

I.- Introducción:

Los cuentos reflejan estructuras socioeconómicas antiguas (ritos de iniciación de sociedades de cazadores, totemismo, chamanismo, culto a los antepasados...).

II.-

A.- Los niños en la cárcel

Al principio de los cuentos se presenta una familia y unas prohibiciones (Los niños no deben salir de casa, están encerrados en la oscuridad, en una columna o torre, –porque no deben tocar la tierra, no debe alcanzarles el sol, nadie debe verles ni tener contacto con ellos..) que se relacionan con la segregación de los reyes y su familia porque se les atribuye un poder mágico sobre la naturaleza del que depende el bienestar del pueblo (Frazer).

La reclusión de la muchacha (princesa) de largos cabellos dorados (Rapunzel) es más antigua que la segregación de las estirpes de reyes y se relaciona también con la prohibición de cortarse los cabellos (Sansón) y con la costumbre de segregar a las muchachas durante la menstruación o al llegar la pubertad . A este apartamiento sigue el matrimonio (o el embarazo: Dánae, Rapunzel). ¿Por qué esta reclusión? Porque se piensa que toda la naturaleza, el aire... están llenos de seres misteriosos, espíritus que pueden perjudicarles (embarazo por el viento, por un rayo de sol...) (y por tanto a la comunidad que depende de ellos). Se explica así la prohibición de salir y que la transgresión de esa prohibición desencadene una acción hostil (el dragón rapta a la princesa).

> "El sustrato religioso más antiguo de este motivo está constituido por el temor a las fuerzas invisibles que rodean al hombre " (p.59) y que amenazan especialmente a las muchachas y a la estirpe del rey a los que hay que proteger porque de ellos depende el bienestar de la comunidad.

La reclusión motivada (por ira paterna, celos...) es un motivo posterior.

2.- La desventura y la reacción:

El héroe parte (en busca de algo, tras la princesa raptada...) y se aprovisiona de objetos (la clava de hierro –trasunto de bastón, no arma– los zapatos de hierro, el pan...)

Los zapatos, el bastón y el pan, según parece en diversos ritos funerarios y en el Libro de los muertos egipcio, eran los objetos de que se abastecía a los muertos para su peregrinación al otro mundo. El hierro simboliza lo largo del viaje.

III.- El bosque misterioso

1 Cómo se consigue el objeto mágico: la maga.

El rito de la iniciación es el rito por el que, al llegar la pubertad, el niño moría y resucitaba como un hombre nuevo (simulado por el ser engullido y vomitado por un animal). Para ello, se construía cabañas en un bosque (o espesura) donde se producían las pruebas y el aprendizaje. De ahí se salía como adulto para contraer matrimonio.

4.- El bosque:

Está constantemente relacionado con los ritos de iniciación: Es una barrera (el peine de Baba Yaga) o una frontera a otro mundo (el de los muertos). (En la *Eneida*, por ejemplo, un bosque circunda el reino de los muertos). Permite ocultar el misterio y su espíritu guardián es la maga.

5.- La cabaña con patas de gallina. (Morada de la maga –BabaYaga– en los cuentos rusos). tiene una serie de características:

* gira: No presenta puertas ni ventanas, pero cuando el héroe sabe la palabra mágica (como Alí Baba) da la vuelta para ofrecerle la entrada. (¿Por qué el héroe no puede acceder a ella dando la vuelta? Porque está al otro lado de la "frontera"). Conocer el conjuro (aparece en el *Libro de los muertos*) es anterior a otras pruebas que también suelen aparecer en el cuento: dar de comer a los animales, engrasar la puerta, avellano... [Cf. *La tela y la contratela*].

El héroe se relaciona con los chamanes que van en busca de los muertos o con el hombre que busca a su esposa muerta (Orfeo y cuentos de los indios americanos)

* La cabaña tiene partes zoomorfas (patas de gallina, fauces...). Es un resto de los ritos de ser devorado por animales.

* El héroe es descubierto por el olor ("Aquí huele a hombre/ a ruso"). Como los muertos son incorpóreos, no tienen olor, por tanto, éste es una prueba de que el héroe es un ser vivo. Para evitar ser reconocidos, se producían rituales de baño y de frotarse con plantas olorosas.

* (7) "Ella le dio de beber y de comer". El héroe pide comida, bebida y baño y la maga se los da o bien, al entrar en la cabaña encuentra comida servida (Hansel y Gretel, "la casita de mazapán" [Blancanieves, Ricitos de Oro...]. El significado es que para quien come la comida de los muertos no hay vuelta atrás. Al comer, el héroe demuestra que no tiene miedo a integrarse entre los muertos y eso calma a la maga. En los ritos egipcios, después de la comida ritual (lógicamente el sacerdote sustituía al muerto en esta tarea), al muerto se le abría la boca y entonces se transformaba en espíritu ("pájaro"); además la comida le proporcionaba fuerza y hacía poderoso para enfrentarse a los peligros del otro mundo). (El mismo motivo de la comida aparece también Gilgamés y en el mazdaísmo iraní o en Grecia cuando Calipso ofrece néctar y ambrosía a Ulises, los lotófagos que olvidan su patria o Perséfone que pertenece al Hades, a pesar de ser rescatada, porque ha comido unos granos de granada).

* (8) La pierna huesuda. La descripción de la maga dice que llena toda la estancia (¿como en un ataúd?), que tiene una pierna huesuda o en descomposición, (¿Es un cadáver, ella también un muerto?); no anda sino que vuela, con grandes atributos femeninos (pechos; sin embargo no es esposa, no tiene función conyugal). A veces tiene patas de animal (oca o ganso. Igual que los demonios, gnomos y otros seres fantásticos).

* (9) La ceguera de la maga no se explicita, pero se deduce de sus acciones. Puede llevar al concepto de invisibilidad. (Igual que los vivos no ven a los muertos, tampoco los muertos pueden ver a los vivos, sólo los huelen (cf.5). Tiene una evidente relación con Polifemo, además de con otros ritos de iniciación donde los neófitos en la cabaña del bosque son presentados a un ser monstruoso, señor de la muerte y de los animales y se les somete a un cegamiento simbólico (La posterior apertura de los ojos, tiene su paralelo con la apertura de la boca y la circuncisión). La inversión del rito (cegar a la maga o al cíclope, en lugar de al neófito –igual que en otros cuentos se quema a la bruja, en vez de ser el iniciando el quemado–) lo explica Propp porque, al cambiar el orden social, el viejo rito cruel pierde su sentido.

*(10) La señora del bosque.

La exageración de los rasgos de la maternidad (pechos) choca con la ausencia de vida conyugal: la maga es siempre una vieja sin marido, madre y señora de los animales del bosque. (Resto del matriarcado,

mujer–madre–señora). Es la "dueña" de los animales. (Concepto de "dueño": Hay una evolución que pasa del culto a los animales d al culto a un animal sagrado (Apis, el oso...) d después, al culto a una imagen antropomorfizada del dueño de una especie. finalmente, no será sólo animales, sino también fenómenos: el dueño del trueno, de los vientos....). Por eso la maga es una vieja y también un animal.

Guardiana del reino de los muertos: Existe la creencia de que la muerte es una transformación en animal.d La maga se remonta al antepasado totémico por vía femenina. (Sólo más tarde pasará la jefatura de la estirpe al varón) y por ello se halla ligada al fuego del hogar (la estufa, el mortero....).

Se relaciona con las diosas de la caza como Cibeles (exageración de órganos reproductivos), Artemisa, eterna virgen acompañada de los animales de los bosques...

11.– Las empresas impuestas por la maga.

Sólo las impone a protagonistas femeninas y son un añadido posterior. Sin embargo, al héroe masculino, que ha demostrado conocer los conjuros y la magia de los gestos, le ayuda espontáneamente. (Le concede el "ayudante" para el viaje al reino de los muertos.) No se trata de haber demostrado "virtud", sino "fuerza".

Con todo, algunas pruebas son antiguas, como la prohibición de dormir (a menudo ligada al hecho de conseguir una cítara que suene sola). También se prohíbe dormir a Gilgamés y al viudo de un cuento americano que va en busca de su esposa muerta y se relaciona con Ulises y las sirenas. La vigilia es frecuente en los ritos iniciáticos.

13.–Los niños expulsados del hogar y llevados al bosque

Hay tres casos:

a) los niños son enviados al bosque por el padre (a veces contra su voluntad, instado por la madrastra o la madre) o un hermano. (No por la madre o la madrastra porque la cabaña está vetada a las mujeres. Esta función sólo la pueden realizar hombres.

b) rapto de los niños por un diablo, un monstruo, las "lamias"...

c) el niño va por su propia iniciativa al bosque. A veces por una "promesa de venta" ("Entrégame lo que no sabes que está en tu casa" es la fórmula con que un ser monstruoso pide el niño al padre que no sabe que ha nacido). Aunque desde el nacimiento el niño pertenece al ser monstruoso ("sociedad secreta") su entrega se difiere hasta la pubertad. [Cf. cuento de la Bella y la Bestia]

16.– Torturas y vejaciones en la cabaña para provocar una locura temporal. (d muerte simulada). También entre los chamanes que consiguen alucinaciones y en los éxtasis griegos (Orestes, bacantes..). Estas experiencias consiguen hacer perder la conciencia de lo real y creer realmente que se ha muerto y resucitado como otra persona.

17.– El dedo cortado. Junto a la circuncisión y la rotura de dientes es una mutilación frecuente como señal de haber pasado la iniciación. (En los cuentos el dedo meñique demuestra que los niños no han engordado lo suficiente para ser devorados. También sirve para desmasacrar al falso héroe, igual que otras cicatrices, propias de ritos iniciáticos: piel de la espalda desollada, manos cortadas, descuartizamiento....

18.– Todas las anteriores eran prácticas para dar la impresión de una muerte y resurrección. A veces, junto a las heridas, se producía la muerte real, evisceración y descuartizamiento de un esclavo o prisionero que después era comido ritualmente. También aparece en el chamanismo y en dioses o héroes de Oriente descuartizados y muertos de forma violenta que después reviven: Osiris, Dionisos, Prometeo...

Una variedad del cuento de la muchacha en casa de los bandidos es Barbazul, que descuartiza a sus mujeres. Y otros muchos cuentos en que los niños que son hechos pedazos, cocidos... finalmente rejuvenecen y resucitan.

22.- La estufa de la maga.

Otras fases más primitivas del rito hacen pasar a los iniciandos por el fuego o el agua hirviendo. Se relaciona con la bajada a los infiernos y la concepción del más allá. Se considera que pasar por el fuego supone un beneficio para el sujeto, como atestiguan los mitos clásicos (Deméter, nodriza de Demofonte, o Tetis, madre de Aquiles, intentar quemar lo que en los niños hay de mortal para darles la inmortalidad.)Sin embargo, cuando se pierde la comprensión del mito, el fuego se considera un castigo, no un medio de adquirir las facultades necesarias al cazador y al jefe militar, y por ello se invierte tratándolo como algo espantoso de lo que el héroe se libra y a lo que se castiga a la bruja.

23.-La ciencia astuta.

Los padres mandan a la "escuela" a su hijo. El maestro es un viejo sabio (el abuelo silvestre), un demonio selvático. Habita "más allá del mar" y enseña a convertirse en animales, a comprender el lenguaje de las aves, las danzas y ceremonias, música mágica... (24) **El don encantado proporcionado por el ayudante es el punto central de los ritos de iniciación, la adquisición de un "espíritu guardián"** en denominación inglesa (*guardian spirit*), **relacionado con el totem de la tribu.**

25.- La maga suegra.

Parece una incongruencia que el personaje de la maga es una mujer, frente al hecho de que el maestro del rito es siempre un hombre. La explicación está en que el donante (la maga) se transmite hereditariamente por vía femenina, dado que el matrimonio (fin de la iniciación) era exogámico y probablemente la circuncisión y la iniciación la realizaba el grupo de la mujer. Por ello, la maga-donante se emparenta con la madre o con la mujer del héroe. Además frecuentemente, los iniciandos se disfrazan de mujeres (Hércules, Aquiles...) porque...

