



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA
DE MEXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLITICAS Y SOCIALES

EL PROCESO DE LA COMUNICACION EN EL
CUENTO MARAVILLOSO

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:

LICENCIADA EN CIENCIAS
DE LA COMUNICACION

P R E S E N T A :

IXCHEL BARRERA RUEDA



MEXICO, D.F.

JUNIO DE 2001



Universidad Nacional
Autónoma de México

Biblioteca Central

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM



UNAM – Dirección General de Bibliotecas

Tesis Digitales

Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©

PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

Introducción	3
<i>Aclaración sobre el método que se aplicó para realizar este estudio</i>	<i>6</i>
Marco de referencia: La comunicación humana	7
<i>El proceso de comunicación.....</i>	<i>8</i>
<i>Las funciones del discurso.....</i>	<i>9</i>
I. Análisis estructural del cuento maravilloso.....	11
<i>Definición de cuento maravilloso.....</i>	<i>11</i>
<i>Estructura del cuento maravilloso.....</i>	<i>13</i>
<i>Un estudio de caso: Análisis de la estructura del cuento “Los tres castillos” ..</i>	<i>32</i>
II. Génesis y evolución del cuento maravilloso.....	41
<i>Origen del cuento maravilloso</i>	<i>41</i>
<i>El rito de iniciación.</i>	<i>41</i>
<i>Ritos funerarios</i>	<i>46</i>
III. Transmisión del cuento maravilloso.....	48
<i>Tradición oral.....</i>	<i>48</i>
<i>El acto de narrar: una forma de comunicación interpersonal.....</i>	<i>49</i>
<i>Recopilación de relatos populares</i>	<i>52</i>
IV. Arquetipos del inconsciente colectivo contenidos en el cuento maravilloso.....	57
<i>Símbolo.</i>	<i>57</i>
<i>Psique.....</i>	<i>58</i>
<i>Inconsciente colectivo.....</i>	<i>60</i>
<i>Arquetipos.....</i>	<i>61</i>
<i>Manifestaciones arquetípicas</i>	<i>63</i>
<i>Información extragenética.....</i>	<i>64</i>
V. El mito del héroe	69
<i>El camino del héroe.....</i>	<i>71</i>

<i>"El pájaro de oro": la trayectoria del héroe</i>	<i>73</i>
VI. El proceso de comunicación en el cuento maravilloso de acuerdo con las seis funciones establecidas en el hexágono de Jakobson.....	80
Conclusiones.....	86
Bibliografía.....	90
<i>Cuentos</i>	<i>90</i>
<i>Teóricos</i>	<i>91</i>

Introducción

Durante el segundo año de la licenciatura en Ciencias de la Comunicación noté que se le concedía una gran importancia al estudio de los medios masivos de comunicación (su surgimiento e historia, el análisis y la práctica de cada uno), de tal manera que los estudiantes deberían ser capaces de ejercer en el campo de la cinematografía, la radio y, fundamentalmente, el periodismo. Esta percepción continuó hasta el término de la carrera; a pesar de haber cursado diversas materias en investigación comunicológica, me percaté de una tendencia general a relegar el análisis de otros procesos comunicativos que se dan como actos inherentes a toda actividad humana.

Así, me resultaba difícil conciliar el interés que me despertaron las materias de psicología de las masas, de análisis del discurso con herramientas psicoanalíticas y la lingüística y literatura con el objetivo general que yo intuía en la formación de un profesional de la comunicación. Parecía que el estudio de los cuentos populares (un tema que me apasiona) salía del ámbito de la licenciatura en comunicación y, sin embargo, sí tenían cabida dentro de las materias que ya referí. A pesar de que consideraba –tras haber revisado a autores como Sigmund Freud, Erich Fromm, Gaston Bachelard, Bruno Bettelheim, entre otros– que estos relatos se podían investigar desde una perspectiva comunicológica, fue la lectura de Roman Jakobson y su propuesta para análisis del discurso la que me abrió el puente de entendimiento para interrelacionarlos con ese quehacer. Al tener la posibilidad de vislumbrar los cuentos como ensueños colectivos descubrí una vertiente válida de análisis.

Decidí abocarme al estudio de la narrativa oral como actividad que nace con el lenguaje, sobre la base de que los mitos, leyendas y cuentos maravillosos se han transmitido de manera oral a través de todas las generaciones que nos anteceden, lo que ya en sí forma parte de un proceso de comunicación bastante complejo, debido a que existen y se transmiten desde los orígenes de la cultura humana. Si la necesidad de comunicarlos y preservarlos se sostiene desde los albores de la humanidad, sería, tal vez, porque los mensajes que contienen resultan de vital importancia para los seres humanos. Y ésta es la hipótesis fundamental que rige mi trabajo de tesis.

Durante el primer periodo de investigación revisé una gran diversidad de cuentos; para ello, partí de los que me eran conocidos desde mi infancia a través de las narraciones que cada noche, antes de dormir, mi mamá nos hacía a mis hermanos y a mí. Releí incansablemente infinidad de cuentos de todo el mundo, entre ellos diferentes ediciones de *Las mil y una noches*, los relatos de los hermanos Grimm, los cuentos para la nobleza de Versalles de Perrault, cuentos africanos, sudamericanos, esclavos, ingleses, italianos, japoneses, chinos... y de ahí pasé a trabajos más especializados, de carácter etnohistórico, como la recopilación de Konrad Preuss (*Mitos y cuentos nahuas de la Sierra Madre Occidental*).

