antropomorfización. El animal adquiere el cuerpo de un hombre; en algunos casos, lo último en desaparecer es el morro del animal. Así aparecen divinidades como Anubis con cabeza de lobo, Oros con cabeza de halcón y otras semejantes. Por otro lado, las almas de los difuntos adquieren una cabeza humana sobre un cuerpo de pájaro. El proceso de antropomorfización está ya casi realizado en la figura de ciertos héroes como Hermes con unas pequeñísimas alas bajo los talones, hasta que, por último el animal se transforma en atributo del dios: Zeus es representado por un águila.

Se puede llegar a la conclusión de que la serpiente está formada por dos animales que representan el alma, es decir, por el pájaro y por la serpiente. Cuando aparecen las representaciones del país de la muerte, se restringe el número de los animales en que puede transformarse el difunto. Para los reinos lejanos nacen los pájaros, para el reino subterráneo las serpientes, los gusanos y los reptiles, entre los cuales, al parecer, no se hacen diferenciaciones. El pájaro y la serpiente son los animales más habituales y difundidos para representar al alma y se han fundido en la figura del dragón.

Otra particularidad constante de la serpiente es sus múltiples cabezas, que no son otra cosa que la rapidez de la carrera expresada en forma de imagen. Y lo mismo ocurre con la pluricefalia de la serpiente: sus muchas fauces son una imagen hipertrofiada del engullimiento. La intensificación se efectúa por medio del aumento del número.

Genéticamente, la serpiente está vinculada a las representaciones de la muerte. Esta vinculación entre las representaciones de la muerte y los ritos correspondientes nos explica otro aspecto de la serpiente, el de la serpiente raptora.

La serpiente refleja una forma posterior de representaciones de la muerte, es decir la muerte como raptó. La muerte sobreviene porque alguien ha raptado al alma o

a una de las almas del difunto. En correspondencia con esto, los hombres se imaginan la posibilidad de devolver al difunto a la vida: hay que raptar nuevamente al alma y volver a colocarla en su lugar.

El raptor es frecuentemente el propio difunto, que los muertos arrastran consigo a los vivos.

Una de las almas se objetiva, se convierte en un ser independiente y temible, pierde su vinculación con su amo y provoca la muerte.

Por objetivación se entiende la creencia de que el alma es un ser independiente capaz de vivir fuera del hombre. A tal efecto no resulta siempre necesario morir; también el hombre vivo puede tener su alma o una de ellas fuera de sí.

Surgen divinidades especiales cuya tarea consiste en salvar a las almas.

Existe una concepción según la cual la muerte sobreviene porque un muerto, en forma de animal, ha raptado al alma, y uno de estos animales es justamente la serpiente.

Un punto de interés es la inserción del momento erótico. A los difuntos que en virtud de la objetivación del alma existían como seres autónomos se les atribuían dos instintos poderosísimos: el hambre de alimento y el apetito sexual. En los primeros tiempos, el hambre de alimento se halla en el primer lugar: la muerte devoradora es más antigua que los restantes tipos de muerte.

Con el progreso de la evolución social, pasa a primer plano la satisfacción del sentimiento sexual. La muerte sobreviene porque el espíritu-raptor se ha enamorado de alguien vivo y se lo ha llevado al reino de los muertos para casarse con él.

Más tardío es el rapto en los mitos. Con el desarrollo de la religión, el animal es sustituido por el dios, pero estos dioses conservan siempre su zoomorfismo. La lista de los dioses de la mitología griega, que raptaron a sus amantes, resulta considerable. Se puede llegar a la conclusión de que este motivo se deriva de la representación del rapto de los hombres por la muerte. El momento erótico se añade más tarde. La narración maravillosa es más arcaica que estos mitos: en los cuentos, el raptor, no tiene aún aspecto humano, conserva su naturaleza de animal devorador, que en los mitos casi se ha perdido.

En Grecia, además, existían representaciones de la muerte-raptora, pero ya amorfa (Tánatos, divinidad sin rostro y pálida).

V. *La serpiente acuática.*

Debemos estudiar también este aspecto de la serpiente; también en el cuento maravilloso es un ser acuático la serpiente.

La custodia de las aguas se halla relacionada más firmemente con el aspecto de la serpiente en una primera época, y de la serpiente-dragón en una segunda. La representación de la serpiente-vigilante de las aguas aparece ya entre los pueblos más primitivos, por ejemplo, entre los australianos. Las descripciones de casos concretos presentan tres características comunes: la serpiente tiene grandes dimensiones y un aspecto fantástico, vive en el agua que puede tragar, tener en su cuerpo y luego, devolver: devora a los hombres, que pertenecen o adquieren salud y virtudes mágicas como consecuencia de ello.

La serpiente engullidora y la serpiente acuática son un solo y mismo ser.

Igual que la serpiente engullidora, también la acuática era en su origen, un ser temible pero benéfico en el fondo: es quien da las aguas, más tarde se convierte en el creador de la fecundidad, tanto de la tierra, como de los hombres.

¿De qué manera nace el motivo de la lucha contra la serpiente? Exteriormente, por lo que respecta al tema, aparece el motivo del abuso de poderes por parte de la serpiente: en su calidad de ser acuático, retiene el agua y provoca la sequía, o, al contrario, vomita una cantidad tal de ella que causa el diluvio.

Pero con el paso a la agricultura regular, a la cría de ganado y a la formación del Estado primitivo, cambian las cosas. Esta fase crea los dioses antropomorfos. Para el agricultor es importante que sus dioses rijan las aguas; sus dioses tienen aspecto humano. Los seres divinos, en otro tiempo tenidos por sagrados, tienen aspecto de animal. Con el cambio de la divinidad del animal al dios, los dioses matan a las fieras, las destituyen, les quitan el gobierno de las aguas y se ponen ellos a regirlas como conviene al agricultor y al criador de ganado.

Este mito popular ha sido aprovechado por los monjes budistas para sus propios propósitos, del mismo modo que la religión cristiana aprovechó para sus propios fines el duelo con la serpiente, haciendo que S. Jorge mate al dragón y convierta al cristianismo al pueblo por él liberado.

La serpiente acuática es muerta no se sabe bien por qué razón, o que se le acusa de la sequía, de retener las aguas, y con eso se motiva el combate.

El estudio de la naturaleza acuática de la serpiente nos ha aproximado a su concepción agraria. Esta concepción agraria la encontramos en el motivo que antes denominamos "Los atributos de la serpiente".

Todo cuanto hemos dicho al principio, de la serpiente, se halla estrechamente ligado a la caza como base económica fundamental, de la que nace este motivo: el

raptor se llevaba a la raptada. Aquí, en cambio, le es entregada. Las formas de esta entrega corresponden al rito de la presentación de las doncellas a los demonios del agua y a los dioses, con la finalidad de influir en la fertilización del país.

Este rito y los mitos que le corresponden alcanzan su pleno desarrollo únicamente en los países con un régimen agrario primitivo.

Tanto Frazer como Sternberg demuestran de manera bastante convincente que las relaciones sexuales entre un ser humano y una divinidad servían para aumentar el rendimiento de la tierra: se ve en primer lugar por el hecho de que tales matrimonios votivos tenían lugar antes de la siembra, y en segundo lugar, por su especial difusión en los lugares en que la agricultura depende de los ríos, como por ejemplo en los valles del Nilo, del Ganges, del Eufrates y del Tigres y del río Amarillo. En esos lugares la doncella era sacrificada a un ser que moraba en el agua.

Sacrificios de este tipo pretendían ejercer una influencia en la cosecha y, en general, en el incremento de la vegetación. Entre los pueblos dedicados a la pesca tales ritos trataban de aumentar la capacidad productiva de peces del agua.

Estos sacrificios entran indudablemente pronto en conflicto con las formas de la agricultura que se han desarrollado y con las formas de vida social y de relaciones familiares correspondientes a ellas, así como con las formas de la religión que ya ha comenzado a crear los dioses. Con la aparición de la propiedad de la tierra nace una nueva forma de relaciones familiares. El amor de los padres se consolida y aumenta y ya no admite el sacrificio de un hijo. Las simpatías que en otra época se dirigían al espíritu poderoso que regía a los hombres y las cosechas, se transfieren a la desdichada víctima. En el cuento maravilloso es el héroe al que todos honran. Es interesante que también en el cuento el héroe aparezca muy a menudo viniendo de un país extranjero. Con este desplazamiento de las simpatías se explican también las sustituciones, mediante las cuales, por ejemplo, en vez de la mujer se arroja una muñeca.

Donde ya no existe el mito, a menudo existen aún relatos de distinto carácter. A veces narran un caso que habrá sucedido realmente, o bien, se embellecen artísticamente, tienen carácter de cuento y figuran en las colecciones de "cuentos primitivos"; muy frecuentemente han perdido su conexión original con la fertilidad y la fecundidad. Ya no se ha conservado la conexión con la idea de la fecundidad, pero en cambio aparece con claridad otro nexo: a los espíritus se les llama muertos.

Comparando por un lado el motivo del rapto con sus mitos correspondientes (el rapto de Europa por Zeus, etc.) y, por otro lado, el motivo de los tributos con sus correspondientes mitos, vemos que los mitos sobre el rapto son menos arcaicos que el cuento maravilloso; en este último, el raptor-animal se ha transformado en un dios-animal, pero el mito del tipo de Perseo y Andrómeda es más antiguo que el cuento maravilloso.

Las representaciones religiosas pueden producir un mito religioso, a partir del cual se puede desarrollar un cuento maravilloso privado ya de toda colaboración religiosa.

Una de las vías es que el mito que ha perdido su significación social se convierte en cuento. Y, efectivamente, el mito de Perseo y Andrómana corresponde exactamente a los cuentos rusos.