27.- Conclusión: La maga raptora de niños y la maga donante que recompensa al héroe no son un todo. La primera se relaciona con los ritos de iniciación, donde también se entrega un ayudante. Por otra parte, también se relaciona con la llegada al reino de la muerte; pero entre ambos conjuntos hay un estrecho parentesco histórico (Ida de los niños al bosque → ida a la Muerte, entrada en el Hades...)

con la aparición de la agricultura y la religión agrícola, toda la religión "silvestre" se transforma en brujería y se produce una inversión transformando lo sagrado y terrible en grotesco heroico-cómico.

IV.- LA GRAN CASA.

A.- La cofradía del bosque:

Tras la iniciación, hay tres posibles continuaciones:

- a) el iniciado regresa al hogar y toma esposa.
- b) continúa viviendo en el bosque
- c) pasa a la "casa para hombres".

Las "casas para hombres" se relacionan con la caza y el totemismo como formas de vida. Son sociedades

secretas de solteros. En los cuentos aparecen reflejados en la "gran casa" rodeada de una valla a donde llega el héroe [Tb. la Bella Durmiente, está en un castillo aislado]. Está prohibido acercarse, los vanos tapados y consta de varias habitaciones. A veces, está junto a una cabaña pequeña. Cuando llega el héroe, la mesa está preparada (muestra de una vida en comunidad, donde todo se comparte entre los "hermanos") y no hay nadie (porque son cazadores, bandidos.. que sólo regresan para dormir). Los "bandidos" representan el privilegio de los iniciados de apropiarse de todo lo que les apeteciera en el poblado.

En estas sociedades, a menudo, los nuevos afiliados servían de esclavos (porteadores de leña, atender el fuego...) de la comunidad. (Semejanza entre el motivo del soldado que va a servir al diablo y la permanencia en el bosque junto al abuelo silvestre).

8.- La hermanita.

Llega a la comunidad de formas diversas: expulsada por la madrastra, invitada, raptada por los bandidos, por propia voluntad... Porque si bien las mujeres tienen prohibido acercarse a la casa de los solteros, sin embargo, éstos no tienen prohibidas las mujeres. Por ello hay esposas para los hermanos, de propiedad temporal y común. (Podrían distinguirse tres grupos de población masculina: los no iniciados, los solteros en concubinato y los casados). El matrimonio colectivo tiende a concluirse con un matrimonio individual, aunque el nacimiento de hijos durante la soltería puede ser una complicación.

10.- La Bella en el ataúd.

Tras su estancia temporal con los hermanos, las muchachas salen de la casa, pero para preservar los secretos que han presenciado, deben morir y revivir antes de casarse y reintegrarse a la sociedad. (Es otra forma de muerte temporal, característica de los ritos de iniciación).

Hay tres grupos de objetos que causan la muerte de la muchacha:

objetos que se introducen en la piel (peines, espinas, agujas, conchas, astillas...)

objetos ingeridos (frutas envenenadas, bebidas....) y

objetos de vestir o adorno (camisa, vestido, anillos, zapatitos, cinturones..) Para revivir, basta con sacarle esos objetos

En otros casos, se convierte en animal (pájaro) y luego recupera la forma humana.

El féretro a veces adoptaría forma de animal para representar el "ser devorado". El detalle de que el ataúd sea de vidrio en ocasiones, es reflejo de un fenómeno más general que atribuye propiedades mágicas al cristal.

11.- Amor y Psiquis.

En los cuentos rusos, Psiquis vive en el bosque, no en un palacio y Propp supone que es una "hermanita" vendida por el padre, con la particularidad de que el matrimonio poliándrico temporal se presenta bajo una forma más reciente de esposo único. Según él, hay detalles que coinciden: la comida que aparece sin que nadie la sirva (invisibilidad), la naturaleza animal del esposo, la desaparición del esposo por el día (remite al motivo de la casa desierta por el día). Otros autores lo relacionan con la estancia en el reino de los muertos. Así también se explicaría la invisibilidad o ceguera.

12.- La mujer en las bodas de su marido.

La primera mujer sería la mujer temporal de la casa para hombres que es abandonada y olvidada para crear

una familia en un matrimonio estable. (Conflicto de la época de disgregación del sistema sustituido por el régimen agrario y la exigencia de nuevas formas matrimoniales).

En ocasiones, la heroína pide a su esposo "no besar a la hermanita" porque la consecuencia es olvidarla y contraer nuevo matrimonio. Otras interpretaciones señalan que el olvido supone el regreso del "otro mundo", pero ¿por qué mediante un beso?. También es un motivo histórico la "compra de tres noches".

13.- El sucio.

El héroe regresa al hogar sucio y nadie le reconoce. La prohibición de lavarse, cubrirse de hollín y de cal puede ser señal de invisibilidad. Parece relacionarse también con los ritos agrarios y de fertilidad. (Sólo se podía lavar con la cosecha).

Se relaciona con la llegada de incógnito y el decir no saber de dónde se viene, quién se es, qué ha hecho... El regreso al hogar desde el otro mundo exige el olvido, ser un hombre nuevo, no reconocido por su familia (> Ulises regresa sucio, como un mendigo y nadie le reconoce).

A menudo el héroe oculta sus cabellos bajo un gorro (hecho de una vejiga o de tripa), es calvo, se le han cortado o quemado los cabellos... Sólo con el matrimonio se quita el gorro (quizás porque el cabello representa el vigor sexual que ha ido creciendo bajo el gorro).

16.- El marido en las bodas de su mujer.

El marido casado parte al "bosque" y regresa después, muy cambiado, sucio y desaliñado, (nadie le reconoce) al hogar donde su esposa le ha estado esperando. Propp lo explica por una degeneración del rito que se va espaciando en el tiempo de manera que hay hombres que primero se casan y después son iniciados.

17.- Otro requisito es la prohibición de jactarse de lo adquirido (El héroe no debe hablar de sus talismanes, del ayudante, de lo que sabe...) Muestra evidente de la obligación de guardar el secreto.

18.- La dispensa prohibida de los cuentos (la habitación a la que se prohíbe la entrada) sería el "sancta sanctorum", lugares especiales prohibidos al principio para los neófitos [cuentos tipo Barbazul]. En cuanto a su contenido, allí hay todo tipo de horrores (cuerpos mutilados, torturas, descuartizamientos...), pero también elementos mágicos, ungüentos, mujeres...

19.- Conclusión:

A pesar de la analogía, el cuento y el rito no coinciden plenamente. Hay particularidades que no se pueden explicar por el rito

II.- Los donantes de ultratumba

1.- El padre muerto.

La iniciación no es la única institución de la que nace el cuento. Junto a la maga (el más antiguo) aparecen otros donantes. Sin embargo, el nexo persiste: el donante entrega lo mismo que la maga: una ayudante que ya no es un animal del bosque, sino un caballo. Y los nuevos donantes se relacionan también con el mundo de los muertos.

El donante como espíritu silvestre se vuelve incomprensible y se sustituye por un antepasado. Pero el antepasado totémico, vinculado antes a la sucesión por vía femenina, da paso a la sucesión masculina (el padre). Por ello, la maga es sustituida por el padre difunto que da el caballo, no en el bosque, sino en su

tumba. También el variar el objeto del don muestra una evolución: la maga, señora de los animales salvajes se vincula a las costumbres de la caza, mientras que el caballo se relaciona con héroes guerreros.

¿Por qué premia el difunto al héroe? Porque ha ofrecido un sacrificio (calmar su hambre, sentarse en su tumba...) para que no regrese como fantasma al mundo de los vivos.

otros donantes son:

- la madre difunta (generalmente cuando se trata de una protagonista femenina)
- el muerto agradecido (cualquier difunto al que se hace un favor)
- la cabeza del muerto (es decir, un muerto sin enterrar) La cabeza o calavera representa al difunto.

Conclusión:

Hay un grupo especial de donantes que son los muertos.

Se ha visto que el estrato más antiguo es la maga, señora de los elementos y dueña de las fuerzas y los animales. En este caso, la entrega del objeto no está motivada exteriormente porque en el rito, el objeto constituye la finalidad.

Después varía el donante y las motivaciones con el surgimiento de la agricultura y la sucesión masculina, la aparición de la propiedad y la transmisión hereditaria. Aparece el antepasado masculino y el culto a los antepasados. El carácter de la ayuda prestada varía : en la caza, la fertilidad agrícola, el éxito en la batalla...

La maga es un donante–interrogador (entrega el objeto cuando el héroe demuestra tener los conocimientos exigidos). (No es un donante–agradecido) . Después de la maga aparece el padre que entrega el caballo porque el héroe ha superado la prueba, no por un servicio; el caso menos antiguo es el del "muerto agradecido" en el que desaparece el interrogatorio y pasa a primer plano el servicio.

III.– Los donantes ayudantes

1.– Los animales agradecidos.

Aparecen como donantes y se ponen a disposición del héroe. El héroe los salva, no por compasión, sino por unas relaciones contractuales. Son animales–antepasados que está prohibido comer y que ayudan al héroe por ser su antepasado totémico. ("A la muerte del hombre– dice Ankermann– su alma pasa a un individuo de la estirpe totémica, y viceversa, el alma de un animal totémico que muere pasa aun recién nacido de la familia que lleva su nombre. Por ese motivo, no se debe matar a determinado animal ni comérselo porque se mataría y comería a un antepasado".)

Con el paso a la vida sedentaria y a la agricultura, la fe totémica varía: la solidaridad hombre–animal es sustituida por la amistad, basada en una especie de contrato. En efecto, a la extinción del totemismo, la relación con determinado animal se explica por un favor que hizo a un antepasado fundador de la estirpe (Se pierde en el bosque, va a morir de hambre o sed, es perseguido... cuando un animal le salva).

Según Propp, el animal agradecido es también un antepasado. Hay una traslación desde la prohibición totémica de matar a determinado animal a la súplica del propio animal ("No me mates"). Obra así porque se relaciona muy estrechamente con el mundo de los antepasados fallecidos.

26.– Frente de cobre.

Puede ser considerado una variedad de los animales agradecidos. Pertenece a la categoría de los donantes. Es un ser monstruoso que está preso en la corte del rey y pide al príncipe que lo libere a cambio de la promesa de "serle útil".

Características: En su naturaleza más antigua y venatoria, es un hombrecillo silvestre que conoce los secretos de la caza (pone trampas). Quien lo apresa quiere apropiarse de su poder sobre los animales del bosque. cuando es apresado, es alimentado igual que los animales agradecidos por lo que Propp supone que es también un animal antropomorfizado relacionado con los animales totémicos.

Midas ordena capturar al silfo, Nume al demonio silvestre Fauno, Salomón a Asmodeo, Rodarco...

Corresponde este personaje al silfo del mundo clásico, pero el cuento es más antiguo y lo que entrega es el poder sobre el mundo animal, frente al silfo al que se obliga a conceder riquezas, revelar los misterios de la creación o entonar un canto maravilloso. (las "canciones maravillosas" son un motivo ausente del cuento.) y se convierte así en un sabio mentor.

Este ser silvestre vive hasta la aparición de la agricultura y la religión agraria. Entonces se convierte en un ser monstruoso, torpe, peligroso, destructor de los sembrados, capturado casi siempre por campesinos, a menudo emborrachándole.

Se le denomina "Frente de cobre", "el hombre de hierro", "el ladrón de hierro"..., pero –según Propp– carece de otra vinculación con los metales que no sea su nombre. Afanasiev cree, sin embargo, que es el guardián de los tesoros. Propp cree que "cobre" se refiere al color dorado y se explica porque su contacto transforma en oro (Leyenda de Midas), vale decir, el color del fuego. (Leyenda del herrero Wiland, que vive en el bosque, es capturado por el rey Nigod quien le corta los tendones de los pies para que no escape (cf. la cojera de Hefesto). Wiland mata a los principitos y echa sus restos a la fragua para convertirlos en joyas. Finalmente se va volando con unas alas que él mismo ha fabricado.) En los cuentos rusos, el papel de Frente de cobre lo representa a veces un pájaro, y sobre todo, el pájaro de fuego. También Talus, hombre de bronce de Creta, a veces representado como animal (ternero o buey) que aniquila a los forasteros saltando con ellos a la fragua. Hay una relación entre la fragua de Wiland, el fuego del hombre silvestre y la estufa de la maga.