La bibliografía era tan amplia e inagotable que de no haber puesto un límite aún seguiría en la placentera labor de leer cuentos. Así, necesitaba escoger un par de ellos, para lo cual debía fijarme los criterios de selección. Con esa idea me remití a la obra de Vladimir Propp (*Las transformaciones del cuento maravilloso, Raíces históricas del cuento y Morfología del cuento*), cuyo análisis estructural me ayudó a elaborar un esquema de definición del término “cuento maravilloso”, que trato en el primer capítulo de este trabajo y que está complementado con los estudios de Bruno Bettelheim (*Psicoanálisis del cuento de hadas*), y con la clasificación de Stith Thompson (*The folktale*), así como con las constantes que pude encontrar durante la revisión de cuentos a la que ya aludí.

Seleccioné la versión de Italo Calvino titulada *La escuela de Salamanca* (cuento tipo Aprendiz de brujo, según la clasificación de Stith Thompson), así como *La alubia blanca* donde se expresa la satisfacción de las necesidades económicas de un pobre hombre a través de tres objetos mágicos. A lo largo del proceso de investigación encontré que ambos relatos contenían numerosas versiones contextualizadas en distintas culturas de todo el mundo. Guiada por un criterio comunicológico cuya intención era desentrañar el mensaje que se transmitía al receptor, decidí seguir la propuesta de Bruno Bettelheim de que cada relato tradicional popular tiene un contenido que se enlaza del inconsciente colectivo al inconsciente del receptor contemporáneo. Y en función de que al hablar de contenidos del inconsciente colectivo es forzosa la referencia a los arquetipos, indagué en los trabajos de Carl Gustav Jung, autor que ha estudiado ese tema de manera exhaustiva.

Al profundizar en el conocimiento de los arquetipos y de sus manifestaciones, encontré una correlación entre el planteamiento jungiano de imágenes arcaicas establecidas en la mente humana y las similitudes estudiadas por Propp entre los rituales primitivos (ritos de iniciación, rituales en torno a la muerte) y los motivos del cuento maravilloso. Por ello, dedico el segundo capítulo de esta tesis a la génesis y evolución del cuento, remontándome de la mano de Propp y de James Frazer (*La rama dorada*) a los orígenes de estos relatos ubicados en las formaciones sociales de cazadores-recolectores.

Para explicar la presencia de estas historias, componentes de la oralidad, dentro de nuestro acervo literario (escrito) contemporáneo, incluyo en el tercer capítulo un reporte (elaborado principalmente a partir de los trabajos de Jeanne Roche-Mazon, *Autour des contes de fées* y de Robert Darnton, *La gran matanza de gatos y otros episodios en la historia de la cultura francesa*) de la recuperación que Charles Perrault llevó a cabo en el siglo XVII de los cuentos que hasta entonces pertenecían al ámbito exclusivo de los campesinos analfabetas y que él escribió y modificó para poder entretener a la Corte de Versalles. Esas versiones, desprovistas de tanto lujo y adjetivación gracias a la labor antropológica realizada por los hermanos Grimm en el siglo XIX, han sido las más difundidas en el mundo occidental.

Me sentiré satisfecha si a partir de este trabajo el lector puede distinguir los cuentos maravillosos del resto de los relatos populares y más aún de aquellos cuentos breves que no son creaciones anónimas. Asimismo, me resultará de suma importancia transmitir que el cuento maravilloso es un ensueño colectivo rico en manifestaciones arquetípicas cuya finalidad fundamental es comunicar a los seres humanos el camino del héroe (del que se habla en el cap V). En caso de que los objetivos anteriores llegaren a cumplirse, muy probablemente dejará de ubicarse esta investigación dentro del campo de la literatura, de la pedagogía o de la psicología para reconocer a los cuentos maravillosos también como constituyentes de la comunicación humana, papel que, a mi juicio, se ha soslayado.

Aclaración sobre el método que se aplicó para realizar este estudio

De acuerdo con sus raíces etimológicas, el “cuento” confluye con la genealogía del mito (griego: *mýthos*) y se trata del “relato tradicional relativo a seres sobrenaturales o a los antepasados o héroes de un pueblo” (latín tardío: *mythos*).¹

El cuento como tal, cuyo estudio ha sido objeto de investigación de comunicólogos y filólogos del nivel de Gaston Bachelard y Umberto Eco, entre otros, se definió, por sus raíces, como discurso sorprendente que resulta de la mayor significación para comprender las formas de la comunicación colectiva a través de la acción de relatar cuentos, en tanto colección de textos de significado simbólico relacionados con las creencias de los pueblos.

Es importante resaltar que a partir de la segunda mitad del siglo XX, el análisis comunicológico se ha desarrollado en el terreno de los símbolos, quizás con Roland Barthes a la cabeza. Y es que el proceso de la comunicación ha centrado en el qué se dice una vasta inquietud interdisciplinaria. Porque comunicar es “hacer que se sepa, transmitir, intercambiar lo que es común y público, compartir y poner en común”.²

Si asumimos como punto de partida el qué se dice, acudimos a la hermenéutica como actividad que lleva al desciframiento de los símbolos (aplicable a la ciencia y al arte), en un proceso que nos permite inferir hipótesis teóricas (cognoscitivas o conceptuales)³

En la medida en que para Freud la interpretación de los sueños corresponde a la de los cuentos colectivos, de acuerdo con Paul Ricoeur⁴, la tesis se aboca al estudio de los deseos y las motivaciones presentes en los arquetipos de las masas, o de los pueblos, como el método adecuado para descubrir a quién dice qué: el emisor de la narrativa.