Pero al presentar la tesis de la conexión del cuento con el mito, es necesario observar que, el mito, no es la causa eficiente del cuento.

El cuento puede derivarse también directamente de la religión, pasando por encima del mito.

Pero una cosa está clara: el cuento y el mito sobre el mismo tema no pueden coexistir en una misma época. En Grecia no podía existir aún un cuento sobre Perseo y Andrómeda, sólo podía existir un mito. En la antigüedad clásica el cuento únicamente pudo aparecer más tarde. Aunque podían darse gérmenes y precisamente en las llamadas clases inferiores del pueblo.

VI. La serpiente y el reino de los muertos.

La serpiente acuática era imaginada como un ser que vivía en los estanques y en las cuencas fluviales, en los ríos, en los mares y también en la tierra. Pero estas cuencas hacen también entrada al otro reino. El camino al otro reino pasa por las fauces de la serpiente y por el agua, entre el agua en un primer momento y sobre el agua más tarde. El oficio de guardián de la serpiente acuática resulta evidente: está junto al agua y en el agua y la custodia. Pero también la serpiente de la montaña se halla relacionada, en el fondo, no con las alturas sino con las grutas, ya que se creía que, igual que las cuencas fluviales, las grutas eran entradas al otro reino. Por eso la serpiente vive en las cuevas.

La serpiente, que en un principio vivía en determinados estanques y lagos hasta el punto de que la gente incluso tenía miedo de pasar junto a ellos, más tarde se traslada del principio del viaje del difunto al final de este viaje.

Típico representante de este guardián es Cerbero, porque su figura explica el papel de guardián que también representa la serpiente en el cuento maravilloso.

Cerbero muestra su antigua naturaleza acuática residiendo junto a la desembocadura del Aqueronte, donde le encuentra Hércules. Aquí vemos con especial evidencia el desplazamiento de la serpiente a otro punto del agua, al punto de llegada. En la sociedad anterior a la formación de clases, la serpiente reside junto al nacimiento de las aguas, es decir, al principio del río, mientras que Cerbero que mora al final del río confirma la suposición del desplazamiento del dragón desde la

salida de la tierra a la entrada del infierno. También se aproxima externa y funcionalmente a la serpiente de nuestro cuento maravilloso.

El traslado de la serpiente al cielo ha tenido una serie de consecuencias. En primer lugar, cambia el objeto del engullimiento. La serpiente no se traga ya a los hombres, se traga al sol y es muerta en tanto que engullidora del sol. Por otra parte, a veces es ella misma el sol.

Segunda consecuencia: de administradora de las aguas terrestres se convierte en administradora de las aguas celestiales: aparece como una nube que retiene el agua, la lluvia. La muerte de la serpiente provoca la lluvia (esto no se refleja en el cuento).

Tercera consecuencia: en los lugares en que se han desarrollado especialmente las representaciones de la región solar de los muertos, donde juegan un papel importante en la vida del pueblo, la serpiente se convierte en un ser que custodia las moradas celestiales de los muertos (Egipto).

Y, para terminar, ésta es la cuarta consecuencia del desplazamiento: todos aquellos que rodean a la serpiente y la propia serpiente asumen una naturaleza y una coloración ígneas. El río se convierte en la frontera entre el reino de los vivos y el de los muertos y junto con eso se convierte en un río ígneo; también el lago se vuelve ígneo, e ígnea la propia serpiente.

Se advierte la conexión entre la serpiente y el nacimiento. La serpiente se halla de algún modo vinculada pre-inicialmente al héroe y a su nacimiento. Que entre el héroe y la serpiente exista una vinculación desde el nacimiento no es algo que se diga explícitamente en el cuento, pero se transparenta en el motivo del “adversario original” (primario). La serpiente no ha visto nunca al héroe, pero sabe de algún modo que existe, y no sólo eso, sino también que perecerá a sus manos.

Se deduce bastante cumplidamente que la serpiente está vinculada con la muerte, pero la muerte también lo está con el nacimiento.

La serpiente es el principio material, el vientre. No olvidemos que en el rito la salida del vientre de la serpiente era un segundo nacimiento, y propiamente el nacimiento del héroe. Así, también estas representaciones vinculadas con el nacimiento desde una serpiente tienen el mismo origen que todo el conjunto del duelo con la serpiente. Las etapas evolutivas pueden fijarse esquemáticamente del modo siguiente: quien nace de la serpiente (es decir, quien pasa a través de ella) es un héroe. Etapa sucesiva: el héroe mata a la serpiente. La conjunción histórica de las dos etapas nos da: quien nace de la serpiente mata a la serpiente.

Pero la serpiente puede aparecer sea como padre sea como antepasado, y esta representación es naturalmente más tardía. En este último caso, la serpiente se convierte en el símbolo del falo: representa el principio paterno, y al cabo de cierto

tiempo se convierte en antepasado. El nacido de la serpiente posee la fuerza y la naturaleza de ésta.

Detengámonos en este punto de la muerte de la serpiente por la serpiente. La primitiva serpiente-engullidora benéfica y la tardía serpiente-engullidora terrible se encuentran aquí frente a frente como enemigas.

¿Pero son aplicables estos materiales al cuento maravilloso? ¿Se puede decir que el Iván del cuento mata a la serpiente porque ha pasado a través de la serpiente, la cual ve en él a su gemelo? Explícitamente, directamente, esto no resulta así en ninguna parte. El cuento ruso no ha conservado el nacimiento de la serpiente ni el engullimiento por ésta, como beneficio. Ha conservado otra forma: el nacimiento del pez. Y, en efecto, se puede observar que quien ha nacido del pez es con frecuencia un combatiente contra la serpiente. Ya hemos visto cuánto se aproxima la permanencia en el interior del pez a la estancia dentro de la serpiente.

Así pues, también el cuento ruso conoce la muerte de la serpiente por la serpiente, y por añadidura en una forma muy interesante y significativa: en la forma del suicidio de la serpiente. Dos serpientes, la que golpea y la que es golpeada, se han fundido aquí en un ser único, pues la serpiente es un enemigo y un adversario originario tan integral que nuestro cuento contemporáneo ya no puede hacerle representar el papel heroico del matador de la serpiente, como aún sucede en Egipto. Pero ahora ya está claro por qué la serpiente conoce a su enemigo y vencedor: éste ha nacido de ella misma, de la serpiente, es justamente él y solo él es “enemigo originario” de la serpiente y la mata.

Capítulo octavo

MÁS ALLA DE LAS TIERRAS LEJANAS

I. El reino lejano en el cuento.

Vamos a estudiar la ubicación del reino lejano. El reino al que llega el héroe está separado de la casa paterna por un bosque impracticable, por el mar, por un río de fuego con un puente donde se esconde la serpiente, o bien por un abismo en el que se precipita el héroe o al que desciende. Este es el reino “lejano”, el “otro reino” o el “reino extraordinario”. En él reina una princesa orgullosa y despótica, en él mora la serpiente. El héroe llega en busca de la bella raptada o de objetos milagrosos, de las manzanas que rejuvenecen, del agua viva que sana y da la eterna juventud y la salud

Pero se observa que este reino no presenta ninguna unidad exterior y que no parece posible trazar una descripción única de él; hay que realizar varias.

A veces se halla bajo tierra.

Pero allá abajo no hay nada de específicamente subterráneo: normalmente, no está en absoluto oscuro y la tierra es igual que la de la superficie.

Pero el reino puede estar también situado en una montaña.

Y, finalmente, puede hallarse además bajo el agua.

Con independencia del lugar donde está, algunas veces el reino posee bellísimos prados. Debe advertirse, empero, que por bello que sea el paisaje del reino, no se encuentran nunca ni forestas ni campos cultivados donde espigue el trigo.

Pero, en cambio, hay otra cosa: jardines, árboles, y estos árboles dan frutos. La mayor parte de las veces, los jardines están situados en las islas. En los cuentos en que aparecen las manzanas que rejuvenecen encontramos casi siempre los jardines.

Hasta ahora no hemos encontrado en el reino lejano ni un solo edificio, y en ocasiones el cuento subraya que se trata de un lugar deshabitado. Pero en el reino lejano hay edificios, y se trata siempre de palacios. La mayor parte de las veces este palacio es todo de oro. A menudo también de mármol y cristal. El palacio es inaccesible. Esta inaccesibilidad suya no constituye, por otra parte, un obstáculo para el héroe, quien se desliza a través de los muros, o en otros casos, transformándose en hormiga, penetra a través de una fisura. A veces se transforma en águila y sobrevuela las murallas. Muy frecuentemente el palacio se halla guardado por animales, casi siempre leones o serpientes, pero esta serpiente no se asemeja a la Serpiente-montañera, se dejan aplacar fácilmente.

A veces el lugar al que llega el héroe es descrito como una ciudad o como un Estado. De este Estado no sabemos nada, aparte de que reina alguien en él.

Todos los elementos indicados se hallan combinados de distintas maneras.

Este Estado tiene cierta conexión con el sol. Este reino se halla en el cielo, donde está el sol.

Este reino está relacionado con el horizonte. Y aunque esta indicación se refiere más al viaje que al reino, existen también textos en los que la situación del reino en el horizonte se expresa con toda claridad. Este nexo con el cielo se expresa aún con más claridad en los casos en que se menciona el trueno y los rayos (el gato con botas).

Todo lo que se halla vinculado de algún modo con el reino lejano, puede adoptar la tonalidad del oro (ya hemos visto que el palacio es de oro). Los objetos que el héroe debe conseguir en el reino lejano son casi siempre de oro: un pelo de oro, plumas de oro del ánade, un ciervo con los cuernos o la cola de oro, un caballo con la crin y la cola, etc.