La aparición del monstruo silvestre, como el encuentro con la maga, no está motivado, lo que demuestra su antigüedad. (No se buscan motivaciones racionales para explicarlo, como ocurre en los materiales posteriores). Sólo más tarde, se incluyen explicaciones sobre la destrucción de los sembrados (motivo más reciente que se entrecruza con el del hombre silvestre).

Otra hipótesis para el motivo del daño a los sembrados: Antes de los trabajos agrarios, hay que ofrecer sacrificios o primicias a los espíritus de la tierra, sobre todo en las épocas del desmonte, cuando se teme la venganza de los seres del bosque (o de los muertos), "seres misteriosos, poderosos y sabios animales salvajes–antepasados, ya antropomorfizados, pero aún con apariencia animal, cuya piedad es preciso granjearse, pero a los que también se puede capturar, con un poco de suerte, para apropiarse de su fuerza y su sabiduría. (Artemisa, otra criatura silvestre, envía un jabalí a destruir los campos de Calidón porque, a diferencia de a otros dioses, el rey no le había ofrecido a ella primicias de la cosecha.)

27.– Prisioneros y deudores agradecidos son variantes del mismo motivo preexistente del donante. En otros cuentos, el héroe consigue el medio mágico sirviendo por una compensación pequeñísima (reminiscencia del servicio a la maga y de la prueba) o simplemente trabajando para alguien (un cazador, un artesano) que le entrega el citado objeto mágico.

V.– Los dones encantados.

A.– El ayudante encantado

Conseguir el ayudante o el objeto mágico es el punto de inflexión del cuento. A partir de aquí, se prevé su fin, el héroe actúa seguro de sí mismo y todo lo hace el ayudante que es la expresión de su fuerza y su capacidad.

Ayudante y objeto encantado son inseparables. El ayudante se puede considerar como la facultad personificada del héroe. Por ejemplo, el héroe recibe la capacidad de convertirse en animal. (El héroe transformado en animal es más antiguo que el héroe que recibe como don un animal: héroe-animal d héroe + animal). Funcionalmente, héroe y ayudante son una misma persona. Entre los ayudantes, podemos citar:

* (3.) El águila (u otra ave). Su función es llevar al héroe al otro reino.

Existió un hecho histórico: entre los siberianos, las águilas eran alimentadas y después sacrificadas para hacerse propicio el espíritu de las águilas (después, al creador). Se trata de enviarla con su padre para que el águila cuente lo bien que la han tratado los humanos que han estado alimentándola. Es un caso de trato al animal totémico.

En el cuento, el héroe no mata al águila, sino que la libera del cautiverio, pero cuando ésta emprende el vuelo, recoge el rito de enviarla al señor de las águilas para que sea propicio. En el cuento, la benevolencia del señor se manifiesta en la donación al héroe de un objeto que le asegura poder y riqueza.

También es grande la relación del águila con el chamanismo.

* (4.) El caballo alado.

otro ayudante es el caballo, animal que entra en la cultura del hombre después que los animales del bosque. Con la nueva economía, se crea una nueva religión y nuevas imágenes, pero no inmediatamente y así, en el folklore, el caballo se oculta en la imagen del pájaro. Surge de este modo el corcel alado. La sustitución del ave por el caballo es un fenómeno asiático-europeo. (En América, lógicamente más tarde, existe el proceso por el que el caballo sustituye al oso como animal ayudante. Es curiosa la coincidencia de ritos escitas y americanos en cuanto al sacrificio del caballo o dejar pelos de este animal en la tumba para que lleven al difunto a las regiones de los espíritus).

5.- la alimentación del caballo.

El caballo asume no sólo los atributos del pájaro (las alas), sino también sus funciones: se le alimenta (igual que al águila y a los animales agradecidos, lo que tiene un origen totémico, como se ha visto, a pesar de que el caballo ya no es un animal totémico). La alimentación le confiere una fuerza mágica.

6.- El corcel de ultratumba.

En el cuento y en las religiones, el caballo es un animal votivo. Se ha visto cómo el caballo le es entregado al héroe por su padre muerto. El sustrato histórico de este motivo está en la costumbre de enterrar a los guerreros con los caballos por su función de animal transportador. (Los esquimales sacrifican perros). Pero en el cuento el difunto mora en la tumba, es un fenómeno posterior. Anterior a la agricultura es el motivo del difunto transportado por el caballo (motivo a su vez desarrollado a partir del anterior del muerto que vuela en figura de pájaro o sobre un pájaro). Con la agricultura y la vinculación a la tierra, se piensa que los muertos permanecen junto al hogar y como el corcel era el "símbolo del difunto que entra en el mundo de los espíritus", se convierte en atributo de los difuntos en general (difunto-animal > difunto + animal) (El caballo aparece en numerosas lápidas sepulcrales griegas y cristianas). El padre que vive en la tumba junto al caballo es un motivo posterior que refleja el culto a los antepasados. Ya no es el padre quien vuela en el caballo, sino el hijo a quien se lo entrega el difunto.

7.- El caballo repudiado y cambiado.

El caballo que monta el héroe es cambiado por otro cuando llega a donde la maga. El primero no sirve porque es una criatura terrena, no es alado. Por eso, a la entrada del otro mundo, el héroe recibe como don otro caballo. (8).– El caballo que vale está en un subterráneo (= en la tumba) y completa la vinculación con los antepasados por vía masculina.

9.– El pelaje del caballo. Aunque hay gran variedad en el color del caballo (a veces se triplican y cada caballo tiene un color diferente), con todo, predominan dos colores: el **blanco** (o plata, incluso azul) (que es el color de la muerte, el de los seres del más allá, que han perdido su corporeidad. A veces se le llama Invisible. Es el color del caballo vinculado al culto. En el Apocalipsis, la Muerte cabalga en un caballo blanco) y el **rojo**, que representa la naturaleza ígnea del caballo (refulge, de sus cascos brotan chispas y de sus orejas, fuego y humo. Es el color del caballo de San Jorge derrotando a la serpiente).

¿Por qué la vinculación del caballo y del fuego? Porque ambos tienen la función primordial de mediación entre los dos reinos, de llevar al difunto a la región de los muertos. (Es en lo que se basa la cremación de los cadáveres, como una partida hacia el cielo. También en la unión del culto al fuego y al caballo, en la India (Agni) y en el papel de ambos elementos en el chamanismo). De los tres elementos intermediarios entre los dos mundos –caballo, pájaro y fuego– según Propp, el pájaro es el más antiguo y el caballo el más reciente. [?]. El mismo oficio de intermediario puede ejercerlo el chamán (a veces por medio de exorcismos con fuego) o, más recientemente, alguna divinidad.

11y 12.– El caballo y las estrellas, como símbolo del cielo y del sol, pero también el caballo se une al agua. Su naturaleza acuática es secundaria respecto a su naturaleza telúrica y de ultratumba, pero aparece a veces (Pegaso, los caballos marinos de Neptuno...)

13.– Otros ayudantes antropomorfos (además del águila y del caballo):

– maestros hábiles, en ocasiones hermanos (En Rusia, como señores de los elementos aparecen Studenez, el Hielo, señor del invierno; Usinya, Bigotudo, dueño del río y de los peces, Gorynya, Monte, espíritu de los montes y Dubynya, Encinón, el "hombre de los bosques").

14.– Evolución de las representaciones del ayudante

Cómo se entrega el ayudante:

– la maga que otorga el poder encantado o mágico sobre los animales. (relacionado con los ritos de iniciación)

– Después, sin embargo, los tipos de ayudantes nos conducen al chamanismo, culto a los antepasados y representaciones de ultratumba

– cuando muere el mito, la figura del ayudante pervive y con el progreso económico y social, llega a los ángeles custodios y los santos cristianos.

En la historia de los ayudantes, existen por tanto, tres fases:

1º.– obtención del ayudante durante el rito de iniciación.

2º.– obtención del ayudante por el chamán.

3º.– obtención del ayudante en la ultratumba por el muerto.

Básicamente refleja la fe en un "espíritu guardián" (un "manitú" en América del Norte) en el que los miembros de la sociedad se transformaban (Es decir, durante los ritos de iniciación el joven se transformaba en

su propio ayudante. La relación con la iniciación explicaría la vinculación del ayudante con el mundo de los antepasados y el reino de la muerte (porque se suponía que el neófito estaba muerto). Este "espíritu guardián" tiene una naturaleza animal (en los ritos de iniciación las máscaras simbolizaban la transformación en animales, facultad transmitida por los antepasados, los ancianos celebrantes). La forma más arcaica del poder sobre los ayudantes es la facultad de transformarse en el propio tótem o en el ayudante. Los fines venatorios son los que dan origen al concepto de ayudante, manitú o *guardian spirit*. Pero en el cuento no se conserva casi nada de las funciones venatorias del ayudante. La obtención individual del ayudante es un fenómeno más tardío (>chamanes que adquieren su fuerza en los espíritus-ayudantes). La función venatoria de los ayudantes fue pasando a un segundo plano y se sustituye por la de curación y mediación entre los dos mundos. Así, sobre todo adquieren significado especial los animales como forma de transporte (el caballo) y los medios de locomoción (especialmente la barca). Así, el viaje al otro mundo sustituye a la caza y el chamán deja de ser cazador y se convierte en médico.

La evolución del ayudante, por tanto, varía: de la transformación en animal durante la iniciación, con una finalidad venatoria, a la obtención individual por parte del chamán con una función de mediación entre dos mundos. También cambia la forma del ayudante: en principio un animal, que después adquiere una vinculación con los desplazamientos (águila, caballo) hasta convertirse finalmente en un espíritu. En el cuento aparecen todos los estadios de la evolución: transformaciones, ayudantes-serpientes, aves, caballo, espíritu, "maestros"..

II.- El objeto encantado

15.- Los objetos son sólo un caso particular del ayudante y funcionan igual (el caballo es semejante a una alfombra voladora). Pueden ser:

16.- Objetos de origen animal (pieles, pelos, dientes, plumas... incluso ungüentos hechos de un animal). Se sabe que se entregaban a los jóvenes durante la iniciación y después los llevaban en una bolsita. En varios cuentos un animal entrega al héroe una pluma, una espina, una parte de sí para convocarlo con la promesa de que "hará todo lo que desea". Según Propp, es una sustitución tardía del deseo de apropiarse del mismo animal. Los talismanes y amuletos se vinculan a los animales y son el arquetipo de los dones encantados entre los que están las alforjas, cofres, bolsitas... de las que salen los espíritus-ayudantes.

17- Objetos utensilios.

En la mentalidad primitiva lo esencial es la virtud mágica, la capacidad de atraer al animal, no las armas o utensilios empleados. El cazador logra la presa no porque la flecha sea buena, sino porque conoce el conjuro que pone al animal al alcance de la flecha, o porque tiene un talismán (un saquito con pelos, por ejemplo) con poder mágico sobre los animales. la función de los utensilios es secundaria por una representación errónea de la naturaleza. conforme mejoran los utensilios, la virtud mágica atribuida al animal-ayudante se transfiere a un objeto. Se produce la divinización del objeto que actúa sin el hombre, en virtud de sus cualidades mágicas inherentes. Pasamos así de las partes de animal encantadas al objeto divinizado)

18.- objetos para invocar a los espíritus. Pueden ser de naturaleza animal (pelos), instrumentos (garrote), pero también otras cosas (anillo).