Según afirma el connotado comunicólogo Edgar Morin, todo objeto de conocimiento lleva la marca del sujeto que lo conoce, a quien le resulta posible comprender la comunicación de otros

¹ Gómez de Silva, Guido. *Breve diccionario etimológico de la lengua española* FCE, México, 1995, 736 pp

² Gómez de Silva, Guido *Op. cit.*, p. 179.

³ Cassirer, Ernst *El problema del conocimiento*. FCE, México, Vol. IV, 2000

⁴ Ricoeur, Paul. *Les metamorphoses de la raison hermeneutique* Le cerf, 1991

pueblos en otras épocas, debido a que, también, todo sujeto cognoscente lleva la impronta del mundo social exterior de sus objetos cognoscibles.

Marco de referencia: La comunicación humana

La comunicación cumple tres funciones en relación con el individuo: le proporciona un esquema del mundo, define su posición con respecto a otras personas y le ayuda a adaptarse con éxito a su ambiente. En este sentido, el proceso comunicativo conlleva también un proceso de socialización, que favorece la incorporación de normas, valores y pautas de comportamiento que la sociedad destaca.

En los seres humanos, la comunicación se lleva a cabo, primordialmente, mediante el lenguaje. Éste consiste en un sistema de significados simbólicos que actúan como fuentes de estímulos mediadores de respuestas que los miembros de una comunidad social utilizan de manera uniforme para poner de manifiesto su significado. El lenguaje se adquiere por contacto con otros seres humanos.

Mediante la adquisición del lenguaje el hombre aprende cómo responder a los símbolos que lo rodean de una forma socialmente aceptada. El lenguaje refleja simultáneamente la personalidad del individuo y la cultura de su sociedad, y contribuye a plasmarlas.

La capacidad para comunicarse simbólicamente hace posible que el hombre adquiera, enriquezca y transmita su herencia cultural. La continuidad de las sociedades y el funcionamiento efectivo de los grupos sociales dependen de la socialización. En suma, la socialización es el proceso de introducirse en el grupo humano, en los secretos de la sociedad: el proceso de ser iniciado.⁵

⁵ Blake. Reed y Haroldsen, Edwin. *Taxonomía de conceptos de la comunicación*. Ediciones Nuevo Mar, México, 1987. 167 pp

El proceso de comunicación

Si comunicar es el proceso de transmitir ideas, información, emociones o habilidades mediante signos simbólicos, entre los que se encuentran las palabras, la narración de cuentos implica un acto de comunicación donde se lleva a cabo una interacción social por medio de mensajes simbólicos que representan un aspecto compartido de una cultura determinada.⁶

Codificar es ordenar la información a partir de un referente de acuerdo con un código preestablecido, por ejemplo, la lengua. El referente es el objeto representado, la información a partir de la cual se codifica el mensaje. El proceso de comunicación inicia cuando el emisor codifica un mensaje y lo envía a un receptor, a través de un canal, de tal forma que el receptor pueda decodificar (interpretar, entender) la información, estructurar su respuesta y enviarla.

El mensaje es la información estructurada de acuerdo con un conjunto de símbolos. Se divide en tres factores: código, contenido y tratamiento. El código es la manera como se ordenan los símbolos; el contenido, la selección de material para expresar un propósito, y el tratamiento se refiere a la forma como se presenta el mensaje. Por tanto, el mensaje es el conjunto de símbolos empleados en la transmisión de significado desde el emisor al receptor.⁷

El mensaje llega hasta el receptor por medio de un vehículo de transmisión llamado canal de comunicación. El canal de comunicación es el medio elegido por el emisor para transmitir el mensaje; la vía o instrumento por la que el mensaje se desplaza hasta el receptor. Los canales de comunicación vinculan al emisor con el receptor. Puede tratarse de la voz, los medios gráficos, electrónicos, los hilos cablegráficos o telefónicos; es decir, cualquier medio físico o material que posibilite que el mensaje codificado por el emisor llegue hasta el receptor.

Una vez que el receptor capta el mensaje, lo traduce con base en un código similar al empleado por el emisor. La decodificación del mensaje permite al receptor comprenderlo y elaborar una respuesta, con lo cual él se convierte en emisor. Para que el circuito de la

⁶ *Ibidem* p. 3

⁷ *Ibidem* p. 13.

comunicación se lleve a cabo, es necesario que tanto el emisor como el receptor compartan un mismo código.

Las funciones del discurso

De acuerdo con Roman Jakobson en su trabajo "Lingüística y poética"⁸, cualquier acto de comunicación está compuesto por seis elementos: destinador, contexto, mensaje, contacto, código y destinatario.