La propia habitante del reino, la princesa, tiene siempre algún atributo áureo. Reside en una alta torre con el tejado de oro, tiene las alitas de oro, su criada las tiene

de plata. Vuela en un carro de oro. También cuando la princesa es presentada como una virgen guerrera galopa sobre un ágil caballo, “con una lanza de oro”. Cuando el cuento menciona los cabellos de la princesa, son casi siempre dorados. En los cuentos abecásicos también su rostro difunde una luz. Etc.

El oro aparece tan a menudo, tan destacadamente y de tan variadas formas, que este reino lejano se puede llamar con toda razón el reino de oro. Todo lo que está relacionado con el reino lejano puede tener el color del oro, y todo lo que tiene el color del oro muestra su pertenencia al otro reino.

La historia de los huevos de oro demuestra que el color dorado es sinónimo de igneidad. Lo vemos también a propósito de la pluma brillante del Pájaro de Fuego. Sabiendo que el reino lejano es también muy a menudo el reino celestial y solar, podemos concluir fácilmente que el color celestial de los objetos es la expresión de su naturaleza solar.

Está muy difundido el cuento que narra cómo atraviesa el héroe el reino de cobre, el de plata y el de oro. Posiblemente, estos tres reinos han surgido como una triplicación del reino lejano. Puesto que el cuento tiende a triplicar todo, también este motivo se ha prestado a tal tendencia y esto explicaría la presencia de los tres reinos en general. Pero como el reino lejano es de oro, los anteriores serán de plata y de cobre. El reino de cobre, el de plata y el de oro no se hallan uno bajo el otro, sino uno tras otro, y generalmente los tres se encuentran bajo tierra. Pero como, según el canon del cuento, el reino lejano es la última etapa del viaje del héroe, a la que sigue su regreso, y tres llegadas son imposibles, los dos primeros reinos se han convertido en una especie de etapas, y el tercero es el punto de llegada. Pero en el canon del cuento tenemos ya otra etapa de paso, es decir, la cabaña de la maga. Y de este modo nos encontramos ante un curioso fenómeno de asimilación de los tres reinos a la cabaña de la maga. Podemos afirmar con derecho que los tres reinos son una formación intrínseca del cuento. No nos ha sido posible encontrar ningún material que indique una vinculación entre este motivo y la mentalidad o los ritos primitivos.

El reino lejano aparece en ocasiones como reino de animales y no de hombres. Así, por ejemplo, si el raptor de la princesa es un animal, este animal se la lleva a su reino, donde no hay hombres (ej.: reino de los leones, donde vive el “rey-león”, reino de los cuervos, reino de las serpientes, reino de los halcones, reino de los ratones, etc.) Como en la mayor parte de los casos el raptor es una serpiente. Este carácter animal del reino no excluye en absoluto la presencia de ciudades, palacios y jardines.

II. *El otro mundo.*

Al estudiar las formas primitivas del mundo de allá vemos que hay multiformidad. No existen pueblos que posean una representación perfectamente uniforme del otro

mundo; tales representaciones son siempre multiformes y en parte también contradictorias.

Como el mundo cambia, como cambian las formas de la comunidad humana, junto con ellas cambia también “el otro mundo”. El hombre transfiere a él no sólo su ordenamiento social, sino también las formas de vida y las particularidades geográficas de su país. Pero el hombre transfiere también sus intereses y en especial los económicos.

Esta proyección del mundo de aquí en el otro mundo aparece ya con toda claridad en la sociedad del clan.

En el más allá viven los amos que tienen poder para enviar estos animales a los hombres. Podemos constatar que el cuento maravilloso ha conservado este estrato. Esto explica por qué el otro reino está poblado de animales y por qué el héroe encuentra allí a su rey o dueño. Estos animales en el palacio recuerdan mucho a los habitantes animales de la “gran casa”.

En el otro mundo no deja nunca de haber abundancia de caza. El hombre transfiere al otro mundo no sólo las formas de su vida, sino también sus intereses y sus ideales. En la lucha contra la naturaleza él es débil y lo que no consigue aquí puede conseguirlo allá. En el otro mundo se deja de producir y de trabajar, únicamente se consume, y los medios encantados conseguidos en el más allá aseguran el bienestar eterno.

Con la aparición de la agricultura también en el otro mundo surgen jardines y árboles, y estos árboles satisfacen las necesidades del hombre sin que sea preciso trabajar. Se atestigua el origen arcaico del motivo del “país de jauja”, de los ríos de leche y orillas de *kisel'*. En los países de los muertos, el alimento no se acaba nunca; si se consigue traer aquí este alimento, ya no se acabará nunca tampoco en la tierra. De aquí se deriva el mantel que se prepara por sí mismo.

Más tarde, la casta sacerdotal se apodera de estas representaciones del otro mundo, donde son colmados la esperanza y el deseo, a fin de consolar con ellas al pueblo con la perspectiva de una recompensa por su aguante en esta tierra. De aquí se obtiene también el tratamiento cómico del motivo. En el cuento, el motivo de las orillas de *kisel'* se relaciona a menudo con la exaltación cómica de los perezosos.

Antes de proseguir, nos queda por estudiar la representación del reino del sol. Esta representación se desarrolla y alcanza su apogeo en las religiones evolucionadas como la egipcia.

El color dorado de los objetos vinculados con el reino lejano es el color del sol. Los pueblos que desconocen la religión del sol no conocen el color dorado de los objetos encantados. Nos pueden servir de ejemplo las representaciones del reino lejano con el paso a la agricultura en Egipto, Babilonia y Asiria, China y el mundo clásico.

No desaparecen las antiguas representaciones, sino que continúan existiendo y sobre ellas se estratifican otras nuevas. En el otro mundo no se ara, no se siembra y no se siega. Tampoco en el reino lejano del cuento se llevan jamás a cabo labores agrícolas. Los animales, los jardines, las islas se han conservado en todas las regiones, pero ha aparecido un nuevo elemento: han aparecido las divinidades que dan la fecundidad. En el cuento también se han conservado las huellas de estas divinidades. La segunda observación es la siguiente: en Egipto alcanza su pleno desarrollo la concepción solar del otro reino, que se desenvuelve gradualmente y asume formas simbólicas (orientación de las pirámides). También los árboles y los jardines constituían una parte esencial de esta creencia (bajo el régimen agrario, el coco que deja caer perennemente sus frutos: esta palma se hipostasía en el árbol de la vida que crece en el reino de los muertos. Quien consigue este árbol consigue la inmortalidad). Por primera vez en la historia del mundo pasa la función mágica a otro objeto, lleno de misterio y de fuerza, al libro. Egipto fue el primero en crear el “libro encantado”, que también en el cuento está en manos de la princesa o de su padre. Estas representaciones predominan tanto en la religión oficial de la corte y de los sacerdotes como entre el pueblo, que narra historias maravillosas sobre la manera de traer este libro del reino de los muertos.

Es preciso hablar también de la importancia que tiene el oro en el culto funerario egipcio. Así, por ejemplo, en los textos propiciatorios se menciona una “casa de oro”. Así pues, la cripta era imaginada de oro.

Vamos a analizar las representaciones en la antigüedad clásica. La multiformidad de las representaciones griegas roza el caos.

Esta particularidad es ya por sí misma un principio de decadencia, de disgregación, y esta disgregación crea un terreno favorable al nacimiento del cuento maravilloso. Todo el mito de Hércules, que consigue las manzanas de las Hespérides, se encuentra muy próximo al cuento de las manzanas que rejuvenecen; más aún, el cuento resulta ser más arcaico, al haber conservado el efecto mágico de las manzanas, en tanto que en el mito de Hércules son una especie de “rareza”. Los griegos fueron quizá los primeros en introducir en el otro mundo la música, y no la música mágica de las flautas y los tambores, sino la música humana corriente, y esta innovación se difunde luego por toda Europa, desde *La florecilla de Alen'ka* hasta los ángeles músicos que tocan la viola y la trompeta a los pies de María. Nos acordamos del “árbol cantante” de nuestros cuentos.

De todo el conjunto de representaciones griegas vamos a destacar únicamente un detalle: el color dorado. Recordamos en primer lugar el palacio de Helios. Se trata de columnas que sostienen la bóveda celestial. Este color dorado es inherente a los dioses, a los muertos y a los iniciados. El rostro de oro, la corona de oro, el nimbo, la aureola, todo esto tiene aquí su origen. Y esto explica también por qué se usaba el oro en el culto en sufragio de los difuntos no sólo en Grecia, sino también en otros países. Así se explican también las máscaras de oro funerarias de Micenas, el hecho de que

en China se ponga oro en la boca de todos los muertos, etc. Así, en el *Apocalipsis*, el lugar de los muertos es descrito minuciosamente como una ciudad áurea.

Vemos, por tanto, que el cuento maravilloso ha conservado los distintos estratos, los distintos sedimentos de las representaciones del reino lejano: también encontramos en él los elementos más antiguos referidos a la caza, a la agricultura primitiva y a la más avanzada, así como las formas correspondientes del régimen social y de las costumbres.

Capítulo noveno

LA ESPOSA

I. *El sello de la princesa.*

Quienes se imaginan a la princesa del cuento sólo como “una doncella bellísima”, una “belleza inestimable”, que “no se puede decir en el cuento ni describir con la pluma” se engañan. Por un lado es, ciertamente, una novia fiel que espera a su prometido y rechaza a todos los que pretenden su mano en ausencia del novio, pero, por otro lado, es un ser insidioso, vengativo y malvado, siempre dispuesto a matar, a ahogar, a estropear, a robar a su novio, y la tarea esencial del héroe que ha conseguido, o casi, apoderarse de ella consiste en domarla, lo cual hace de un modo sencillísimo: la golpea con tres tipos de vara hasta dejarla más muerta que viva, después de lo cual llega la felicidad.