Se cree que en las cosas habita una fuerza. (Por ejemplo, que en los pelos reside la fuerza del animal). En un proceso de abstracción, esa fuerza se extrae del objeto y se vincula a cualquier cosa que externamente no presenta ningún indicio de esa fuerza. Eso es el "objeto encantado". por ejemplo, un anillo para invocar a los espíritus. En la realidad histórica, eran los fetiches, talismanes, amuletos...

19.- objetos para encender fuego (que invocan a los espíritus, principalmente al caballo). Eslabón y pedernal, a veces unidos a los pelos del animal, sustituyen a formas más antiguas de conseguir fuego por frotamiento.

(A Agni se le invoca por el roce de dos ramitas). Por eso la lámpara de Aladino y quizá también el frotar el anillo, encender la pipa...

20.- La varita, rama o bastón.

Se relacionan con el árbol y la virtud milagrosa de la fecundidad, la abundancia y la vida de la naturaleza. La fuerza vital de la planta se transfiere a aquello que toca o golpea. La misma virtud tienen también las raíces u otras partes de la planta.

21.- objetos que proporcionan la abundancia eterna.

Hay objetos cuya virtud mágica proviene de haber sido traídos de "allí", del reino de los muertos. Son los conseguidos en el bosque (entregados por la maga, por el muerto, los animales agradecidos...) y, después, en el reino lejano: el agua de la vida, las manzanas de la juventud, los manteles que dan comida en abundancia...

22. - El agua viva y muerta, débil y fuerte. Es un agua doble (de vida y de muerte) que transforma definitivamente en muertos a quienes van al reino del más allá. La maga y la serpiente son los guardianes del río del reino lejano. El hombre que ha entrado en el reino de la muerte y desea regresar a la vida debe beber de las dos aguas.

23.- Las muñecas. Se las considera receptáculos del alma del difunto y ayudarán a los vivos.

24.- Conclusión: Hay objetos de diverso origen: animal, vegetal, herramientas, fuerzas autónomas o personificadas y relacionadas con el culto a los muertos. Son sólo una variedad del ayudante y tienen la misma raíz.

VI.- EL TRASLADO.

Es el eje y centro del cuento.

Formas de traslado: el héroe se transforma en animal y corre, vuela o se sube a un animal o a una barca o alfombra voladora o se pone las botas mágicas, le lleva el diablo, atraviesa un río, escala una montaña, trepa por un árboletc. Todas ellas representan el viaje del difunto al otro mundo y algunas reflejan ritos funerarios.

2.- En forma de animal: El carácter de determinados animales (castores, armiños...) que no pueden ser un medio de transporte revela el carácter venatorio de la transformación. sin embargo, los medios de transporte más frecuentes son el pájaro y el caballo (incluso el ciervo) como animales de cabalgadura. Con el caballo desaparece la tradición totémica de la transformación y empieza el cabalgar el hombre al animal). Pero también se transfieren las nuevas formas de uso del animal a animales más antiguos. (El ave hace de cabalgadura).

3.- El saco de piel.

El héroe no se transforma en animal, sino que se mete en su piel o en su cadáver y luego el pájaro se lo lleva. Es una forma más moderna que la anterior que recoge determinados ritos funerarios y mitos de pueblos cazadores. (El difunto es envuelto en una piel del animal que le hacía de tótem) También se da en algunos pueblos ganaderos donde se envuelve al muerto en piel de vaca u otro animal semejante; al parecer para fundirse con el animal (como Osiris). El origen estaría en los ritos funerarios de cazadores que representan la identidad con el animal tras la muerte. Esta concepción pasa al estadio de pueblos dedicados a la cría de ganado.

4.- El pájaro. Supone la disgregación del motivo de la transformación en animal.

En principio se cabalgan los animales que se suponen difuntos (aves) y después los animales de silla. Se vincula la imagen del ave con la representación del espacio lejano y, sobre todo, del mar. Junto al ave (en los pueblos de costa) aparece la barca [cf. Caronte] porque, según ellos, el reino de los muertos no está más allá del bosque ni bajo tierra, sino más allá del horizonte: es el reino del sol y del agua. El alma-pájaro o el alma raptada por el pájaro se conservado en Egipto y Babilonia. Los ángeles alados cristianos son el último residuo de esta creencia.

5.- A caballo

6.- En la nave. A veces es un navío volante. Igual que el caballo volador (que prevalece en las estepas -eslavos, escitas, germanos...-), es una evolución del ave. El culto a la barca de los muertos (o la sepultura en barca que después se hunde en el mar o a la que se prende fuego predomina en Oceanía y en Escandinavia. En Egipto la barca se funde con el sol (viaja por el agua con el sol) y en Babilonia, en el mito de Gilgamés aparece también la travesía del mal. En Grecia, pueblo que nunca fue de grandes navegantes, sino que hacía una navegación de cabotaje) está la travesía no del mar, sino del río con Caronte como piloto. El río también pervive en los cuentos.

7.- El árbol

La subida al cielo escalando el árbol, reflejo del árbol cósmico que vincula los tres mundos (subterráneo, terrestre y celeste). El árbol se relaciona con el ave, la escalera....como se ve en la iniciación de los chamanes que suelen tener un árbol chamánico.

8.- La escalera o las cinchas.

Hay diversas formas de ascensión: El árbol chamánico asume la forma de una escalera. La planta de guisante del cuento llega hasta el cielo. También se da la ascensión a la montaña. Pero también existe el descenso al mundo subterráneo, para lo cual se usan cinchas. Todas las formas de ascensión y descenso son representaciones del paso al otro mundo.

9.- El guía de las almas. Es un desdoblamiento del héroe. (a.- el héroe se transforma en pájaro y se va volando; b.- el héroe monta en un pájaro y se va c.- el héroe ve un pájaro y lo sigue). donde se ha desarrollado el chamanismo individual este guía es el chamán-. Cuando la caza ha dejado de ser un factor económico, el guía se antropomorfiza, pero no pierde su vinculación originaria con los animales. Por ejemplo, en Egipto el escarabajo hace de guía de los muertos, antes de que Osiris asuma esta función.)

10.- conclusión: Todas las formas de traslado reflejan las peregrinaciones del difunto al mundo de ultratumba. La evolución pasa por diversas fases: primero, la representación totémica del hombre transformado en su animal totémico. Después cambia la forma de traslado (>montar en el caballo) y después cambian los propios animales (el ave cede su puesto al ciervo, caballo, barca...). La figura del difunto se desdobra en quien lleva y el que es llevado o quien guía y es guiado. Con la aparición de la agricultura, el guía se antropomorfiza y diviniza. La escalera, el árbol y las cinchas también tienen un origen en formas animales

VII.-EN EL RÍO DE FUEGO

i La serpiente.

No se la describe en el cuento, pero podemos citar sus rasgos:

-Varias cabezas (3,6,9,12,5,7,..).(Éste es un carácter constante e imprescindible, mientras otros de los que

vienen a continuación pueden variar)

– Vuela por los aires (como la Maga) (aunque el cuento no dice si tiene alas, cola aguzada, escamas.... u otros rasgos que la tradición nos hace asociarle).

– Es un ser ígneo: destruye con el fuego que lleva dentro.

– También se vincula con el agua. (aunque la naturaleza acuático no excluye su vinculación con el fuego).

– Se conecta con el monte, a pesar de ser simultáneamente un monstruo marino.

4.– La serpiente raptora:

Tiene dos funciones:

a) raptar mujeres (Hay otros raptos: el pájaro, el torbellino, o los espíritus y el diablo, deformaciones posteriores por influjo religioso).

b) exigir tributos (doncellas par no destruir el reino, por ejemplo).

6.– La serpiente, de guardia en las fronteras.

Cuando el héroe va a salvar a la princesa, la serpiente habita junto a un río (a veces de fuego, con un puente). El río es una frontera y la serpiente impide el paso por el puente (como la maga). A veces hay una cabaña con patas y huesos de hombres. Sólo después del combate, el héroe puede llegar a la otra orilla.

7.– La serpiente engullidora. Es siempre una serpiente hembra que amenaza con devorar al héroe.

8.– El peligro del sueño. Es el mismo peligro que amenazaba al héroe con la maga.

9.– El enemigo exclusivo de la serpiente es el héroe. Sólo puede ser vencida y muerta por él (y la serpiente lo sabe.)

10.– el duelo se narra de forma sencilla y breve (al contrario de lo que ocurre con la narración de los combates en la épica). Algunos detalles: la serpiente intenta enterrar al héroe y sólo se la puede matar cortándole todas las cabezas que, sin embargo, vuelven a crecer. Únicamente el caballo u otro ayudante (por ejemplo, la jauría) consiguen vencer a la serpiente. Acabada la pelea, para aniquilarla definitivamente, hay que quemarla a ella o a sus cabezas, arrojarla al mar o sepultarla.

12.– La difusión del motivo del duelo contra la serpiente se da sólo en el "mundo Antiguo" (Europa, Asia y parte de África), por lo que Propp deduce que surge con el estatalismo, si bien podría admitirse que pudo nacer como variante de otros motivos preexistentes.

II La serpiente engullidora

El motivo del combate se deriva del engullimiento, más arcaico, y que, junto al vomitado, formaba parte, como se ha visto, de los ritos de iniciación, que simulan ser devorados haciendo pasar a los neófitos por cabañas o pasos que simulan fauces, sobre todo en Oceanía y África. La estancia en el estómago de la fiera confería a quien salía de él capacidades mágicas, y en especial, el poder sobre las fieras. Es el fundamento económico tanto del rito como del mito. La base psicológica es prehistórica y se basa en la creencia de que el alimento confiere la identidad con la cosa comida.

19.- El engullidor transportista.

La serpiente donante de sabiduría coexiste con el monstruo que hay que aniquilar. Este "dualismo" es resultado de una evolución, son dos fases distintas: la serpiente buena se transforma en monstruo y se desarrolla el tema de la lucha contra ella porque las formas psicológicas originales entran en contradicción con las nuevas formas sociales.

Hay mitos en los que el héroe es engullido y transportado a otro país y luego es vomitado o se libera. La estancia en el estómago de la fiera es un trasunto de la estancia en el "reino de la muerte" según los ritos de iniciación, pero el mito demuestra que se ha desarrollado ya el sentido del espacio y del movimiento (por especulaciones filosóficas o económicas: pueblos comerciantes, marítimos...). Es un mito marítimo: el engullidor es un pez y el "bosque" es sustituido por el mar. Pero en estos casos se ha perdido el sentido del mito, se ve al engullidor como un enemigo, el héroe no consigue ninguna virtud mágica y le mata desde su interior (principio del duelo contra la serpiente).

18.- La lucha con el pez es la primera fase del duelo con la serpiente.

En varios mitos, el héroe mata al pez desde dentro, cortándole el hígado, el corazón u otra víscera en una reminiscencia de los ritos en que el iniciando comía una parte del animal totémico. La decadencia se muestra en buscar una explicación racional para el vómito (eructado ritual): el héroe quiere saciar su hambre, enciende fuego para calentarse... A veces en el interior del pez, el héroe ve a sus padres muertos o restos de cadáveres, o huesos, como en casa de la maga (lo que demuestra que es el reino de los muertos).

Estamos ante una derivación, una elaboración creativa del motivo porque el engullimiento y el eructado ritual ya no corresponden a las formas sociales, económicas ni ideológicas del momento: no hay medios mágicos, el héroe se las arregla por sí mismo y se buscan explicaciones racionales para el eructado. El engullimiento permanece porque es el momento artístico con más color, pero también se buscan explicaciones a por qué el héroe se encuentra en el mar.

Cuando el héroe sale del interior del animal, a menudo advierte que ha perdido los cabellos. Esto corresponde a la tonsura durante el rito iniciático cuando se cortan, chamuscan o esconden bajo un gorro los cabellos.

Otras veces el héroe mata al engullidor y después su cuerpo es abierto desde el exterior (generalmente por animales).

Es un rito fundamentalmente marítimo que se relaciona con la naturaleza acuática de la serpiente, pero también existe entre los pueblos que vivían en el bosque, aunque con un desarrollo más lento. (Aquí el engullidor es el lobo).