El destinador manda un mensaje al destinatario. Para que sea operante, el mensaje requiere un contexto de referencia (referente) que el destinatario pueda captar; un código común a destinador y destinatario, y un contacto, un canal físico y una conexión psicológica entre el destinador y el destinatario, que les permita a ambos establecer y mantener una comunicación.⁹

Según el peso que cada uno de estos factores tenga en el hecho discursivo, se determina la función preponderante: "La estructura verbal de un mensaje depende, primariamente, de la función predominante."¹⁰

El hexágono de Jakobson

La *función referencial* se da cuando predomina la orientación hacia de quién o de qué se habla, es decir, el *contexto* de referencia. Hace alusión a la tercera persona.

La *función emotiva* o expresiva, centrada en el *destinador*, es una expresión directa de la actitud del hablante ante aquello de lo que habla. Tiende a producir una impresión de cierta emoción. Las interjecciones representan un ejemplo claro de la función emotiva. Expresión de la primera persona.

⁸ Jakobson, Roman. *Ensayos de lingüística general* Seix Barral, Barcelona, 1975, 406 pp.

⁹ *Ibidem* p. 352

¹⁰ *Ibidem* p. 353.

La orientación hacia el *destinatario* constituye la *función conativa*, que se expresa de manera más pura en el vocativo y en el imperativo. Y habla directamente a la segunda persona.

El modelo tradicional del lenguaje, establecido por Bühler (citado por Jakobson), mencionaba sólo las tres funciones enunciadas con anterioridad; sin embargo, Jakobson maneja tres funciones más:

La *función fática*, centrada en el *contacto*, donde los mensajes comunicados sirven fundamentalmente para establecer, prolongar o interrumpir una comunicación. Constituyen un medio para comprobar que la comunicación funciona, para llamar la atención del interlocutor o confirmar si se mantiene. E implica un intercambio de fórmulas ritualizadas.¹¹

Cuando en el discurso prevalece el *código*, la *función* se denomina *metalinguística*. Esto sucede cuando el destinador o el destinatario quieren confirmar que utilizan el mismo código: “¿qué quieres decir?, ¿entiendes lo quiero decir?”.¹²

La orientación hacia el *mensaje* es la *función poética* del lenguaje.¹³

Jakobson esquematizó de la siguiente manera los factores del lenguaje y sus funciones correspondientes:¹⁴

	CONTEXTO	
	f. referencial	
DESTINADOR	MENSAJE	DESTINATARIO
f. emotiva	f. poética	f. conativa
	CONTACTO	
	f. fática	
	CODIGO	
	f. metalinguística	

¹¹ *Idem*

¹² *Ibidem* p. 357.

¹³ *Ibidem* p. 358

¹⁴ *Ibidem*, pp 353 y 360

I. Análisis estructural del cuento maravilloso

Definición de cuento maravilloso

El término cuento maravilloso designa un tipo especial de relatos que poseen una estructura característica e inalterable. Son historias anónimas, cuyos orígenes se remontan a las etapas primigenias de la humanidad, y han sido enriquecidas por contactos posteriores al ser narradas de generación en generación; por tanto, pertenecen al acervo de la tradición oral popular. En Occidente se conocen como cuentos de hadas, aunque no necesariamente tienen que aparecer dichos personajes para considerárseles dentro de esta categoría; precisamente por este motivo es preferible emplear el término cuento maravilloso, utilizado por Vladimir Propp. Según anota en *Las transformaciones del cuento maravilloso*, es todo relato que parte de un daño, pasa por funciones intermedias y desemboca en bodas, adquisición de un reino u obtención de riquezas.

El cuento maravilloso siempre empieza con una fórmula que remonta la historia a un tiempo y a un espacio recónditos, alejados de la cotidianidad. Los enunciados “Érase una vez” y “Había una vez”, o, en el caso de *Las mil y una noches*, “En tiempos del califa Harún Al Raschid”, o en el relato popular “En los tiempos en que...” funcionan como medio de transportar la imaginación del oyente al ámbito exclusivo de la trama que se escuchará. Asimismo, el final del cuento maravilloso siempre es feliz (no ocurre así con todos los cuentos populares), y por lo general concluye con la aseveración: “Y vivieron felices para siempre” —el héroe y su mujer, la heroína y el príncipe, o el héroe y su familia—. Estas palabras aseguran que el mal que acechó al héroe durante la trama queda excluido de manera rotunda¹⁵.

En ese sentido, según Bruno Bettelheim parafrasea a Tolkien, los elementos que caracterizan al cuento maravilloso son: amenaza y huida de un gran peligro, erradicación de un gran mal y alivio mediante un final feliz.¹⁶ Además, anota Bettelheim, el bien y el mal aparecen polarizados,¹⁷

¹⁵ Los cuentos maravillosos plantean el dilema del deseo de vivir eternamente, pero no a través del engaño de una promesa de vida eterna, sino por medio de la disipación del miedo a la muerte, al comunicar que no es necesaria la búsqueda de vida eterna si se ha logrado establecer un adecuado vínculo amoroso. Bettelheim, Bruno. *Psicoanálisis de los cuentos de hadas* 6ª ed., Crítica, Barcelona, 1983, p. 19.

¹⁶ *Ibidem*. p. 204.

representado aquél en el héroe y éste en su antítesis, quien se encarga de interponer los obstáculos o pruebas que debe vencer el héroe durante el camino que lo conducirá a alcanzar su empresa.