En ocasiones se presenta a la princesa como a una heroína, una guerrera, maestra en el arte de tirar flechas, en la carrera, en montar a caballo, y la hostilidad hacia su novio puede adoptar la forma de una competición explícita con el héroe.

Los dos aspectos de la princesa están determinados no tanto por sus cualidades personales como por el desarrollo de la acción. El héroe la libra de la serpiente, es su salvador: éste es el tipo de novia dócil. La otra es tomada con violencia, es raptada contra su voluntad por un pillastre que ha llevado a cabo las empresas o resuelto los enigmas, sin dejarse amedrentar por el hecho de que las cabezas de sus infortunados predecesores están clavadas en unas varas en torno al palacio de la princesa.

La princesa, su padre y el novio pueden formar distintos “triángulos de fuerzas”. La princesa conquistada o conseguida con violencia actúa contra el héroe de acuerdo con su padre e intenta matarle.

Pero puede darse otra combinación: la princesa actúa contra su padre junto con el héroe y en ocasiones es ella misma quien mata al viejo rey.

Al estudiar la lucha contra la serpiente, hemos dejado a un lado el papel de la princesa durante el combate. Antes del duelo, el héroe se duerme y la princesa no consigue despertarle. Así pues, le despiertan las lágrimas de la princesa. El papel de las lágrimas se reduce a despertar al héroe. Pero a menudo las cosas se desarrollan de un modo distinto. La princesa hiere al héroe para despertarle. Más tarde, la cicatriz servirá para reconocer al héroe. Así pues, se le imprime al héroe cierta señal, una marca, y, además, una marca sangrienta, y el héroe es reconocido por su cicatriz. También la herida recibida durante el combate tiene el mismo significado: representa una marca sangrienta. La princesa venda la herida con un pañuelo. El héroe es reconocido por la herida y por el pañuelo.

Lo que importa aquí es que la marca es impresa poco antes de la boda.

Hay otro medio para marcar al héroe. Otra forma de marca consiste en cortar un mechón de pelo. Normalmente, la función de la marca es señal de una solidaridad entre la princesa y el héroe. Pero del mismo modo se sirve igualmente la princesa malvada para matar al héroe.

La marca deriva del rito matrimonial. Los mitos de los lapones han conservado mejor que cualesquiera otros las formas y el sentido de este rito. La sangre extraída, las marcas y las cicatrices son signo de admisión a la asociación del clan. Por eso las encontramos ya en el rito de la iniciación, en el rito de la admisión de un nuevo miembro de la alianza. Pero se hallan muy difundidas también fuera de este rito. Hay una larga lista de pueblos en los que se mezclaba y bebía la sangre durante la ceremonia de admisión a la alianza familiar o con el fin de reforzarla. El punto del cuerpo del que se extrae la sangre no tiene importancia, pero naturalmente, en los pueblos que llevan vestidos se trata de las partes descubiertas, frente, mejillas, manos, como vemos también en el cuento.

Al casarse, la mujer, pasa a formar parte de la estirpe del marido o, viceversa, el marido entra en la estirpe de su esposa. En el cuento tenemos siempre este último caso, que es un reflejo de las relaciones matriarcales.

Para nosotros, el vino es un sucedáneo de la sangre (p.ej.: el rito nupcial celebrado en *Tristán e Isolda*).

En el cuento maravilloso la princesa marca también a su esposo mediante el corte de pelo (poco frecuente en el rito nupcial).

La alianza fraterna se puede hacer también intercambiando algo que sea inseparable de la persona, como por ejemplo el pelo, partes del vestuario, etc. Entre otras cosas, también en el cuento maravilloso corta la princesa no sólo los cabellos, sino además un trozo del caftán del esposo.

Como signo de admisión al clan, este uso parece, en cambio, frecuentemente. La costumbre de cortar el pelo puede decirse que es un fenómeno internacional y que dura hasta hoy mismo, y cuyo fundamento originario, cuyo sentido original, son en

gran parte evidentes. En el bautismo, la consagración al sacerdocio y cuando se expresan los votos monacales, se corta un mechón de cabellos. En todos estos casos, el hombre pasa a formar parte de una nueva comunidad.

Como ya sabemos, la iniciación era tenida por una muerte temporal. Se comprende, pues, que, cuando alguien moría se practicasen de distintas formas el corte de un mechón de pelo o la sangría.

II. *Las mujeres difíciles.*

A) EL AMBIENTE

Pasemos ahora a otra función de la princesa. Antes de unirse en matrimonio, pone a prueba al novio, confiándole diversas tareas difíciles. El motivo de **las** “empresas difíciles” es uno de los más difundidos en el cuento maravilloso. Por empresas difíciles se entenderán aquí únicamente las que tienen relación con la petición de matrimonio, y no con la entrega de un medio encantado. Hay casos en los que las empresas difíciles son asignadas aún no existiendo un nexo inmediato con la petición de matrimonio.

Las “empresas difíciles” se presentan de modos muy variados.

Estudiando estas empresas examinaremos dos problemas. Primero: en qué circunstancias y por qué se asignan las empresas difíciles. Segundo: cuál es el contenido de estas empresas. La misma empresa puede ser impuesta en circunstancias distintas y viceversa.

Así pues, ¿en qué circunstancias se asignan las empresas difíciles?

A veces, la empresa puede ser impuesta desde el principio de la narración. El cuento empieza diciendo que un rey desea casar a su hija y publica un bando en el que hace saber en qué condiciones concedería la mano de la princesa. En tales casos, la petición de matrimonio es originada por la empresa: tenemos en primer lugar la empresa y luego la petición de un matrimonio, que consiste en el intento de llevar a cabo la empresa. No se dice nunca lo que induce al rey a asignar esta tarea. En otras palabras, las empresas no están motivadas. Otra circunstancia: las empresas son tan arduas que su cumplimiento debe parecer imposible. El héroe las lleva a cabo porque tiene un ayudante encantado. Por ahora no podemos comprender si estas empresas pretenden incitar o desanimar a los aspirantes, o si deben servir para encontrar al único esposo digno.

También están las empresas como respuesta a la petición de matrimonio. El héroe solicita la mano de la princesa, pero se le impone el resolver primero los enigmas de la esposa. Ahora existe la motivación.

La empresa es solicitada como una prueba para el cortejador. Por “fuerza” no se entiende la física, se pone a prueba la fuerza que, convencionalmente, llamaremos mágica y que se encarna en el ayudante.

Estas empresas contienen el motivo de la amenaza. Esta amenaza descubre otra motivación. De las empresas y de las amenazas se transparenta no sólo el deseo de encontrar el mejor esposo a la princesa, sino también la esperanza secreta e inconfesada de no hallar a tal esposo (el cortejador es enviado a la muerte). En tal caso, la solicitud de las empresas es un acto de hostilidad hacia el cortejador.

Algunas empresas son impuestas por la princesa huida y encontrada. El carácter de hostilidad se manifiesta de modo siguiente: la princesa huye del novio o del marido, utilizando la alfombra voladora o recuperando sus alas gracias a un engaño. El marido la busca y la encuentra, pero ella no se da por vencida y le impone determinadas empresas. Se ve algo más: las empresas tienen carácter de competición mágica. La princesa también es una maga, pero el héroe la supera.

Se ve claramente que la princesa no desea casarse. En ocasiones se llega a decirlo abiertamente. Aún no se sabe por qué la princesa se muestra hostil con su cortejador.

Otras empresas son impuestas por la princesa raptada por falsos héroes. Se impone la empresa para conseguir encontrar al verdadero novio, y en estos casos el elemento de hostilidad hacia el novio, en general, corresponde a la hostilidad hacia el falso novio. Al verdadero novio se le hace un servicio: se le ofrece la ocasión de mostrar lo que sabe hacer.

En todos estos casos, la esposa y su padre, aparecen solidarios en su enemistad hacia el novio, auténtico o falso. El propio rey, es decir, el futuro suegro, impone la empresa, o la impone la princesa comprometida, no tiene importancia.

Otras empresas son encomendadas por el espíritu acuático. Este caso resulta típico de los cuentos en que el héroe ha sido vendido al Espíritu acuático; va a donde él, pero por el camino, antes de encontrarle, se hace novio de su hija. Apenas se halla el héroe frente a él, el espíritu acuático le impone el cumplimiento de determinadas empresas que no suelen estar motivadas en absoluto. A veces, el cumplimiento de la empresa se pone como condición para la puesta en libertad.

Aquí nos encontramos sencillamente con el reflejo del canon fabulístico; petición de matrimonio+empresas+matrimonio. Al matrimonio sigue la fuga y el intento del Espíritu acuático, de alcanzar y matar a los fugitivos. La princesa se alía con su esposo, en contra de su padre.

Se pueden indicar muchos casos en los que la imposición de las empresas difíciles no está vinculada directamente a la petición de matrimonio.

También están las empresas del maestro-brujo. También en éstos es vendido el héroe o cae en manos de un brujo que le enseña sus artes; pero el héroe es prisionero del brujo, su padre viene a buscarle y el brujo le asigna una serie de enigmas que él resuelve después de haberse puesto previamente de acuerdo con su hijo. Se trata de reconocer al hijo o a la esposa entre siete iguales. Esta fuga tiene carácter de competición mágica con el brujo; no encontramos aquí el suegro hostil ni la princesa. Funcionalmente, al suegro hostil corresponde el mago hostil, el brujo.