El tema va evolucionando: más tarde, el engullidor es muerto desde el exterior, el engullido o raptado es una mujer... de forma que sobre la base de un motivo (el engullimiento) se desarrolla otro (la lucha contra la serpiente), porque los pueblos han sufrido cambios que hacen ininteligible el tema anterior y lo modifican de acuerdo a la nueva ideología. Las formas más arcaicas no siempre se encuentran en los pueblos más primitivos, pero es imposible que suceda al revés: para que aparezca la lucha con espada es necesario conocer la metalurgia, el régimen feudal lo reviste de una envoltura caballeresca o en pueblos agrarios asume caracteres también agrarios (a la serpiente se le sacrifica anualmente una muchacha, por ejemplo.)

20.- conclusión:

1.-El engullimiento era un rito iniciático para otorgar facultades mágicas a los jóvenes o a los chamanes. A partir de ahí se relaciona el motivo del duelo. Se refleja en el cuento en las piedras preciosas halladas en el interior de la serpiente o en el conocer la lengua de los animales.

2.-Después se extingue esta noción de beneficio, aparecen elementos utilitarios (cortar las vísceras para alimentarse)

3.- Más tarde, los mitos se complican una duplicación de personajes: uno es engullido y otro le libera metiéndose en las fauces del animal o desde el interior. Hay diferentes formas de muerte: arrojándole piedras ardientes, con arma blanca...)

4.- Se pasa al duelo con la serpiente con la ordenación social en castas.

La evolución es producto del cambio social: desaparecido el rito, se pierde el sentido del engullimiento y el heroísmo se traslada del engullimiento a la muerte del engullidor. El proceso termina con la desaparición del nomadismo y la aparición de la cría de ganado y la agricultura. Cuanto más elevada es la cultura del pueblo, menos aparecen las formas de lucha del cuento.

III.- El héroe en el tonel

21.- La navecilla transportadora.

Es un motivo análogo al del héroe dentro del pez y deriva de él. Sin embargo, en un grupo, la motivación del encierro en el tonel se justifica por el vaticinio de que el rey perecerá a manos del niño. Después es educado en secreto y sube al trono. Correspondería según Propp a la permanencia en el vientre del pez, la educación secreta en común con otros iniciados bajo la tutela de un anciano y la adquisición de facultades para ser jefe. (Rank sin embargo, da u interpretación freudiana: es el vientre materno.)

El engullimiento tiene un origen totémico, pero, además de los animales, también los árboles pueden ser tótem. Por ello pueden haberse fundido dos tradiciones. Éste podría ser también el origen de Noé que se encierra en la barca y sale como progenitor de los hombres, Moisés, Osiris y todas las princesas arrojadas al mar para llegar a otro reino. (El árbol tiene una función semejante a la del sarcófago de cristal o la historia de la muchacha muda en un árbol que es encontrada por el príncipe.

IV.- La serpiente raptora:

En el rito aparecen diversos animales engullidores: predomina la serpiente, pero también están el pájaro y el lobo. Como transportistas en el mar, el pez. Todos ellos, entran después en la composición del dragón (escamas, garras, alas...). Ningún pueblo anterior a las castas conoce el dragón como animal híbrido. Es, por tanto, un fenómeno reciente, cuando ya el hombre ha empezado a perder su vinculación íntima y orgánica con los animales. (Es un fenómeno semejante al de las esfinges egipcias o los centauros clásicos). El dragón aparece poco más o menos junto con los dioses antropomorfos. (La divinidad se desarrolla a partir del animal: desde el antepasado totémico (animal) se verifica con la aparición de la agricultura y las ciudades, un proceso de antropomorfización de la divinidad. Así, aparecen dioses con cabeza de animal (Anubis, Horus...), también las almas de difuntos adquieren cabeza humana sobre cuerpo de ave... hasta que esas características animales se limitan al mero atributo del dios: el águila de Zeus o los pies alados de Hermes. Otra línea es cómo, con el hombre de ciudad, el animal se va desvinculando de la vida cotidiana para adquirir rasgos misteriosos, ultraterrestre y extraordinario: así se forman los seres híbridos como el dragón (serpiente + pájaro, decir, dos animales que representan el alma. Originariamente el hombre que moría podía transformarse en cualquier animal, pero cuando empiezan las representaciones del país de la muerte, éste se sitúa bajo tierra o más allá del horizonte , por lo que los animales en que se transforma el difunto se restringen: aves, gusanos, reptiles... Pájaro y serpiente se funden en la figura del dragón (serpiente alada, garras, escamas...) También explica otro motivo: el del rapto de la mujer.

Las numerosas cabezas (como las numerosas patas del caballo para indicar movimiento) son una imagen hipertrofiada del engullimiento (como la ballena).

23.- La muerte raptora.

Genéticamente la serpiente está vinculada a las representaciones de la muerte en dos líneas que se alternan: una ligada al rito (más antigua) y otra especulativa. La serpiente refleja una forma posterior de la muerte, la muerte como rapto. La muerte sobreviene porque alguien ha raptado el alma o una de las almas (en culturas donde se presuponen varias en cada individuo). Es posible devolver la vida si se recupera el alma, se devuelve (cuentos de rapto y contra-rapto)

¿Quién es el raptor? Frecuentemente el propio difunto porque los muertos arrastran consigo a los vivos (generalmente son difuntos en forma de animal. Por eso el miedo que provocan determinados animales: son muertos zoomorfos que arrastran a los vivos: las nutrias en algunas tribus hindúes, el lagarto entre los maoríes...). Es un proceso inseparable del de objetivación del alma: el alma se objetiva, se convierte en un ser independiente y temible que provoca la muerte.

Hay una concepción según la cual sobreviene la muerte porque un muerto en forma de animal ha raptado el alma. Uno de estos animales es justamente la serpiente. (También las Erinias, con cabelleras de serpientes, se relacionan con la muerte).

Pero ¿por qué es una mujer el objeto del rapto?

24.- El momento erótico

A los muertos que, en virtud de la objetivación del alma, existían de forma independiente se les atribuían dos poderosos instintos: el hambre de alimento y el apetito sexual. El primero (muerto devorador) aparece en los testimonios más antiguos (Egipto, Babilonia...), sin embargo el momento erótico aparece ya en Grecia. En ocasiones se asimilan estos dos apetitos como en un cuento ruso ("La serpiente aferró a la princesa y la arrastró a su cueva, pero no se la comió. Era tan bella que la hizo su esposa") El erotismo individual aparece relativamente tarde y se inserta en las representaciones religiosas preexistentes, como la de la muerte raptora. Así aparece el dios que se enamora de un mortal. La muerte sobreviene porque el espíritu raptor se ha enamorado de alguien vivo y se lo lleva al reino de los muertos para casarse con él. (Primero es el deseo del otro sexo, después se individualiza en una persona determinada y escogida. Así en México, los espíritus de los muertos persiguen a las mujeres. Y los de las difuntas a los hombres, sobre todo a los de su mismo tótem, para unirse sexualmente a ellos. Sin embargo, los vivos huyen porque estos espíritus traen la enfermedad y al muerte. Después, la divinidad u otro ser elige a una persona determinada. A esta electividad se atribuyen muchos sucesos trágicos, por ejemplo, la muerte causada por un animal se justifica porque un espíritu lo ha matado para poseerlo en el otro mundo. Que es un fenómeno tardío se ve porque se ha desarrollado sobre todo en Grecia, donde la muerte se entiende como unos esponsales con la divinidad de la muerte, por lo que en varios sarcófagos se identifica el cortejo fúnebre con el nupcial.

25.- El rapto en los mitos

Con el desarrollo de la religión, el animal raptor es sustituido por el dios, pero estos dioses conservan su zoomorfismo: el carro de Plutón o Pélope sustituyen a un animal preexistente. Sin embargo, el cuento es un material anterior y el raptor conserva su naturaleza de animal devorador. Se puede objetar que la princesa raptada por la muerte, no muere nunca. En realidad, hay dos posibilidades:

a) (la más arcaica) el esposo se la arrebató a la serpiente

b) la serpiente se transforma en un bello príncipe (Cuentos del tipo Amor y Psique).

(La suerte de la princesa raptada nos devuelve a la casa del bosque y a la iniciación nupcial)

26.- La serpiente acuática

La serpiente acuática y la engullidora son un solo ser (Por eso cuando se produce un desplazamiento del engullido, tiene lugar por mar). Sin embargo, en unos casos se desarrolla más un aspecto y en otros, otro. Su relación con el agua, la vincula con la fertilidad (pesca abundante, agricultura...). Por eso la serpiente donante es también acuática. Es, en su origen, un ser benéfico, creador de fecundidad en la tierra y en los hombres. Más tarde se desarrolla el motivo del abuso de poder de la serpiente que provoca sequías reteniendo el agua o diluvios al vomitarla.

Con el surgimiento de la agricultura, la ganadería y la formación del Estado primitivo, los dioses se antropomorfizan y destituyen a los zoomorfos. Son estos dioses de aspecto humano, los que rigen ahora las aguas y por eso vencen al ser acuático que es la serpiente. (Estas historias de héroes que derrotan a la serpiente aparecen en India, China (leyenda sobre la fundación de Pekín), semejantes a la de San Jorge que mata al dragón en el Cristianismo. En Grecia la hidra de Lerna retenía las aguas) Pero la serpiente no se presta a una explicación unitaria.

La lucha del dios contra la serpiente que retiene el agua se desarrolla independiente mente del de la lucha con el engullido, pero en el cuento maravilloso ruso perviven los atributos acuáticos de la serpiente.

27.- Los tributos acuáticos de la serpiente

La naturaleza acuática de la serpiente nos conduce a su naturaleza agraria y al motivo de los "tributos".

Cuando está ligada a la caza como base económica, la serpiente rapta a la doncella. Sin embargo, con la agricultura, en el régimen agrario primitivo, la muchacha le es entregada (en relación con la intención de influir en la fertilización. Aparece este motivo en México, Egipto, India, China y, menos, en Grecia). Las relaciones sexuales entre un ser humano y una divinidad aumentan el rendimiento de la tierra. Tales testimonios votivos se producían antes de la siembra o en lugares cuya fertilidad se ligaba a ríos (Nilo, Ganges, Éufrates, río Amarillo...). La doncella se sacrificaba a un ser que habitaba en el agua. (Se arrojaba una virgen al agua como en el cenote de Chichen -Itza o se deja en una roca a merced de un monstruo acuático). También se liga a pueblos que viven de la pesca. Con la aparición de la propiedad privada y de las relaciones familiares, las simpatías se transfieren del espíritu poderoso que regía sus vidas a la víctima. Entonces aparece el héroe forastero que se enfrenta al rito para salvar a la doncella. Anteriormente se le habría considerado sacrílego y se le habría impedido salvarla.

28.- Los mitos: Perseo y Andrómeda encadenada en la roca; Hércules que libera a Erión, la hija de Laomedonte entregada a un monstruo marino para expiar el engaño de su padre a Poseidón; Hércules lucha con el monstruo y libera a Erión. Al Minotauro se le sacrificaban 9 doncellas y 9 jóvenes cada 7 años...

El cuento se remonta al rito anterior al mito. Los mitos sobre el rapto (Se pasa de un raptor animal a un dios con forma de animal: Zeus rapta a Europa convertido en toro) son menos arcaicos que el cuento maravilloso, pero el mito del tipo de Perseo y Andrómeda es más antiguo que el cuento maravilloso. ("El mito que ha perdido su significación social se convierte en cuento"). El cuento puede derivarse directamente también de la religión, pasando por encima del mito. Así, por ejemplo, en Grecia, no existe el rapto de la doncella por el dragón, pero sí la entrega al monstruo marino porque es una leyenda agraria y Grecia es un país agrario, aunque también podría haber existido y no haber dejado huella en la literatura. Sin embargo, hay algo claro: cuento y mito sobre el mismo tema no pueden coexistir en la misma época.

II .- La serpiente y el reino de los muertos.