Aunque los acontecimientos narrados en el cuento sean insólitos, siempre se cuentan como normales y cotidianos, como si a cualquiera pudieran ocurrirle. De ahí que los personajes no tengan nombres propios sino denominaciones características, o que los nombres sean tan comunes, como es el caso de Juan, que aludan a cualquier persona, lo cual facilita la identificación del receptor con el héroe.¹⁸

El relato está protagonizado por un héroe o heroína que inicialmente vive en una situación de tranquilidad, pero se ve obligado a abandonarla y a emprender un viaje a causa de un daño o pérdida fatal. El héroe pasa por diversos obstáculos que constituyen pruebas de valor e inteligencia donde se pone de manifiesto la lucha contra el mal encaminada a su absoluta erradicación. Vence los obstáculos con la ayuda de un atributo mágico y, finalmente, sale triunfante de su empresa.

En el héroe se presentan virtudes como fuerza, bondad, astucia y belleza, mientras que en el antihéroe recaen características diametralmente opuestas: fealdad, maldad, avaricia, egoísmo; sin embargo, al ser él quien interpone los obstáculos, al principio del relato posee una fuerza e inteligencia superiores. Su existencia da sentido a la lucha del héroe, ya que a partir de la derrota que éste inflige al antihéroe consigue alcanzar su meta.

El antihéroe es quien realiza las fechorías: "...la fechoría, función considerada como la más importante (...) es morfológicamente fechoría siempre que afecte al héroe, en caso contrario no se le da significación alguna".¹⁹

La observación de Carlos Foresti en su *Análisis morfológico de los 20 cuentos de la tradición chilena*, además de ponderar la importancia del mal dentro del cuento maravilloso como medio para alcanzar el bien y la felicidad a partir de la integración de los contrarios, pone de

¹⁷ Al presentar al niño caracteres diametralmente opuestos, se le ayuda a comprender la diferencia entre ambos. *Ibidem* p. 17

¹⁸ "El cuento de hadas simplifica cualquier situación. Los personajes están muy bien definidos y los detalles, excepto los más importantes, quedan suprimidos. Todas las figuras son típicas en vez de ser únicas." *Ibidem* p. 16.

¹⁹ Foresti, Carlos. *Análisis morfológico de 20 cuentos de magia en la tradición oral chilena* Eric Lindgrens Boktryckery, Göteborg, 1985, p. 17.

relieve el papel preponderante del héroe, ya que toda la trama del cuento gira en torno a lo que a él le ocurre.

No obstante las fechorías, conforme se desarrolla la trama, el héroe logra incrementar tanto su fuerza como su inteligencia gracias a la ayuda del don mágico aunada a sus virtudes, y triunfa al superar las capacidades del antihéroe.

Además de la fechoría como función, existen otras también importantes: el envío y la partida. Ambas funciones se hallan vinculadas con las búsquedas y son una constante del cuento; tanto las fases de las búsquedas como los obstáculos en esencia siempre coinciden, aunque aparentemente no lo hagan, lo cual constituye una característica de la función.

La orden de envío, que motiva el inicio de la empresa del héroe, siempre está acompañada de promesas y amenazas. El llamado de la víctima raptada en busca de socorro se reproduce habitualmente tres veces, y la tercera se dirige específicamente al héroe del cuento. Cuando el propio héroe es la víctima, es necesaria la llamada por triplicado para que aparezca el donante en su auxilio.

Estructura del cuento maravilloso

Para que un relato pueda ser considerado como cuento maravilloso debe cumplir con la estructura siguiente:

1. Fórmula de inicio del cuento maravilloso.
2. Inicialmente, el héroe vive en una situación de tranquilidad, donde no sucede nada fuera de lo común; está inserto en la cotidianidad.
3. Aparece el daño o pérdida fatal.
4. La empresa se determina como consecuencia del daño.
5. La partida hacia otro reino o mundo desconocido.

6. El héroe llega a un bosque, “desciende” al mundo de lo oscuro y desconocido.
7. El héroe se encuentra con el donante y pasa por un periodo de aprendizaje-iniciación.
8. Adquiere el atributo mágico.
9. Planteamiento de los obstáculos, representados como peligro o pruebas que el héroe debe resolver (generalmente se presentan por triplicado).
10. El héroe triunfa gracias a la ayuda del atributo mágico (erradica el mal).
11. Bodas-adquisición de un reino, o regreso a casa cargado de riquezas. Final feliz.

1. Fórmulas de inicio del cuento maravilloso

Por ejemplo, a mí me hubiera gustado empezar esta historia a la manera de los cuentos de hadas: “*Había una vez* un principito que habitaba un planeta apenas más grande que él. ”

Antoine de Saint-Exupéry

Las fórmulas de inicio del cuento maravilloso llaman al receptor a trasladarse a una época lejana y desconocida donde el tiempo, de tan remoto, ha dejado de existir. Actúan como un conjuro que se cierne sobre quien empieza a escuchar la historia, de manera que éste se sumerge en un encantamiento por medio del cual atraviesa el umbral que divide la realidad de la fantasía. Son como la alfombra mágica de los cuentos árabes, que traslada la imaginación del oyente al ámbito exclusivo del cuento. Además, en la fórmula de inicio se refiere el carácter remoto y el origen impreciso del cuento maravilloso

¿Has oído contar que *en tiempos de Omar* (segundo califa del Islam), había un trovador, un maravilloso y celebre trovador?...²⁰

²⁰ “Historia del viejo tocador de laúd” en De Vitray Meyerovitch, Eva. *75 cuentos sufíes*. J. J. Olañeta. Barcelona, 1997, pp 43-48.