Otro caso es el de las empresas impuestas al anciano rey. También el futuro yerno manifiesta su hostilidad. Después de haber llevado a cabo todas las empresas, se vuelve contra el rey. Cambian las tornas: en tanto que, el futuro rey, cumple siempre todo lo que se le impone, el viejo rey perece inevitablemente.

B) EL CONTENIDO DE LAS EMPRESAS

Hablemos de las empresas de búsqueda. La inmensa mayoría de las empresas tiende a mandar al héroe al reino lejano. Debe probar que ha estado allí, que es capaz de ir y volver, o morir. Se exige que él consiga objetos o rarezas que sólo allá se pueden encontrar. Peculiar de estos objetos resulta siempre su color dorado (ya sabemos que esto indica su pertenencia al reino del más allá).

Tras las empresas se oculta una prueba; se quiere saber del héroe si ha estado en el infierno, en el reino del sol, en el otro mundo. Sólo quien ha estado allí tiene derecho a la mano de la princesa.

Los hermanos mayores del novio le arrebatan a la princesa. Estos hermanos se afanan por obtener su mano, pero la princesa les mantiene a raya, imponiéndoles empresas difíciles. No se trata de los zapatos o de la carroza, sino de poner en prueba al héroe. Sus hermanos, que no han estado en el más allá, no pueden llevar a cabo la empresa. El héroe sí porque ha estado.

Por sí mismas estas empresas son imposibles de realizar. El héroe las realiza sólo, porque tiene un ayudante. En esto vemos que las empresas deben probar no sólo si el héroe ha estado en el reino del más allá sino también si allá ha conseguido un ayudante. El héroe demuestra su equipamiento mágico.

Muy a menudo topamos con un grupo formado por tres empresas combinadas de distintos modos: plantar un jardín, sembrar, hacer crecer y segar el grano en una noche, construir en una noche un palacio de oro y un puente hasta él. Estas empresas se combinan a veces, con la ya conocida de adiestrar o domar un caballo y también con otras.

Analicemos el palacio. En ocasiones, no es un palacio sino una iglesia, o es una casa, o un granero, etc. Son todas deformaciones del palacio de oro.

Pero el motivo del palacio de oro, puede comprenderse mediante el palacio de oro que se alza en el reino lejano. Para resolver este problema vamos a dirigirnos a los materiales referentes a la “gran casa”.

A su regreso el muchacho gobierna al trueno. Así pues, antes de convertirse en el jefe de la tribu, el muchacho lleva consigo esta capacidad, y también lleva consigo toda la casa. En este muchacho podemos descubrir al ordenador del mundo. Es él quien da el trueno a los hombres y les da también la “casa”, es decir, el ordenamiento social, como en otros textos lleva a los hombres las danzas y las pinturas y les enseña las costumbres sagradas.

Estos materiales muestran que el motivo del héroe que construye el palacio y planta el jardín, o produce una cosecha insólitamente precoz, se remonta a las representaciones de los magos y de los sacerdotes, capaces de acelerar la cosecha en virtud de la iniciación.

Esto nos lleva a comprender otro tipo de prueba, es decir, la prueba del fuego o del baño hirviendo.

La empresa de permanecer sentado en un baño hirviendo, goza de gran popularidad. El héroe demuestra que, poseyendo a los ayudantes (p.ej.: “Hielo-Crujiente”), gobierna a los elementos.

En otros mitos que contienen la petición de matrimonio y el examen del héroe, la maga-donante calienta una piedra y se lo pone en la boca al héroe. Con este gesto le confiere el poder sobre el elemento del fuego.

Se podrían recoger muchos ejemplos en los que el héroe supera la prueba del fuego porque posee un don encantado que ha traído del bosque.

¿Con qué derecho pone a prueba el padre al novio? ¿Cuál es el sentido de esta prueba? El esposo pasaba a formar parte del clan de la mujer. Antes del matrimonio se celebraba una especie de ensayo de la ceremonia de la iniciación (abrasamiento, engullimiento y eructado, de forma ligeramente distinta), en presencia del responsable de los conocimientos y habilidades del novio, es decir, en presencia del padre de la esposa. De manera convencional y mímica demuestra el novio que vale con respecto a todas las materias de este examen, demuestra que ha pasado por el fuego y que es insensible a él.

La prueba del baño hirviendo aparece a menudo relacionada con la de la comida. Para esta empresa existen ayudantes especiales. Es sabido que entre los héroes de la mitología clásica, Hércules se distingue por su especial voracidad (muy próximo al héroe del cuento). Del infierno llegan a los hombres las capacidades mágicas y precisamente la capacidad de comer mucho. ¿Por qué? la naturaleza de los

muerdos nos es conocida: una de las particularidades de los muertos es que no comen. Son invisibles, transparentes. La comida no se queda en los muertos, pasa a través de ellos. Por eso, el héroe no come, propiamente hablando, como lo hacen los vivos: puede continuar comiendo hasta el infinito y esta comida asume en el cuento dimensiones fantásticas.

Sólo los miembros de la familia pueden participar en el banquete. Si se permite participar en él a un extranjero, significa que se le acoge en el clan o que el clan le toma bajo su protección. Aquí tenemos una categoría de ritos nupciales que incluyen también la comida en común. Tenemos aquí un reflejo de las formas de la comida ritual, relacionado con la celebración del matrimonio o con la estancia en el otro mundo.

Algunas veces, antes de la boda, el héroe debe participar en determinadas competiciones. A primera vista, estos certámenes tienen un carácter puramente deportivo. Frazer, que se ha ocupado de la cuestión, únicamente detecta en ellas la lucha atlética; atribuye a esta costumbre un origen remoto y las remite a la "sociedad primitiva". Es lícito imaginar que en la sociedad primitiva la fuerza física y la belleza jugaban un papel de preeminencia. La mano de la princesa y el propio trono eran en ocasiones el premio del certamen deportivo. Las fuerzas atléticas o la agilidad reflejan la naturaleza mitológica del héroe.

Un estudio atento del cuento muestra cómo en las competiciones no se reflejan ni la agilidad ni la fuerza del héroe, sino otras cualidades. Quien proporciona la victoria es el ayudante mágico; sin él, el héroe no consigue nada y no se trata de su fuerza personal.

La base original aparece aún con más claridad en los cuentos en que el rey se encuentra a tres años de distancia de su país y manda a buscar la espada que hiere sola. El rey promete dar a su hija por esposa a quien se la traiga a tiempo. El héroe, transformado en diversos animales, corre de un reino a otro.

Las mismas representaciones se reflejan claramente también en las competencias de tiro. A primera vista podría parecer que todo depende del peso y las dimensiones del arma, del grado de tensión del arco, como sucede en la Odisea. Pero no se trata únicamente de disparar con esa arma, se trata de disparar de un reino a otro. Quien resuelve el problema es el ayudante encantado del héroe, su ayo.

El carácter mágico de estas competiciones se deduce claramente además del análisis de los ayudantes que llevan a cabo las empresas ordenadas por la princesa guerrera. Ya los hemos estudiado antes al advertir en ellos a unos intermediarios entre los dos mundos.

Especial interés tiene la empresa de esconderse. El rey promete a su hija a quien logre esconderse de manera que él no pueda encontrarle. Este rey es un nigromante, un mago. El falso héroe que se esconde simplemente en el baño o en el

secadero es castigado con la muerte. El verdadero héroe se transforma en armiño, en halcón, etc., o se esconde en los nidos de estos animales, o es tragado por ellos. La mayor parte de las veces estas empresas no son impuestas por el rey, sino por la princesa, esposa del héroe al que ella ha abandonado para marcharse al reino lejano. Esta forma de empresa es típica de esa situación. Generalmente, el héroe es descubierto dos veces por la princesa, pero a la tercera vez resulta inencontrable y la princesa consigue descubrirle sólo mirando en el espejo mágico o en el libro mágico; el héroe se ha ocultado detrás del espejo, o, transformado en alfiler, está entre las páginas del propio libro.

Puede ser que este modo de jugar sea una metáfora de precipitarse en el infierno, en el no-ser. Se cree que la hipótesis más acertada es que ella mira en el “espejo-cielo”, por lo tanto, obtiene el horóscopo del cielo y de sus astros. Que el espejo ha sustituido al cielo se puede advertir no sólo en los materiales lingüísticos, sino también en los folklóricos. Pero con todo no se comprende aún por qué se tiene que esconder el héroe. Se podría apuntar la hipótesis de que el héroe debe poseer el arte de hacerse invisible; la invisibilidad es una de las cualidades de los habitantes del infierno.

Inmediatamente antes del matrimonio, parece repetirse el rito, pero esta vez como un control practicado sobre el novio, y no como procedimiento para conferirle la virtud mágica: esta vez se pone a prueba su capacidad para hacerse invisible, relacionada con la de transformarse en un animal. El héroe demuestra haber sido engullido y ser capaz de volverse invisible.

Los vivos no ven a los muertos. Pero si partimos de la suposición de que aquí se refleja la representación de que tampoco los muertos ven a los vivos, resulta claro el fundamento psicológico de este motivo. La princesa ha muerto y, propiamente hablando, no puede ver al héroe. Pero su brujería consiste precisamente en el hecho de que, a pesar de eso, ve a los vivos: ha devorado a todos los predecesores del héroe. Pero esta vez él también es un brujo, un mago. A la brujería de la muerte responde con su propia brujería y se hace invisible. En los cuentos en que se le impone al héroe el esconderse, la princesa es siempre una gran maga: posee el libro encantado. Aquí la prueba asume el carácter de competición de magia. Tanto el examinador como el examinado son dos grandes magos, pero el que vence es el héroe.