En la iniciación hay una muerte y la muerte es también una iniciación. Por eso, cuando estos ritos han sido olvidados, el descenso al reino de la muerte es condición para la heroificación y por eso tiene papel tan

importante el engullidor. La serpiente como guardiana se relaciona con su carácter acuático, pero también con la serpiente de la montaña porque las grutas, igual que el agua, eran entradas al otro mundo. Así, la serpiente que al principio vivía junto a lagos y ríos (principio del viaje del difunto) se desplaza después al final del viaje y se convierte en un ser telúrico o a las alturas celestiales y se convierte en un ser celeste, solar e ígneo en una línea que acrecienta la hostilidad hacia la serpiente.

30.- Cerbero

En los pueblos que no han alcanzado la estatalidad, la serpiente telúrica no existe (sólo la acuática) porque el guardián subterráneo del reino de los muertos sólo se desarrolla en pueblos agricultores. Cerbero es el típico representante y su papel de guardián es igual al de la serpiente en el cuento maravilloso. Cerbero tiene tres cabezas y otra en la cola, como un aguijón; reúne la bifrontalidad (típica de la serpiente en América, por ejemplo) y la pluricefalia en una sola figura; sus pelos están formados por serpientes, reside junto a la desembocadura de un río y anteriormente se le llamaba sólo "dragón". Para entrar en el Tártaro, a donde no le deja pasar Cerbero, Eneas le arroja una albóndiga mágica con la que le duerme [el acto de arrojar algo a las fauces que aparece en los cuentos, es sustitutivo de la entrada del héroe dentro del monstruo, dixit Propp, pero no me convence demasiado]. Según Propp, demuestra que es un guardián que deja pasar a los muertos (mueve la cola), pero no a los vivos. Esta interpretación sustituye a la de Dietrich según la cual Cerbero es una representación de la tierra que se traga a los cadáveres sepultados.

31.- La serpiente se traslada al cielo. De guardián de las aguas terrestres (lagos y ríos) pasa a guardar las aguas celestes (lluvias, sequías). Es también guardiana del reino solar de los muertos. Engulle al sol y vive donde se juntan tierra y cielo. Es una representación más tardía (por ejemplo, aparece en la India, con estado de castas y religión sacerdotal) como transformación de concepciones más antiguas. Se vincula a pueblos agrícolas (para los que son primordiales sol, lluvias). Por ello la serpiente solar se desarrolla en Egipto donde el sol, los desbordamientos estacionales del Nilo y la cosecha eran fundamentales. Aquí la serpiente Apofis es enemiga del sol y custodia el reino de los muertos. Los egipcios imaginaban que el sol viajaba en una nave al reino de los muertos. Al difunto, cuando llega allí, intenta devorarlo la serpiente Apofis, pero el muerto vence con su armamento mágico y luego entra en el reino prometido. (33.-) El duelo egipcio con la serpiente es el más parecido al del cuento ruso, lo que significa que el cuento refleja esta concepción tardía y agraria del mito. Después de ese estadio comienza la disgregación en diversos cultos locales (Hidra, Pitón, Cerbero...) y se pasa de la tipicidad a la individualización. Es la fosilización de un esqueleto que se cubre con la carne viva del cuento. En el Libro de los Muertos, el principal antagonista de la serpiente Apofis es Ra, el dios del sol que, en su viaje cotidiano, la derriba y destruye. El papiro de la destrucción de Apofis se dejaba entre las manos del difunto para que le protegiera. En el Libro de los Muertos se cuenta cómo se le arrancan los ojos y la lengua a la serpiente, porque, junto con el corazón, son los órganos donde, en Egipto, residía el alma. (Es la prueba de la muerte, la misma que exige la madrastra que manda matar a la heroína). También quedan restos del engullimiento y vomitado, del lago de fuego y del sueño del héroe. Todo ello demuestra que la serpiente entra en el cuento como refracción de esas representaciones de los estados agrarios avanzados, como custodio del mundo de los muertos, como "comedor de muertos".

34.- La psicostasia

El peso de las almas aparece cuando el engullimiento por el "Devorador de muertos" (mitad cocodrilo, mitad hipopótamo y centro de león) se convierte en castigo moral. Va precedido del juicio representado por el peso de las almas.

35.- La serpiente está ligada a la muerte, pero también al nacimiento. El héroe al nacer es rodeado de serpientes o el salir de la serpiente, como vientre materno, es el verdadero nacimiento del héroe. Después este héroe está predestinado para matar a la serpiente (^a quien nace de la serpiente, mata a la serpiente).

Por otra parte, la serpiente, sobre todo en África, es una representación fálica: simboliza el padre, después el

antepasado, es decir, el principio paterno. Así, el nacido de la serpiente se convierte en serpiente (adquiere su fuerza) y mata a la serpiente. (Es su "enemigo original")

36.- En algunos casos la serpiente es muerta por la serpiente. Por ejemplo, devora a una doncella con un cinturón de serpiente que revive y la mata desde su interior. Es la fase en que la serpiente engullidora, ser temible, y la serpiente donante, benéfica, coexisten. Esto aparece en Egipto (Libro de los Muertos; Moisés erige una serpiente de cobre para defender a los israelitas de esos animales; también aparece en la corona de los faraones; Ra vence al principal enemigo del sol, la serpiente Apofis, con otra serpiente (llamada Mechen); la serpiente benéfica es la principal y única divinidad de la secta ofita que perduró hasta el s. VI...) En el cuento ruso esto se refleja sólo en el hecho de que el que ha nacido de un pez combatirá a la serpiente (pez j serpiente). Otra extraña variante de la serpiente por la serpiente es el suicidio de ésta que aparece en algún cuento.

37.- Conclusión

La serpiente en sí no "significa" nada, sino que es un fenómeno histórico cuyas formas y funciones varían : engullidora-benefactora en los regímenes de clan, se convierte en un ser acuático, subterráneo y celeste con la inclusión del mar, los viajes, la tierra y el sol en la órbita económica; después es destituida por nuevos dioses en las religiones estatales de Egipto e India, manteniendo sin embargo en Egipto, su fuerte conexión con la muerte. El cuento refleja todas las etapas de esta evolución: medio de adquisición del lenguaje de los pájaros, viaje a tierra extranjera en el interior del pez y combate del héroe a caballo y con espada. Es un receptáculo de fenómenos culturales ya desaparecidos.

VIII.- Más allá de las tierras lejanas.

1.- Ubicación

El "reino lejano" en el cuento ruso está separado por un bosque, el mar, un río de fuego guardado por la serpiente, un precipicio... En él reina una princesa despótica y mora la serpiente. El héroe llega en busca de algo. Puede estar situado bajo tierra o sobre una montaña o bajo el agua. Sin embargo, su paisaje es "normal" con jardines, frutos (por ejemplo, las manzanas de la eterna juventud) o con una palacio inaccesible, guardado por animales, o ser una ciudad en una isla lejana...

2.- Este reino está relacionado con el sol y el horizonte. Por eso, todo adopta el color del oro o atributos áureos. Paralelamente, todo lo que es de oro está relacionado con el Reino Lejano (por ejemplo, el Pájaro de Fuego)

5.- A veces este es un reino de animales (por ejemplo, cuando el raptor es un animal que se lleva a la princesa al lugar donde habita, sin hombres, como por ejemplo el reino de las serpientes o de otros animales.

6.- Aunque la concepción del Más allá es multiforme, el hombre transfiere sus intereses a esa visión de forma que, por ejemplo, en la sociedad de clanes, donde el cazador depende de los animales, se cree que después de muerto se convertirá en animal y se encontrará con el "dueño", el rey de las serpientes, de los osos...etc. En el más allá viven los dueños que tienen poder para enviar esos animales a los hombres.

9.- El país de la abundancia. El tema de la "tierra de jauja" es la representación típica de los pueblos agrarios en su primera etapa (horticultura), cuando el poder mágico sobre los animales es sustituido por la abundancia inagotable sin necesidad de trabajar. Si se trata del país de los muertos, la abundancia no se agota nunca (motivo del mantel que prepara por sí mismo las viandas). A veces este motivo acaba en una reelaboración cómica como castigo a los perezosos o inhábiles o desobedientes (el bastón que golpea solo o las redes que se llenan de peces hasta hundir la barca) [Y el tema de Midas ¿no podría considerarse una variante?] Semejante es la prohibición de abrir un cofrecillo que inunda de dones al personajes o la caja de Pandora como

elaboración simbólica y literaria.

10.- El reino solar. (Esta concepción alcanza su apogeo con las religiones evolucionadas como la egipcia).

El color dorado de los objetos del Reino lejano es el color del sol. Los pueblos que desconocen la religión solar no conocen el color dorado de los objetos encantados

El mundo del más allá repite este mundo: para el cazador está lleno de animales, el horticultor lo concibe con jardines. Pero este proceso se interrumpe con el paso a la agricultura. Entonces, aparecen las divinidades de la fecundidad y se concibe el otro mundo como el lugar donde no se trabaja. En Egipto se desarrolla la concepción solar del otro reino y asume formas simbólicas. (De Ra a Osiris). Propp advierte en las representaciones agrarias tres estratos: el animal, el hortícola y el solar-agrario, marcadamente monárquico. "Por primera vez en la historia del mundo, pasa la función mágica a otro objeto, lleno de misterio y de fuerza, el 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" (p 435). 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.

11.- En la Antigüedad clásica (Grecia) no hay nada nuevo: montes (Olimpo), el reino subterráneo (Hades) y subacuático (Poseidón), las islas de los espíritus dichosos y el jardín de las Hespérides con sus manzanas de oro. Es un principio de disgregación y decadencia que es favorable al nacimiento del cuento maravilloso. (Hércules tras las manzanas de las Hespérides es semejante a los cuentos sobre la búsqueda de las manzanas de oro. Incluso el cuento es anterior porque conserva el efecto mágico de las manzanas). También aparece el color dorado, color inherente a los dioses, muertos e iniciados, como en el palacio de Helios. Los objetos dorados provienen del otro mundo y aseguran la longevidad y la inmortalidad. (Por eso aparecen máscaras de oro sobre los difuntos en China, Micenas, Roma....) Sin embargo, en el cuento a veces se conserva esa función y a veces no.

IX.- La esposa

La princesa no es en el cuento una dulce belleza, sino, por una parte, una novia fiel que rechaza a todos los pretendientes diferentes de su prometido o bien un ser insidioso y vengativo, de forma que la tarea del héroe es domarla, incluso golpeándola. A veces es una heroína cuya hostilidad hacia su pretendiente se manifiesta en una competición explícita con el héroe. Sus cualidades dependen del desarrollo de la acción: si el héroe es su salvador (la libera de la serpiente) es el tipo de novia dócil; la otra es raptada, con violencia o engañada por un pillastre que supera a sus infortunados predecesores (cuyas cabezas adornan las verjas del palacio tras sus fracasos)

La princesa no puedes ser estudiada separada de su padre, ni la boda sin la subida al trono del héroe. Se forma un triángulo de fuerzas: la princesa conseguida con violencia que actúa contra el héroe aliada a su padre o bien la princesa que se alía al héroe contra al padre al que intenta matar (el héroe o ella misma). Su apariencia externa no se describe, a excepción de los cabellos dorados.

2.- El héroe marcado

La princesa imprime una marca sangrienta (una cicatriz, una herida...) antes del combate del héroe, quien después es reconocido por dicha marca. Es la marca previa a la boda. (Otra forma de marca es cortarle un mechón de pelo). Según Propp el cuento ha variado el sentido de la marca convirtiendo en un motivo poético para el reconocimiento del héroe lo que en su origen era el rito de mezclar las sangres en el matrimonio para incluirse en el clan de la esposa o como símbolo de alianza familiar. (El que tiene la misma sangre, pertenece a la misma familia o grupo). La marca pasa de tener un significado jurídico y religioso (ser señal de admisión jurídica de un alógeno en el grupo y símbolo sagrado de unión) a mera "señal de reconocimiento" del héroe

oculto.