Cuentan —pero Alá es más sabio, más prudente, más fuerte y más caritativo— que *en tiempos pasados y en épocas remotas* hubo un rey entre los reyes.. De esta manera inicia la historia del rey Schariar y de su hermano el rey Schahzamán, relato a partir del que se desarrollan *Las mil y una noches*.²¹

*Para saber y contar, mentiras no han de faltar.*²²

Hace muchos, muchos años, vivía en Japón un viejo cortador de bambúes.²³

Hace mucho tiempo, había un sastre que tenía tres hijos. ²⁴

Érase que se era un matrimonio que vivía en una linda casita. ²⁵

En las citas anteriores además de identificarse los conjuros que hechizan la imaginación del receptor también se alude a la tradición oral: “Cuentan”, “¿Has oído contar?”; sin embargo, no se dice quién relata, sino que dichas fórmulas implican el que esas historias se han transmitido desde hace mucho tiempo por innumerables narradores que a su vez las conocieron de otros más antiguos.

2. Situación inicial de tranquilidad

Al inicio del cuento, el héroe vive en una situación de tranquilidad dentro del seno de su familia. Respecto a cómo vive el héroe antes de abandonar el hogar (antes de la partida), no se menciona casi nada, a excepción de dificultades económicas, en caso de que ése sea el motivo del daño.

En el cuento sufi “Historia del viejo tocador de laúd”, al principio del relato se ensalzan la magnificencia de los cantos ejecutados por el trovador y la capacidad arrebatadora de su voz y sus composiciones; pero no hay descripciones de la forma de vida ni de las actividades del protagonista. La actuación del héroe dentro del cuento maravilloso comienza cuando se ejecuta el daño:

²¹ *Las mil y una noches*. 7ª ed., Ediciones 29, Barcelona, 1992, p. 9, tomo I.

²² Sepúlveda, Fidel. *Cuentos folklóricos para niños* 2ª ed., Andrés Bello, Santiago de Chile, 1996, p. 17.

²³ *La hya de la luna* Cuento popular japonés, p. 5.

²⁴ “La mesa, el burro y el bastón” en Grimm *Cuentos*. Editores Mexicanos Unidos, México, 1993, p. 106.

²⁵ “Perejilata” en Calvino, Italo. *El príncipe cangrejo* Espasa-Calpe, México, 1993, p. 257.

El ruiseñor se sentía arrebatado por su voz: un éxtasis, su voz arrebatadora lo transformaba en ciento. Su aliento era el ornamento de la asamblea y de la reunión; dicen que, ante sus cantos, resucitaban los muertos (...) Aquel trovador, por quien el mundo se llenaba de arrebato, gracias a cuya voz nacían maravillosas imaginaciones, gracias a cuyo canto el ave del alma emprendía su vuelo, gracias a cuya melodía se conmovía el espíritu.²⁶

3. Daño o pérdida

Vladimir Propp ha denominado daño o pérdida a aquello que motiva la huida del héroe. Al comenzar el relato, el héroe vive en una situación idílica hasta que ocurre un suceso que le obliga a romper la vida de placidez que llevaba hasta entonces, o se desencadenan catástrofes que ocasionan la separación entre él y su familia. En ese momento aparece la pérdida o daño, mismo que determina la empresa que realizará. La forma fundamental de la trama es una desventura; la manera de reaccionar contra ella da origen al tema del cuento maravilloso.

En *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*, Joseph Campbell identifica el daño como la llamada de la aventura. Una de las formas en que empieza la aventura del héroe es a partir de una ligereza, un suceso aparentemente accidental, que lo pone ante un mundo insospechado donde tendrá que enfrentarse con poderes desconocidos. A partir de entonces, aparecen signos que lo obligan a atender la llamada, de la cual ya no podrá escapar. El llamado muchas veces es realizado por un ser repugnante o maléfico (ya sea una rana asquerosa o un terrible dragón) que, según Campbell, representa el papel de “heraldo de la psique”.²⁷

El daño puede ser ocasionado por el rapto de una de sus hermanas, o de la princesa de cabellos de oro, o bien porque el héroe sea abandonado en el bosque o en un paraje desierto —lo que se enlaza con la situación de pobreza familiar, ver *Hansel y Grethel*—, por la muerte de uno de sus padres, o por la enfermedad inexplicable del rey, a causa de una suerte adversa, o simplemente por el deseo de salir en busca de fortuna.

²⁶ De Vitray Meyerovitch *Op. cit.* p. 43.

..Aquel trovador, por quien el mundo se llenaba de arrebatos, gracias a cuya voz nacían maravillosas imaginaciones, gracias a cuyo canto el ave del alma emprendía su vuelo, gracias a cuya melodía se conmovía el espíritu, *cuando hubo pasado el tiempo y se hubo hecho viejo*, a causa de la debilidad, el halcón de su alma se le volvió cazador de moscas. Su espalda se puso curvada como el perfil de una jarra de vino (..) Su voz exquisita, refrescante para el alma, se volvió fea y sin valor para nadie. (..) Cuando aquel trovador se hubo vuelto viejo y débil, como no ganaba nada, no podía pagar ni una sola hogaza de pan. Y le dijo al Señor: “Tú me has dado larga vida y larga tregua; oh, Dios mío, concediste Tus favores a un pobre miserable. (...) Ahora no puedo ganar nada, soy tu convidado, tocaré el laúd para Ti, pues Tuyo soy”. Tomó su laúd y *se fue en busca de Dios hasta el cementerio de Medina...*²⁸