De igual manera, la empresa de reconocer a la persona buscada entre doce iguales es impuesta también en el otro reino, donde el espíritu acuático. Este muestra al héroe a sus doce hijas y el héroe debe descubrir entre ellas a la menor, es decir, a su esposa.

Lo mismo se exige al padre que ha ido a recobrar a su hijo a la casa del brujo donde había estado aprendiendo la “ciencia lista”: el padre debe reconocer a su hijo entre doce alumnos idénticos en todo.

Esta empresa se basa en el hecho de que en el otro reino la persona buscada no tiene un aspecto individual. Todos los que residen allí tienen el mismo aspecto.

La empresa de reconocer a una persona buscada entre muchas iguales aparece no sólo en la práctica chamánica, sino también como costumbre nupcial, y se encuentra en toda Europa hasta el siglo XIX (en la región francesa de los Vosgos, el día de la boda, el novio debe escoger a su prometida de entre una multitud de muchachas...En Cerdeña, el joven que va a casarse es llevado a una habitación donde están sentadas todas las muchachas que ha sido posible reunir, todas permanecen en silencio e inmóviles...).

El cuento podría terminar con el matrimonio. Pero a veces hay aún otra prueba esperando al héroe: la prueba de la primera noche.

¿En qué consiste el peligro de la primera noche? El cuento presenta un panorama muy variado. La mayor parte de las veces vemos que se trata de una mano pesada que aplasta al héroe. El ayudante se entera de este peligro y advierte al príncipe.

No se trata de una simple prueba de fuerza. La princesa intenta estrangular a su esposo.

A veces todos los maridos de la princesa mueren misteriosamente durante la primera noche. Pero hay un peligro de otra clase: existe una serpiente que vuela adonde la princesa. El remedio es siempre uno sólo: el lugar del esposo lo ocupa el ayudante. Nos encontramos frente a una norma del cuento, un canon, según el cual no es el esposo quien priva a la doncella de su virginidad, sino el ayudante, mágicamente armado y poderoso.

Normalmente, tras haber domado a la esposa, el ayudante agarra tres tipos de varas y tortura a la princesa.

Esta es, en pocas palabras, la situación normal de la primera noche. Es bien evidente que tenemos aquí un reflejo de antiquísimos fenómenos mentales, basados en relaciones conyugales.

El propio cuento, cuando se le examina con más atención, muestra que en este caso se pone a prueba la potencia viril del esposo. Pero no se trata únicamente de eso. Como situación general tenemos la impotencia del esposo, la fuerza demoníaca de la mujer y la fuerza del ayudante que la vence. Es precisamente el ayudante quien vence a la princesa. El estudio del ayudante nos muestra su origen "silvestre". Volvemos a encontrar aquí una situación que ya conocemos: la permanencia en el bosque es condición previa para contraer matrimonio, y el héroe debe demostrar esta permanencia. De este modo es el cuento quien nos dice, hasta cierto punto, por qué sustituye el ayudante al héroe en el tálamo.

No está claro, en primer lugar, en qué consiste el peligro, y de qué mueren los esposos en la primera noche. En los materiales americanos y siberianos se puede ver que el peligro no proviene de la “mano pesada”, sino que tiene un carácter puramente sexual. La mujer tiene dientes en la vagina. En este motivo se refleja figuradamente la representación del peligro que se deriva de la desfloración de la mujer y el hecho de que este peligro es de tipo mitológico: es un reflejo de la representación de la potencia de la mujer. La potencia mágica de la mujer corresponde aquí a un régimen determinado, a un sistema concreto en que la sociedad es creada por las mujeres que realizan todo el trabajo y reinan y, quizá, matan a todos los hombres, atrayendo a los forasteros para un breve período de vida conyugal; en suma, nos hallamos frente a una especie de Amazonas. En el cuento, la princesa a que aspira el héroe es también una virgen heroica, un rey-doncella, una virgen guerrera, soberana autócrata de su reino.

En las religiones posteriores, la mujer-soberana se transforma en una diosa que presenta los caracteres combinados de la diosa de la caza y de la de la agricultura. Estas diosas matan a sus enamorados durante la primera noche (Afrodita, Ishtar, o Isis matan a sus amantes).

Estos materiales muestran durante cuánto tiempo ha resistido la representación del peligro de la primera reunión: aquí la mujer potente es ya una diosa, pero el peligro de una unión con ella sigue siendo el mismo.

Así pues, la primera unión con una mujer resulta peligrosa para el hombre. Hay algunos datos que permiten suponer que antiguamente la desfloración ritual era practicada como un rito especial durante la iniciación de las muchachas. Según Reitzenstein, la transformación de la muchacha en mujer tiene lugar mediante las ceremonias de la iniciación que tienen como finalidad la fecundación de la mujer, mientras que la unión carnal había tenido lugar ya mucho antes. El niño parido antes de la iniciación es muerto porque no se le considera un hombre, es decir, que se cree que no ha sido engendrado por los antepasados de la estirpe.

Esta teoría permite contestar, aunque sea hipotéticamente, por qué durante la noche de bodas duerme el ayudante con la esposa, antes que el propio héroe.

Si la teoría es correcta, de desfloración ritual prematrimonial por obra de una “divinidad” y la noche de bodas con un hombre, antiguamente separadas en el tiempo, fueron más tarde reunidas en un solo momento. La desfloración no se lleva a cabo ya antes de las nupcias, sino después. La noche de bodas humana se ha fundido con la desfloración totémica. Esta desfloración es obra de un “espíritu del bosque”, o sea, en el cuento, del ayudante del héroe, el cual recibe a la esposa de sus manos.

A la luz de la teoría de Reitzenstein, también el rapto de la princesa por la serpiente puede ser interpretado como un rapto cuya finalidad es la desfloración totémica. El nuevo régimen social, las nuevas formas de matrimonio hacen que los

hombres vean en la máscara que lleva a cabo la desfloración no ya un benefactor, sino a un violador, y se le mata.

La teoría de Reitzenstein ha permitido resolver el problema de la espada entre los dos cónyuges (un motivo bastante raro). Durante la noche de bodas se colocaba entre los dos cónyuges una efigie de carácter totémico. Se creía que la concepción era obra del espíritu de un antepasado, mientras que el esposo se abstenía de tener relaciones sexuales con su mujer durante la primera noche. Luego este instrumento fecundador se transformó en un instrumento des-unificador, se transformó en una espada colocada entre marido y mujer. Puede ser que la abstinencia tenga sus orígenes en la representación según la cual durante la primera noche la mujer es fecundada por un antepasado totémico, y de aquí se deriva también el *jus primae noctis*: este derecho pasa luego de las manos del más fuerte mágicamente al del más fuerte socialmente y se convierte en una forma de usurpación de los derechos conyugales.

Pero todo esto aún no explica las torturas infligidas a la esposa. Los dientes de la vagina son un símbolo, son la expresión figurada de la potencia de la mujer, de su primacía sobre el hombre. La extirpación de los dientes y la tortura son fenómenos del mismo orden: indican que la mujer ha perdido su fuerza.

De ahora en adelante la princesa será dócil y obedecerá a su marido. Todo se reduce a esto; el antiguo poder de la mujer ha sido derrotado por el dominio del hombre. Pero existe aún un terreno en el que el hombre continúa temiendo a la mujer, fuerte y potente en virtud de su capacidad de engendrar hijos. También históricamente el poder de la mujer se basa en el principio sexual. Por esta sexualidad suya es fuerte y temible. Se le priva de este poder, se le priva de él en virtud de la iniciación, reservada sólo a los hombres. Desde ese momento la mujer está sometida, cede su lugar al hombre, se retira de la última fortaleza donde se creía que podía aplicar aún su poder misterioso. Desde ese momento el hombre reina sin oposición.

III. La subida del héroe al trono.

Expondremos la opinión de Frazer sobre la sucesión del rey. La subida al trono va acompañada de la muerte del anterior rey. La sucesión en el poder, su traspaso de una persona a otra es un fenómeno absolutamente histórico, en modo alguno "de cuento". En determinados pueblos existía la costumbre según la cual los orígenes o la sangre reales se transmitían no a través de los hombres, sino a través de las mujeres, y conforme a esta costumbre el trono pasaba de generación en generación a un hombre de otra estirpe y en ocasiones a un extranjero que, habiéndose casado con una princesa real, se convertía en el rey del pueblo de su esposa. Un cuento popular, que tiene innumerables variantes, cuenta de un hombre afortunado llegado de un país desconocido, que consigue obtener la mano de la princesa y con ella, además, la mitad del reino. Este cuento popular es, quizá, un eco lejano de una costumbre de la

antigüedad absolutamente real. Normalmente el antiguo rey era muerto por el nuevo: ésta es precisamente la situación que ha conservado el cuento.

Uno de los motivos de la destitución del rey era el comienzo de su impotencia mágica. El rey ya no es capaz de gobernar la naturaleza. La presencia de una hija adulta y la aparición de su esposo representaban un peligro mortal para el viejo rey. Suegro y yerno son enemigos tradicionales. Si el poder se transmitía a través del yerno, el rey debía tener una hija adulta; cuando ésta llegaba a la edad de casarse y aparecía su novio, para el viejo rey esto significaba entregar el reino junto con su hija.

Ahora comprendemos por qué tienen un doble carácter las empresas difíciles. Deben atraer al esposo, porque así lo quiere la opinión pública, pero también deben intimidarlo porque su cumplimiento implica la muerte del viejo rey. También resulta doble la situación de la princesa: como hija odia a su esposo, a causa de la muerte de su padre; como transmisora del trono debe cumplir su deber civil y actuar en contra del rey junto con su marido. Aspira a matar al esposo o al padre, y en muchos casos hace una de las dos cosas con sus propias manos.