Por el matrimonio, el hombre entra a formar parte de la estirpe de la esposa. (En el matriarcado, y al revés en sociedades patriarcales). Lo mismo ocurre con el hecho de cortar los cabellos, símbolo frecuente de entrar a formar parte de una nueva comunidad (como la tonsura sacerdotal o los votos monacales y, también, en ritos matrimoniales), con una vinculación evidente con la iniciación.

También se practican cortes de mechones o sangrías a determinados difuntos (por ejemplo, entre los siux; Tánatos, corta un mechón a los recién llegados a su reino...) Más tarde estas prácticas se transfieren a los parientes vivos como señal de duelo por el difunto.

En el cuento es la señal del paso y de la admisión en el clan de la esposa y pro ello es la princesa quien imprime la marca.

II.- Las mujeres difíciles.

A.- El Ambiente

3.- El de las empresas difíciles es uno de los motivos más difundidos en el cuento maravilloso. Aquí nos limitamos a las "empresas difíciles" relacionadas con la petición de matrimonio y no con la entrega del medio encantado. Habría que analizar dos aspectos: las circunstancias en que se producen y en qué consisten tales empresas.

4.- El bando

La empresa se impone desde el principio de la narración. (Un rey ofrece la mano de su hija a quien cumpla determinada tarea; es decir, 1º empresa, 2º matrimonio. En este caso, pro tanto, la empresa no está motivada.)

5.- Pero también se da el caso contrario: el héroe solicita la mano de la princesa, pero para concedérsela se le impone una prueba. Aquí sí hay motivación: la empresa es una prueba de la "fuerza" (mágica) del héroe para demostrar que es digno de recibir a la princesa. Esta fuerza mágica se encarna en el ayudante. Además estas empresas contienen una amenaza: "si el héroe no lo hace, se le cortará la cabeza". Incluso si la supera, es habitual que se le impongan otras cada vez más peligrosas. Además de poner a prueba al cortejador, al mismo tiempo, contienen un elemento de hostilidad y pretenden intimidarle.

Respecto a la tipología de dichas empresas difíciles, hay casos variados:

6.- La princesa no quiere casarse y en una especie de competición mágica, impone al héroe tareas que revelan su actitud hostil (sin que sepamos el porqué de esta hostilidad).

7.- La princesa, que ha sido raptada o se ha visto separada de su novio, impone empresas difíciles para desalentar a los falsos pretendientes, con el objetivo de reconocer al verdadero.

8.- Las empresas del Espíritu acuático. El héroe, que ha sido vendido al Espíritu acuático, tiene que cumplir las empresas impuestas por éste, pero cuenta con la ayuda de su hija. Aunque el esquema básico sigue siendo petición de matrimonio + empresas + matrimonio, en estos casos el padre es manifiestamente hostil. Al matrimonio sigue la fuga de la pareja y la persecución del padre que intenta matarlos. La princesa se alía con el héroe en contra del padre.

En otros casos, la imposición de la empresa lleva a diferenciar al poseedor de medios mágicos de los mortales corrientes.

9.- Empresas del maestro-brujo.

Un padre va en busca de su hijo raptado por el brujo y para recuperarlo debe competir con él. Aquí no hay ni padre hostil ni princesa, aunque la función del primero le corresponde aparentemente al mago. Aunque aparentemente tampoco hay promesa de matrimonio, sí está implícita porque el matrimonio (con la hija del brujo) sigue a la resolución de los enigmas.

10.- El suegro hostil.

A veces no se entiende el motivo de la hostilidad y se minimiza, por ejemplo, atribuyéndola a malas artes de envidiosos que predisponen al rey en contra del héroe. Otras veces es que el pretendiente, un soldado o campesino, no es digno de la princesa. Sin embargo, después se verá que hay un trasfondo histórico de mayor calado.

11.- Empresas impuestas al anciano rey

También el yerno manifiesta su hostilidad, tras superar las pruebas. Frente al éxito del héroe, el rey suele fracasar. (Igual ocurre cuando el héroe cumple empresas en nombre del rey para conquistar para éste a la princesa). La última empresa –bañarse en leche hirviendo, por ejemplo,– hace perecer al rey.

B.- Contenido de las empresas

12.- Las empresas de búsqueda. Tienden a mandar al héroe al reino lejano y debe probar que ha estado allí y ha vuelto. Se les exige que traigan algo que sólo puede encontrarse allí. (La peculiaridad de estos objetos es su color dorado: el pájaro de fuego, el ánade de oro, un ayma con cuernos de oro...etc.) o también conseguir el sol, la luna o las estrellas, o cualquier otro objeto relacionado con el sol o con la bajada a los infiernos, el agua que da la vida... Un caso peculiar es la "rama de oro", del título de la famosa obra de Frazer donde cuenta que quien arrancaba la rama de oro del santuario de Diana en Nemes podía convertirse en sucesor del rey-sacerdote. Es el mismo caso que en el cuento: conseguir la rareza (cumplir la empresa) se relaciona con la subida al trono y también, a veces, con la muerte del viejo rey. Pero, según Propp, Frazer se equivoca al recurrir al culto a los árboles y bosques, no se trata de la rama, sino del color dorado, no es el color amarillo del muérdago, como explica ingenuamente Frazer, sino la prueba de que el héroe ha estado en el otro mundo.

Con esta prueba se intenta averiguar si el héroe ha estado en el reino del sol, en el infierno, en el otro mundo... porque sólo quien ha estado allí tiene derecho a la mano de la princesa y consecuentemente al trono.

En otras ocasiones el héroe debe fabricar algo (un anillo, un traje...) y el objetivo es verificar si ha conseguido un ayudante encantado y si sabe utilizarlo (por ejemplo, domar un potro, o tener un caballo volador para poder besar a la princesa que está en una torre.

13.- O construir un palacio, un jardín, un puente... Está relacionado con el ordenamiento social y la capacidad de organizar la naturaleza (que después adquiere un carácter agrario: arar un campo, sembrarlo y cosecharlo en un día...) . Se remonta a las representaciones de los magos y sacerdotes, capaces de acelerar la cosecha en virtud de sus conocimientos iniciáticos.

14.- La prueba del baño. (Bañarse en leche o agua hirviendo). Es la prueba de dominar los elementos (o poseer un ayudante que le permita hacerlo. También se relaciona con la iniciación (igual que el engullimiento) para poder optar al matrimonio.

15.- La prueba de devorar una cantidad ingente de comida podría relacionarse con la estancia en el reino de los muertos. (Tendría que ver con el comer y beber en la cabaña de la maga). Se basaría en que en los muertos no se queda la comida, pasa a través de ellos). También los ritos nupciales incluyen la comida en común como

forma de entrar a participar del clan o estirpe.

16.- La competiciones (carreras, luchas, demostraciones de fuerza, tensar arcos...) deben poner de manifiesto la naturaleza mitológica del héroe, es la fuerza que le otorga el ayudante mágico, no la propia y le capacita para acceder al trono y desposar a la princesa. Las carreras también podrían relacionarse con ritos funerarios y el viaje del difunto al otro mundo.

17.- otra prueba frecuente es que el héroe se esconda para no ser encontrado. Finalmente la princesa lo descubre tras su espejo o en el libro mágico. Tichaya concluye que es una metáfora del precipitarse en los infiernos, en el no-ser. Mirar en el espejo es mirar en el cielo, en los astros, en el horóscopo. Para Propp puede significar la capacidad de hacerse invisible. En otros cuentos, el héroe se esconde transformándose en animal o siendo tragado por un animal. Invisibilidad y transformación en animales nos indican de nuevo que estamos en la esfera de la muerte, efectiva o ritual.

18.- Reconocer a una persona entre varias iguales. Porque en el reino de los muertos se pierde la individualidad, que se recupera al regresar entre los vivos. Igual que en la cofradía del bosque, todos son iguales porque todos están convencionalmente muertos. (Y luego, no sé por qué, Propp refiere la pervivencia hasta el s. XIX de abundantes costumbres nupciales para reconocer el novio a la novia escondida entre varias muchachas.)

19.- La noche de bodas.

Supone un peligro para el héroe. Aunque no se puede considerar propiamente "empresa difícil". Los maridos de la princesa mueren en la primera noche, o una fuerza que surge de ella los aplasta, los estrangula... Para solventar este peligro, el ayudante ocupa el lugar del novio, y después de la desfloración (implícita en el cuento, nunca expresa) generalmente doma a la esposa golpeándola con una vara. Esta situación plantea la impotencia del esposo, la fuerza demoníaca de la mujer y el poder del ayudante que la vence. Según Propp, el peligro tiene un carácter sexual, basado en la creencia de que la mujer tiene dientes en la vagina y lo relaciona con las creencias en sociedades de Amazonas, mujeres que reinan y viven independientemente, atraen a los forasteros para un breve periodo conyugal y después los matan. Así, la princesa del cuento es una virgen heroica, un rey doncella, una virgen guerrera, soberana autócrata de su reino. Después, en religiones posteriores, la mujer soberana se transforma en diosas de la caza y la agricultura que matan a sus amantes o los emasculan la primera noche: Artemisa y Acteón, Adonis, amante de Afrodita, muerto por un jabalí, Isis y su amante Maneros...

Propp supone que la desfloración ritual se practicaba también en la iniciación de las muchachas; Identifica la unión la noche de bodas con un hombre diferente del marido con la desfloración totémica prematrimonial por un "espíritu del bosque", o sea, en el cuento, el ayudante del héroe.

Según esta teoría (de Reitzenstein), el rapto de la princesa por la serpiente también puede ser interpretado como un rapto cuya finalidad sea la desfloración totémica. Después se reinterpreta al benefactor que lleva a cabo la desfloración como un violador y se le mata. Es sintomático que con frecuencia el duelo tiene lugar la noche de bodas en el dormitorio: "No durmáis, Príncipe; ocurrirá algo malo". Por eso le sustituye el ayudante (que, por una parte desflora a la princesa y por otra, mata al monstruo).

Se relaciona también con el motivo de la espada colocada entre los dos cónyuges, frecuente en el folklore mundial. Según Reitzenstein, durante la noche de bodas se colocaba entre los esposos una efigie de carácter totémico. Se creía que la concepción era obra del espíritu de un antepasado y el esposo se abstenía de mantener relaciones sexuales la primera noche. Después el instrumento "fecundador" se transformó en "desunificador"

De aquí se podría también derivar el "*ius primae noctis*" ya que el derecho pasa del más fuerte mágicamente

(el antepasado, el ayudante, el espíritu) al más fuerte socialmente

El motivo de las torturas (paliza a la mujer) tiene igual origen que la creencia en los dientes en la vagina, la mano pesada o el estrangulamiento: simbolizan el poder sexual y generador de la mujer que es fuerte y terrible y, por eso, el hombre ha de domeñarla. Desde ese momento el hombre reina sin oposición.

20.- Las diferentes empresas constituyen un único fenómeno: para conseguir la mano de la princesa, el héroe prueba que ha estado en el otro mundo (empresas de búsqueda) o que posee la naturaleza del muerto (invisibilidad, comer interminablemente....), es decir, que posee un ayudante encantado y medios y fuerzas mágicas. De esa estancia en el otro mundo se producen resultados dobles: por una parte ligados a la religión del régimen de clanes y por otro a las costumbres nupciales. El héroe demuestra que gobierna los elementos y que puede corear una cosecha abundante. Esta es una tradición mítica y refleja las narraciones sobre antepasados totémicos, creadores u ordenadores del mundo. Por otra parte, el héroe recibía el ayudante y el amuleto del clan de su esposa y debe demostrar que posee los secretos del clan en que es acogido por su matrimonio.

III:- La subida al trono del héroe.