Daño ejecutado por un rapto

En el cuento “El príncipe Pimiento”, una princesa en edad casadera había rechazado a todos sus pretendientes y sólo aceptó casarse con el novio que ella misma se modeló en masa, a quien colocó un pimiento como nariz. Vivieron felices durante un tiempo, hasta que una reina envidiosa, la Turca Can, quedó fascinada por la belleza del príncipe y decidió quitárselo a su esposa. El príncipe, que no solía salir de casa, una vez se fue de paseo con la princesa y, cuando bajó de la carroza para caminar un poco, el viento, confabulado con la bruja, se lo llevó y fueron inútiles todos los intentos por encontrarlo. Después de reflexionar, la princesa cogió un caballo y salió a buscarlo.²⁹

Daño a causa de la pobreza

El cuento que mejor ejemplifica esta situación es *Hansel y Grethel*, la historia de dos niños pequeños que viven junto al bosque con su padre que es leñador, y con su madrastra. “El leñador era muy pobre y muchas veces apenas tenía con qué alimentarse a sí mismo y a su familia...”; la situación se agravó hasta que le fue imposible conseguir el sustento y su mujer le sugirió dejar a los

²⁷ Campbell, Joseph *El héroe de las mil caras Psicoanálisis del mito* FCE, México, 1993, p. 58.

²⁸ De Vitray Meyerovitch *Op. cit.* p. 43

²⁹ “El príncipe Pimiento”, en Calvino, Italo. *Op. cit.*, pp. 115-124.

ños en el bosque. Mediante el pretexto de que deberían acompañar a su padre mientras buscaba
ña, los niños fueron abandonados en mitad del bosque.

En este caso, es evidente cómo la pobreza, aunada a la perversidad de la madrastra, son los
elementos que *obligan* a Hansel y Grethel a emprender la partida, a pesar de su resistencia a ello,
preciable en los intentos que Hansel hace por recuperar el camino de regreso a casa.³⁰

Una variación del daño provocado por la pobreza es la partida intencionada del héroe con el
n explícito de ir en busca de fortuna. Este tipo de relatos inician con la descripción de todas las
dificultades económicas que atraviesa la familia, hasta que uno de los hijos (el héroe) decide
abandonar el hogar paterno para encontrarse con su suerte. *Los cuatro Juanes* es un cuento
sudamericano cuyos protagonistas, cuatro jóvenes llamados Juan, viven pobremente en una
pequeña aldea donde la vida, además, resulta tan sencilla y tranquila que les aburre, por lo que uno
de ellos propone salir al mundo en busca de fortuna y aventuras.

En un pueblecito de labradores que se ganaban el pan de cada día con penoso esfuerzo, había una vez
cuatro jóvenes que se llamaban Juan. Eran muy amigos y tan grande resultaba la unión que entre ellos
existía, que parecían cuatro cuerpos guiados por un solo cerebro y una sola voluntad. Juntos compartían
las diarias y pesadas labores del campo y juntos se les veía siempre en los momentos de descanso y
regocijo. Los cuatro eran altos, fornidos y joviales. Y en sus cerebros había germinado una misma idea,
como si hubiese sido el fruto de una sola mente; ir a correr mundo en pos de la fortuna que, seguramente,
no habría de ir a buscarlos a ellos en aquel pobre y pequeño pueblecito campesino.³¹

Cuando el héroe se rehúsa a atender el llamado a la aventura, la convierte en una negativa.
Entonces es hostigado constantemente por el heraldo, hasta que no puede sustraerse a ella. Tal son
los casos de *Hansel y Grethel* y *El príncipe rana* (cuentos recopilados por Grimm). En la primera
historia, los protagonistas se niegan a abandonar el hogar paterno y recurren a una serie de
artimañas para no perderse en el bosque, aunque la precipitación con que Hansel busca marcar el

Grimm *Cuentos de la infancia y del hogar* 2a ed., Bruguera, Barcelona, 1983, pp. 54-55
Pilo, Mayo *Cuentos de hadas de la América del Sur*, Molino, Barcelona, 1958, p. 37.

camino de regreso a casa lo hace no reflexionar en la posibilidad de que los pájaros del bosque engieran las migas de pan que deja a su paso, con lo que fatalmente quedan perdidos. En *El príncipe rana*, la heroína, una princesa que pierde su pelota de oro dentro de un estanque y promete a la rana que se la devuelve llevarla consigo a palacio, se niega a cumplir lo acordado; pero ante la insistencia del repugnante animal (quien funge como heraldo de la psique) tiene que contar al rey lo ocurrido, y es él quien la obliga a llevar a cabo su promesa.