La impotencia del rey, consecuencia de la vejez, constituye el estímulo para cambiar de rey. En todos los casos el poder no se transmite a "cualquier hombre fuerte", sino al yerno, que ha llevado a cabo la "empresa difícil" y de ese modo ha dado prueba de su fuerza.

Otra causa que puede provocar la sustitución del viejo rey por otro es el oráculo. Los oráculos son en este caso un fenómeno secundario: la voluntad de los hombres se expresa por boca de los dioses.

El cuento, igual que la realidad histórica, conoce dos modos de transmitir el trono: el primero es el del rey al yerno, a través de la hija. La princesa es la transmisora del poder. Esta es una situación de conflicto que conduce a la muerte del reinante y al matrimonio de la hija transmisora del trono. Este es el segundo modo: el trono se transmite de padre a hijo, sin ningún conflicto. La primera forma es la más antigua, y la segunda posterior. Con la aparición de la segunda forma, el conflicto desaparece de la realidad, pero no del mito; no desaparece de la conciencia de los hombres: la ideología no registra siempre los mismos cambios que han ocurrido. Transfiriendo el antiguo conflicto a las nuevas relaciones, surge el caso de Edipo, conservado también en el cuento. El sucesor no es el yerno, sino el hijo. Conservándose el conflicto y su paso a las nuevas relaciones, el sucesor mata al que reina, el hijo mata al padre. El mito crea el tema del matrimonio con la viuda del rey, madre del sucesor: el hijo se casa con su madre. Pero como este caso se halla en contradicción con la moral social, se inserta la involuntariedad de la acción y se conserva, además, el antiguo orden de cosas, según el cual el sucesor es un forastero. Para hacer que sea un forastero, hay que separarlo del padre, y aquí entra en escena el oráculo. También se ha conservado la empresa difícil: Edipo resuelve el enigma de la Esfinge. Pero la empresa, en su origen una demostración de fuerza mágica, se ha transformado en la liberación del pueblo de una calamidad. El derecho

del trono está condicionado por esta liberación y no por la fuerza mágica. Cuando el poder pasaba del suegro al yerno, la muerte del anciano rey (padre) a manos de su sucesor (hijo) se convierte en algo antinatural o deshonesto y se motiva completamente con la voluntad de los dioses y con el hado.

El cuento conserva la situación arcaica: el héroe mata al suegro, se casa y asume el poder sin ningún oráculo.

¿Pero sucede verdaderamente en el cuento que muera el anciano rey y que ceda el poder al yerno? A primera vista parece que las cosas no ocurren precisamente de esa manera: el conflicto se soluciona pacíficamente; el rey entrega al yerno la mitad del reino y ambos siguen reinando, nadie es muerto. O, después de haberse casado con la hija del rey, el héroe espera tranquilamente la muerte de su suegro, y sólo después de ella accede al trono. O el héroe sigue viviendo junto al rey como una especie de parásito. Pero ninguna de ellas puede ocultarnos el verdadero estado de cosas. En primer lugar, al héroe le toca todo el reino; en segundo lugar, cuando esto sucede el viejo rey es muerto.

Así, en el cuento le toca al héroe todo el reino y no la mitad. Muchos ejemplos conservan la forma primaria y confirmada históricamente, mientras que el “medio reino” es una sustitución narrativa posterior.

Lo mismo puede decirse de la muerte del rey. El cuento intenta ocultar o atenuar esta circunstancia, pero no lo consigue por completo. ¿Cómo se mata al rey en el cuento? A veces se le mata mediante objetos encantados: el arma mágica del héroe es en este caso la causa de la muerte del rey. El hecho de que el rey sea eliminado porque es malvado no cambia nada.

Un poco antes de que el héroe suba al trono, justo al final del cuento, se inserta un personaje nuevo e inesperado, el falso héroe: un general, un mercenario cualquiera que durante el duelo con la serpiente está escondido detrás de un matorral y se atribuye todo el mérito de la victoria a sí mismo. La función de este personaje consiste en cargar con la muerte, el castigo, el asesinato que desde el principio estaban destinados al rey.

A veces el rey muere de una manera diferente: le proponen atravesar un foso pasando por una cuerda o con una vara y se cae.

El origen de este motivo deriva de la representación según la cual el reino de los muertos está separado del de los vivos por un puente delgado, en ocasiones hecho de cabellos, a través del cual pasan los muertos o las almas de los muertos.

La caída contiene la condena del viejo rey, demuestra su debilidad, su poca agilidad, es un eco de su debilidad mágica.

Además de la prueba del puente, el cuento presenta otra que lleva al viejo rey a la muerte; nos referimos a la prueba de la leche hirviendo.

Este motivo parece menos claro que el del puente colgante. Ante todo, existen indicaciones larvadas conforme a las cuales antes de ser muerto el rey era sometido a un baño ritual.

Se trata de la representación de un baño que rejuvenece y purifica, pero junto con eso advertimos además un nexo entre este baño y el paso a través de un animal.

Por tanto, se puede decir que la base de este motivo es la transfiguración, la apoteosis del héroe. El motivo de la muerte del viejo rey le ha sido asociado artificialmente.

IV. *La fuga mágica.*

La fuga se trata de otro motivo más que en el cuento maravilloso no tiene un lugar fijo.

Generalmente la encontramos al final del cuento, a veces incluso después del matrimonio.

Aquí el problema es doble: primero está el del origen de la fuga como tal, y luego el de la multiplicidad de sus formas. No podemos estudiar ahora con detalle todas las variedades de fuga; nos limitaremos a las formas que arrojan algo de luz sobre la fuga en general.

Está el tema del héroe que huye arrojando un peine, etc. En estos casos, los niños huyen a menudo (pero no siempre) de la casa de la maga y tiran tras ellos un adoquín o una piedrecita que se transforma en una montaña. O bien tiran un peine o una toalla. Estos objetos encantados le han sido robados a la maga por el héroe o, si los huidos escapan a caballo, los sacan de la oreja de éste (numerosísimas variantes).

A menudo el héroe roba no el objeto que le salvará de la persecución sino el fuego. El héroe lleva el fuego a los hombres, es el instaurador del fuego. Pero no sólo es el instaurador del fuego; también lo es de los bosques, los ríos y las montañas que va haciendo surgir al arrojar ciertos objetos tras de sí. Los objetos que él arroja a sus espaldas se diferencian de los que se tiran en el cuento: son partes de animales. Los bosques, las montañas y los ríos se forman en virtud del ayudante. El motivo del peine arrojado nació precisamente como mito del creador del mundo.

En el cuento maravilloso, el héroe roba el objeto que le salva de la persecución. Ya hemos advertido en el héroe al ordenador del mundo, hemos visto que él coloca el sol en su lugar, que acelera la cosecha y que ha traído estas capacidades del otro mundo. Aquí tenemos las huellas descoloridas de esta representación. Del otro mundo trae el héroe su poder sobre los elementos.

Los huidos, que son también los ladrones del fuego, crean un río para los hombres, poniéndose a salvo. Del mismo modo crea los bosques, las montañas y los

ríos el héroe, y con la perspectiva histórica todo este mito es el mito creador de la naturaleza.

En numerosas ocasiones el héroe huye transformándose. Pero a veces no es quien huye sino el perseguidor el que se transforma. Después del duelo con la serpiente, sus parientes (suegra, hermana, etc.) persiguen a los escapados. Para matarles se transforman en los mismos objetos en que, en otros cuentos, se convierten los huidos, es decir en un manzano y en un pozo con su cubo. Si el héroe come una manzana o bebe un sorbo de agua, la manzana o el agua le destrozan.

También hay ejemplos de huida y persecución con transformaciones sucesivas. El papel de huido lo representa la princesa raptada, a quien persigue el héroe. Se transforman tanto el huido como el perseguidor.

La princesa, conquistada o reconquistada se transforma en una serie de animales, oponiéndose a su regreso o a su traslado de un reino a otro.

Otro caso es el del discípulo que se escapa de la casa del brujo, transformándose en caballo, en pez, en anillo, en grano de trigo, en gavilán, mientras que a su vez el brujo perseguidor se convierte en agua, en lucio, en hombre, en gallo.

Todas estas variedades pueden estudiarse juntas. Partimos de la suposición de que la transformación de la muchacha en animal se deriva de la representación de la transformación del hombre en animal en el momento de su muerte. La transformación contraria en persona refleja la representación de la vuelta a la vida.

El regreso del país de los muertos al de los vivos va acompañado de la transformación en animal.

El muerto se puede transformar en varios animales, a su gusto.

El huso es el último eslabón de la cadena de las transformaciones de la muchacha: debe ser hecho pedazos y arrojados por encima del hombro. Como último eslabón de la cadena, el material de la antigüedad nos presenta el cuerno roto. El cuerno roto es un fenómeno idéntico al pelo rapado: indica la pérdida de la fuerza (sólo cuando Hércules le rompe el cuerno a la divinidad fluvial Aquello, ésta se da por vencida). La rotura de los objetos a la muerte de un hombre era practicada ampliamente y se conservó en la costumbre de hacer pedazos el sable sobre la cabeza de los condenados a muerte, o de romper un bastón en el acto del matrimonio. Esta rotura acompañaba el paso de una situación a la otra.

Los tipos fundamentales de huida y de persecución se nos presentan, en su perspectiva histórica, como contruidos sobre el regreso del reino de los muertos al reino de los vivos. El último impedimento lo constituye a menudo el agua, el río, y de pasada se compara este río con el que separa el reino de los vivos del de los muertos.

Hemos visto ya anteriormente que el río ígneo separa a los dos reinos, pero, incluso cuando falta el río, la sensación de una frontera mágica se expresa en ocasiones de forma clarísima.