21.- Frazer estudia la sucesión en el poder y afirma que en determinados estadios se transmitía a través de las mujeres; el trono pasaba así de generación en generación a un hombre de otra estirpe casado con una princesa real. Normalmente el antiguo rey era muerto por el nuevo. Para Frazer, el héroe que derriba al antiguo rey es "un hombre fuerte cualquiera". Sin embargo, Propp argumenta que el rey era además sacerdote, un mago del que dependía la prosperidad de los campos y rebaños. con la vejez su fuerza decaía y por eso su sucesor debía demostrar que poseía "fuerza mágica". Aquí están las raíces de las "empresas difíciles"

22.- El bando del rey ofreciendo la mano de su hija representa el momento de la renuncia al trono, -pues los reyes se sucedían periódicamente (cada 5-10-12 años) - motivada por el comienzo de su impotencia mágica (vinculada a veces con su declive sexual), cuando los hijos están en edad de casarse. La empresa difícil, el matrimonio y la subida al poder son un todo indisoluble. Y además suegro y yerno son enemigos tradicionales. Por eso las empresas difíciles tienen un doble carácter: atraer al pretendiente, pero también intimidarlo (porque su éxito implica la muerte del rey) y también hay una doble situación de la princesa: como hija odia a su esposo; como transmisora del trono, debe ayudarlo en contra de su padre. Aspira a matar al padre o al esposo y en muchos cuentos hace una de las dos cosas.

24.- Además de la vejez y del final del tiempo fijado, también los oráculos pueden provocar la sustitución del rey.

Hay dos formas de transmisión del poder: la más antigua, del padre a la hija y, la más reciente, de padre a hijo. En este segundo caso, no hay conflicto, pero se crea el mito del matrimonio con la viuda del rey, madre del sucesor: el hijo se casa con su madre [Edipo] Para superar la contradicción con la moral social se introduce la involuntariedad, (porque el hijo es un forastero desconocido), pero hay que hacer notar que aquí también se conserva la empresa difícil (Edipo debe resolver el enigma de la Esfinge) que asume el carácter de liberar al pueblo de una calamidad, no de demostración de fuerza mágica. Ahora la muerte del padre a manso del hijo (a diferencia de cuando lo era por el yerno) es algo antinatural o deshonesto y por ello aparece motivado por un oráculo, el destino o el deseo de los dioses. También porque, más frecuentemente que el hijo, es el nieto quien destrona al rey (Perseo). A diferencia de los mitos, el cuento conserva la forma más antigua: el yerno sucede al suegro.

25.- La muerte del rey en el cuento.

En el cuento, aparentemente el conflicto se soluciona pacíficamente: el rey entrega al mitad de su reino al héroe y nadie muere. Pero más frecuentemente se dice que "el rey le dio todo su reino" y la muerte del rey se

produce de forma atenuada por medios mágicos. A veces, se justifica porque era un malvado, a veces parece ante un ejército enemigo (Históricamente ocurría así en Angola, el pueblo iniciaba una guerra para abandonar al viejo rey ante el enemigo).

26.– El falso héroe

En ocasiones aparece un personaje creado a propósito, especie de chivo expiatorio, que suplanta al héroe y carga con el asesinato que estaba destinado al rey.

27.– El puente de cuerda.

A veces el rey muere cuando intenta cruzar por un puente muy delgado. Es un trasunto de la idea según la cual el reino de los muertos y el de los vivos están separados por un puente hecho de cabellos (creencia de los incas, esquimales,)por el que el difunto debía pasar sin caerse. El rey del cuento cae al abismo y, según Propp se produce un desplazamiento entre la causa y la consecuencia (De "el rey ha muerto y debe cruzar el puente" se pasa a "el rey cruza un puente y muere")

28.– El baño en leche hirviendo.

Es otra de las pruebas que conducen al rey a la muerte. El héroe se baña en leche o agua hirviendo y sale fortalecido y rejuvenecido, el rey le copia y muere abrasado. Existen "indicaciones larvadas" según las cuales antes de su muerte, el viejo rey era sometido a un baño ritual. Otras representaciones se asemejan a las del puente: el rey del infierno entre los indios tenía dos cubos de agua hirviendo. Si después de pasar por ellos, el alma se volvía blanca, podía entrar en el cielo. En el cuento, sin embargo, se trata de leche, no de agua y es un motivo semejante al de pasar por las orejas del caballo y con igual función: la transfiguración, la apoteosis del héroe. Según Propp, el motivo de la muerte del rey le ha sido asociado artificialmente.

El cuento refleja el traspaso del poder del suegro al yerno a través de una mujer, la hija. Y nos muestras además otra cosa: antes de obtener la mano de la princesa, y con ella el trono, el yerno se somete a un experimento que debe demostrar que ha realizado todo el aprendizaje. Este experimento tiene carácter prenupcial y debe demostrar también si el héroe es capaz de regir la naturaleza. El cuento ha conservado además las huellas a un nuevo orden de cosas y de las incongruencias y contradicciones que de ello se derivan.

IV.– La fuga mágica

30.– La fuga no tiene un lugar fijo en el cuento, pero generalmente la encontramos al final del cuento, incluso después del matrimonio. Hay diversas formas de fugas –el héroe huye de la casa de la maga lanzando un peine, una piedra, una toalla...que se convierten en un bosque, un monte, un río...; la muchacha huye de los bandidos del bosque escondiéndose en un carro; el aprendiz huye del brujo mediante transformaciones en distintos animales; la princesa y el héroe huyen transformándose en diversos objetos..

37.– La fuga con transformaciones.

La doncella raptada por el Espíritu del agua posee facultades mágicas y provoca transformaciones para que el héroe pueda huir. (Por ejemplo se transforman sucesivamente en un pozo y su cubo, en un río y un lago o en una iglesia y su pope). Según Aarne la fuga con transformaciones es muy frecuente en materiales europeos y muy rara fuera. Para Propp esto se debe a que es una forma tardía, surgida sobre el propio cuento y no sobre relaciones primitivas (no aparecen en pueblos anteriores a la formación de castas, por lo que Propp deduce que surgieron en época tardía, cuando había iglesias y popes (en los que se transforman los protagonistas) ya que estos elementos no sustituyen a otros anteriores

Algunas de estas modificaciones (el lago y el río) no son medios de camuflaje, sino un impedimento natural, como el bosque surgido del peine en el cuento de Baba Yaga. Así este eslabón de la cadena coincide con la forma de huida anterior. Aarne y Propp creen que es una evolución de una forma más antigua (la primera, cuando el héroe lanza objetos que se convierten en obstáculos naturales. En los cuentos americanos, el héroe roba previamente el fuego y huye después. Es un héroe instaurador que crea bosques, montes, ..arrojando objetos tras sí.).

Aarne establece esta ley: "si una forma aparece raramente y la otra con frecuencia, la primera se deriva de la segunda". Sin embargo, Propp lo considera ingenuo y poco fundamentado en el contraste con materiales ya que, según Propp, éstos establecen claramente dos arquetipos sin que se pueda establecer que uno surge del otro.

33.- Transformaciones de la serpiente en pozos, manzanas...

En determinados cuentos no son los que huyen quienes se transforman, sino los parientes de la serpiente que persiguen así a quienes la mataron. Se convierten en los mismos objetos que los huidos en otros cuentos (manzano y pozo con cubo), con la lógica excepción de la iglesia (porque se consideran seres diabólicos).

34.- Huida y persecución con transformaciones sucesivas

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 huye del brujo; finalmente el primero destruye al segundo.

Propp lanza una hipótesis: la transformación de la muchacha en animal (por ejemplo en ánade, típica representación de la muerte) simboliza el momento de la muerte; la transformación contraria, cuando el héroe le devuelve su aspecto humano 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 (Creencias de que los muertos pasan el tiempo materializándose por su propia voluntad en animales.). El difunto no se conecta con un solo animal sino que se puede convertir en diferentes animales a su gusto.

En el cuento las transformaciones sucesivas y rápidas indican que tienen lugar cuando el regreso a la tierra no es voluntario, sino que el difunto se opone, intenta evitarlo mediante las transformaciones sucesivas. Por eso la imagen del ave (cisne, golondrina, ánade, ave de presa), que representa la caza chamánica del alma del difunto. Aparece también en materiales clásicos (Tetis y Peleo, Proteo, Hércules contra Aqueloo o Nereo... Todas son divinidades subacuáticas que se resisten al héroe por medio de transformaciones).

El último eslabón de la cadena de transformaciones es un objeto que después se rompe: un huso en el cuento, un cuerno roto en el mito. La rotura es un símbolo del paso a otra situación (muerte, matrimonio...) Radermacher sin embargo concluye que al estar las transformaciones ligadas siempre con divinidades acuáticas (el poder transformarse es un don de Poseidón) no es más que una epifanía de la naturaleza siempre cambiante del agua.

35.- El impedimento decisivo

Propp postula, pues, que los tipos fundamentales de huida y persecución se nos presentan en su perspectiva histórica como contruidos sobre el regreso del reino de los muertos al de los vivos. El último obstáculo es el agua (el río, el lago) que Aarne compara con el río que separa el reino de los muertos y de los vivos. A veces esta agua es ígnea (río de fuego). A diferencia de los obstáculos anteriores, es una frontera mágica y el perseguidor no puede cruzar la frontera porque su poder no se extiende al reino de los vivos.

Es decir, el héroe entra en el otro reino, en el que se deduce el reino de los muertos, sea el reino lejano, el

bosque, el bosque donde vive el maestro brujo...etc. A este reino llega el héroe como criatura viva, como raptor y transgresor, suscitando la ira y la persecución de los señores de aquella tierra. El regreso es el regreso del otro mundo, pero ¿por qué adopta la forma de la fuga? No existe el rito de la fuga ni después de la iniciación ni en los ritos chamánicos y sin embargo aparece en todos los cuentos, mitos y leyendas de todo el mundo. Propp supone que es la consecuencia del robo de un objeto traído del otro mundo. El concepto de robo aparece con el principio de la propiedad privada. En los estadios más primitivos de la evolución económica, cuando no se produce casi nada, sólo se toma. Por eso el hombre no concibe que alguien fabrique el fuego, las flechas, las semillas..., sino que alguien las ha robado en el cielo y las entrega a los hombres. Por eso la gran importancia que en el folklore tiene el robo; en el rito el medio encantado es dado y el regreso pacífico; en el mito por el contrario, a menudo se roba el objeto y la vuelta adopta la forma de fuga. El mito dura más que el rito y renace en el cuento. Según Propp, no es casual que Mercurio, intermediario entre los dos mundos sea también un ladrón y más tarde el protector del comercio. Junto al robo vinculado a la fuga, el cuento conserva la entrega pacífica del objeto encantado por la maga y el regreso sin huida, reflejando con bastante exactitud el rito.

Cap. 10: El cuento maravillosos como conjunto.

Los dos ciclos que proporcionan el mayor número de motivos al cuento son el rito de la iniciación y las representaciones del mundo de ultratumba y de los viajes al otro mundo. Pero otros motivos tienen un origen diferente. (Sigue una relación de motivos de uno y otro ciclo) El ciclo del rito es más antiguo y se extingue antes (con la desaparición de la caza como recurso básico de subsistencia.)

La unidad del cuento está en la realidad histórica del pasado. Lo que ahora se narra antes se hacía o se imaginaba. (Se mutilaba o se imaginaba la muerte en los ritos de iniciación, por ejemplo. Las narraciones, más o menos secretas, formaban parte del ritual o lo explicaban. El relato estaba vinculado al ceremonial. Era una especie de amuleto verbal, un medio para obrar mágicamente sobre el mundo y, por ello, esotérico). Su utilización puramente artística es una nueva función social cuando desaparece el régimen que lo creó. Este proceso (el del renacimiento del mito en el cuento) comienza con la separación del tema y su narración del ritual.

El cuento evoluciona mediante estratificaciones, sustituciones, cambios de sentido y nuevas formas (por ejemplo, el padre muerto donante del caballo conserva las funciones de la maga, pero es una influencia del culto a los antepasados, fenómeno posterior.)

Las opiniones generales sobre el cuento piensan que ha introducido elementos aislados de la prehistoria, pero que en conjunto es una "libre" creación artística. Sin embargo Propp cree que se remonta a fenómenos y representaciones de la sociedad anterior a la creación de castas.