El regreso es el regreso del otro mundo, pero seguimos sin comprender por qué este regreso adopta la forma de una fuga. Ni el regreso después de la iniciación ni el regreso del chamán del otro mundo reflejan en el rito una fuga, y sin embargo esta huida aparece en los mitos, en las leyendas y en los cuentos del mundo entero.

No nos queda más que suponer que es la consecuencia del robo de un objeto traído del otro mundo. El concepto de robo aparece tarde, con el principio de la propiedad privada, y le precede la simple toma de posesión. El primer fuego es robado, las primeras flechas, las primeras semillas son también robadas en el cielo y llevadas a los hombres, etc.

Capítulo décimo

EL CUENTO MARAVILLOSO COMO CONJUNTO

Conoceremos la fuente del cuento maravilloso como conjunto. Muchos de los motivos del cuento se remontan a distintas instituciones sociales, entre las que ocupa un lugar especial el rito de la iniciación. Nos es conocido, además, el importante papel que tienen las representaciones del mundo de ultratumba, de los viajes al otro mundo. Estos dos ciclos proporcionan, cuantitativamente hablando, la mayor parte de los motivos, pero algunos motivos tienen un origen distinto.

Al conjunto de la iniciación se remontan estos motivos: la expulsión o el alejamiento de los niños al bosque o su raptó por el espíritu del bosque, la cabaña, la promesa de venta, los héroes maltratados por la maga, la amputación del dedo, las imaginarias señales de su muerte mostradas a los supervivientes, la estufa de la maga, el descuartizamiento y la resurrección, el engullimiento y el vomitado, la donación del objeto encantado o del ayudante mágico, el disfraz, el maestro del bosque y la "ciencia lista". El siguiente período, que va hasta el matrimonio y el momento del regreso, se refleja en los motivos de la gran casa, de la mesa que se pone por sí sola, los cazadores, los bandidos, la hermanita, la hermosa mujer en el sarcófago, en el jardín encantado y en el palacio (Psiquis), en los motivos del hombre que no se lava, del marido en la boda de su mujer, de la mujer en la boda de su marido, de la despensa prohibida y algún otro.

Estas correspondencias nos permiten afirmar que el ciclo de la iniciación es la base más antigua del cuento maravilloso. Todos estos motivos, tomados en conjunto, se pueden componer en un número infinito de distintos cuentos.

Otro ciclo que revela su correspondencia en el cuento maravilloso es el de las representaciones de la muerte; forman parte de él el rapto de la doncella por la serpiente, las diferentes clases de nacimiento milagroso, así como el regreso del difunto, la partida del héroe con botas de hierro, etc., el bosque como entrada al otro reino, el olor del héroe, la aspersion de la puerta de la cabaña, el banquete en la casa de la maga, la figura del transbordador-guía, el largo viaje sobre el águila, a caballo, en barca, etc., el duelo con el guardia de la entrada que pretende devorar al forastero, el pesaje de la balanza, la llegada al otro reino y todos sus complementos.

La suma de estos dos ciclos nos da casi todos (pero no todos) los factores fundamentales del cuento.

Los dos ciclos juntos nos dan ya casi todos los elementos constructivos fundamentales del cuento maravilloso.

Hemos hallado que la unidad de composición del cuento no debe de buscarse en ciertas particularidades de la psiquis humana, ni en una particularidad de la creación artística, sino que está en la realidad histórica del pasado. Lo que hoy día se narra, en otra época se hacía, se representaba, y lo que no se hacía, era imaginado. De estos dos ciclos, el primero (el de los ritos) se extingue antes que el otro. El rito ya no se celebra, pero las representaciones de la muerte continúan vivas, se desarrollan, se modifican sin tener ya ninguna conexión con el rito mismo. La desaparición del rito, está relacionada con la desaparición de la caza, como único y fundamental recurso de subsistencia.

Una vez formada, la trama absorbe en sí algunas nuevas particularidades o complicaciones derivadas de una realidad nueva y más tardía.

Las costumbres, las cambiadas condiciones de vida son la fuente a que recurre el material para la sustitución.

El cuento maravilloso consta de elementos que se remontan a fenómenos y a representaciones existentes en la sociedad anterior a las castas.

Analicemos el cuento como género. Una indicación muy completa sobre el modo de considerar semejantes relatos nos la ofrece Dorsey. Habla del gran número de ceremoniales y de danzas, entre ellos también del rito de la entrega de los saquitos sagrados. La narración del origen de estos amuletos se entiende, como narración de la manera que tuvo, por ejemplo, el primer propietario de ir al bosque, cómo había encontrado allí un búfalo que le había llevado al reino de los búfalos, donde había recibido como don el saquito, había aprendido las danzas y a su regreso había enseñado todo eso a los hombres y se había convertido en su jefe. Estos relatos eran normalmente propiedad privada, de quien detentaba o poseía el saquito o la danza y, normalmente, se narraban después de la celebración del rito o durante la transmisión al siguiente poseedor del dominio de la bolsita o de la ceremonia. Así pues, el relato forma parte del ceremonial, del rito, está vinculado a él y a la persona que pasa a

poseer el amuleto; es una especie de amuleto verbal, un medio para obrar mágicamente sobre el mundo.

En esta observación hay dos aspectos importantes. En primer lugar, como ya hemos observado, las narraciones se desarrollan junto con el ritual y constituyen su parte imprescindible. En segundo lugar, nos encontramos aquí en las fuentes de un fenómeno que ha sido observado hasta nuestros días, la prohibición de narrar algo. La prohibición se promulgaba y se observaba no por razones de etiqueta, sino por las funciones mágicas inherentes al relato y al acto mismo de su narración.

Vamos a examinar la vinculación entre estos relatos y el ceremonial. Ni sus relatos ni sus instituciones son comprensibles sin las narraciones o “leyendas”. Dice Boas: “Los mitos constituyen, literalmente, el tesoro más precioso de la tribu. Se refieren al núcleo mismo de lo que la tribu venera como su cosa más sagrada, los mitos más importantes sólo los conocen los ancianos, que guardan celosamente su secreto...”.

A diferencia del cuento, que por el contenido de su tema es una reliquia, aquí encontramos una vinculación viva con toda la realidad del pueblo, con su economía, con el régimen social y con las creencias.

El tema y la composición del cuento maravilloso, son producto del régimen del clan en estadio de evolución representado, por ejemplo, por las tribus americanas estudiadas por Dorsey, Boas y otros. Aquí vemos la correspondencia directa entre base y superestructura. La nueva función social del tema, su utilización puramente artística, están relacionadas con la desaparición del régimen que creó el tema. El comienzo externo de tal proceso, del proceso de renacimiento del mito en el cuento, se manifiesta en la separación del tema y de su narración del ritual. El momento de separación del rito es también el comienzo de la historia del cuento maravilloso, mientras que su sincretismo con el rito constituye su prehistoria. Esta separación puede ocurrir de modo natural, como necesidad histórica, o puede ser acelerada artificialmente por la aparición de los europeos, por la cristianización de los indios y por la emigración forzada de tribus enteras en tierras peores, por el cambio de la manera de vivir, de los métodos de producción, etc. Comenta Dorsey: “...Así, con un proceso gradual de deterioro se acaba por no atribuirles ya ningún significado y se narran como se cuentan los cuentos”. El cuento, libre de los convencionalismos religiosos, se evade en la libre atmósfera de la creación artística que recibe su impulso de factores sociales que ya son otros distintos, y empieza a vivir una existencia exuberante.

Esto explica el origen no sólo del tema desde el punto de vista de su contenido, sino también el origen del cuento maravilloso como narración artística.

La iniciación no es en absoluto el único rito; había también ritos estacionales venatorios y agrarios, así como toda una serie de ritos de otras clases. Es posible que exista una vinculación entre estos ritos y los mitos que una a ambos al cuento.

Por lo tanto, el cuento ha heredado de las épocas más remotas su cultura social e ideológica. Pero sería erróneo afirmar que es el único heredero de la religión. La religión como tal se ha modificado también, y contiene En su interior, muchísimos residuos. Todas las representaciones del mundo de ultratumba y del destino de los difuntos, desarrolladas en Egipto, en Grecia y más tarde en el cristianismo, surgieron bastante antes. No podemos omitir aquí la referencia al chamanismo, que también heredó muchas cosas de las épocas prehistóricas conservadas en el cuento.

Si reunimos los relatos de los chamanes sobre sus exorcismos, sobre la manera que tienen de ir al otro mundo en busca del alma, sobre los seres que les ayudan a hacerlo, sobre su viaje, etc., y los comparamos con las peregrinaciones o el vuelo del héroe en el cuento, obtenemos una correlación. Existe también una conexión clarísima con el estereotipo del aquelarre.

BIBLIOGRAFÍA

BURKE, P.: *La cultura popular en la Europa moderna*. Madrid, Alianza Editorial, 1997.

GINZBURG, C.: *Mitos, emblemas e indicios. Morfología e historia*. Barcelona, Editorial Gedisa, 1994.

GINZBURG, C.: *Historia Nocturna. Las raíces antropológicas del relato*. Barcelona, Ediciones Península, 2003.

LÉVI-STRAUSS, C.: *Antropología estructural*. Barcelona, Paidós, 1992.

El pensamiento salvaje. Méjico, Fondo de Cultura Económica, 1994.

VLADIMIR, P.: *Edipo a la luz del folklore (Cuatro estudios de etnografía histórica estructural)*. Madrid, Editorial Fundamentos, 1982.

Morfología del cuento. Madrid, Editorial Fundamentos, 1998.

Las raíces históricas del cuento. Madrid, Editorial Fundamentos, 1992.