Reclusión

Como consecuencia de la negativa al llamado por parte del héroe, éste puede sufrir una reclusión. Scherezada cuenta al rey Schariar en una de sus mil y una noches las aventuras de “Kamaralzamán y la princesa Budur”, donde el príncipe Kamaralzamán se niega en tres ocasiones al deseo de su padre de contraer matrimonio y, como castigo, éste lo encierra en una torre contigua al palacio. Simultáneamente, en un reino tan lejano como la China, la princesa Budur ha rechazado ya varias ofertas matrimoniales; pero es tanta la insistencia de sus pretendientes que ella declara que tomará un alfanje y se dará muerte. El padre de Budur, para preservarla de esa intención, ordena a diez viejas muy listas que la cuiden noche y día sin descanso; de tal manera queda recluida en uno de los siete palacios maravillosos que su padre le construyó para que no se aburriera.³²

Muchas veces ocurre que los padres del héroe se enteran de cuál será la causa que ocasionará la separación de su hijo, es decir, el motivo de la partida; entonces, crean restricciones encaminadas a prevenirla. El cuento maravilloso conserva una huella de todas las prohibiciones que antaño rodeaban a la familia real: prohibición de la luz, de la mirada ajena (para prevenir el mal de ojo), de la comida, del contacto con la tierra, de relacionarse con la gente, de cortarse los

³² *Las mil y una noches. Op. cit.* pp. 424-434.

Un típico ejemplo de reclusión en los relatos occidentales se encuentra en el cuento recopilado por Grimm: Rapunzel (Nabiza). Una hechicera encierra a una niña en una torre, cuando a los doce años sus padres se la entregan como consecuencia de un pacto establecido antes de su nacimiento. Es el impedimento de que la joven puberta pueda ser independiente, infligido por la hechicera, que encarna la figura de la madre mala. El conflicto se resuelve cuando Rapunzel (Nabiza) se une al príncipe y descubre en su cuerpo (las trenzas larguísimas) la manera de salir de su cautiverio. A pesar de la reclusión impuesta, Rapunzel cumple su destino. Bettelheim *Op cit*, p 17

cabellos (se creía que en ellos residía el alma o el poder mágico, por tanto, su pérdida ocasionaba también la pérdida del poder).

El tabú que origina la reclusión es consecuencia del temor a un contacto que produzca un daño. De todas las prohibiciones existentes en ese sentido, la que mejor se ha conservado en el cuento es la de salir de casa. De esta manera, los héroes de algunos cuentos deben permanecer reclusos dentro de una torre o en la oscuridad; simultáneamente, la permanencia en ese lugar sirve para adquirir fuerzas mágicas y forma parte del periodo de iniciación que puede continuar en el bosque.

Hace muchos años vivía en Japón un viejo cortador de bambúes (...) y estaba muy triste porque Dios no le enviaba un hijo que alegrase su vejez (...) Cada día iba al bosque y tras examinar las cañas cortaba las más gruesas formando un haz que se llevaba a casa para fabricar varios artículos caseros, de cuya venta a duras penas vivían él y su mujer. Un día que, como de costumbre, fue a trabajar al bosque, halló un grupo de crecidos bambúes y se puso a cortarlos. De pronto, aquella verde fronda se iluminó con una luz muy suave (...), el viejo (...) se acercó al resplandor, viendo que la luz salía de un tallo recién cortado; pero su sorpresa llegó al colmo al descubrir en el centro de aquella luz a una niñita tan diminuta que no pasaría de tres pulgadas de estatura, pero con todo, era de extremada belleza.

La niña era tan extraordinariamente hermosa y pequeña, que *la metió en una cesta para librarla de todo peligro* (...) Pasaron velozmente los tres primeros meses y (...) la niña creció de manera prodigiosa hasta convertirse en una joven lozana (. .) *Era tan bella, que la pusieron detrás de biombo como a una princesa y no permitían a nadie verla, sino que la cuidaban personalmente.*³³

Nuestro padre, que es uno de los más poderosos reyes de los *genn* y de los *mareds* (genios), es también un tirano, y tan orgulloso, que no ha creído a nadie digno de casarse con nosotras, y ha jurado dejarnos solteras. Para estar seguro de que jamás se torcería su voluntad, hizo comparecer a sus visires y les preguntó:

-¿Sabéis de algún lugar que no puedan frecuentar ni los hombres ni los *genn* y donde mis hijas estén seguras de la persecución de los hombres y de los *genn* del género masculino (...)

Respondieron los visires:

³³ *La hija de la Luna. Op. cit* pp 5-10

- (...) debes saber que hay un paraje muy a propósito para guardar a tus hijas: la Montaña de las Nubes, que en otros tiempos estuvo habitada por los efrits rebeldes a las órdenes de Soleimán. Allí se alza un palacio que levantaron los efrits como refugio, pero que ahora está abandonado y desierto. Toda la región se ve favorecida por un admirable clima, abundan los árboles y las frutas y hay aguas deliciosas, más frescas que el hielo y más dulces que la miel.

Al oírlo, nuestro padre se apresuró a enviarnos aquí con una fuerte escolta de genn y de mareds, los cuales, una vez nos dejaron seguras, volvieron al reino de nuestro padre.³⁴

4. La empresa

La empresa es una forma de resarcir el daño o de recuperar la pérdida; se plantea como una búsqueda, ya sea de riqueza, de un objeto maravilloso, mágico o de oro, de una de las hermanas o hermanos del héroe, de la princesa de cabellos de oro, o de aventuras.

El “Cuento de uno que se fue de casa para aprender a tener miedo” tiene claramente establecida la empresa. El menor de los hijos de un pobre hombre se caracterizaba por ser “tonto e incapaz de entender nada”, tanta era su ignorancia que ni siquiera conocía lo que era el miedo y creía que incluso carecía de la capacidad de sentirlo. Cuando su padre le exhortó para que aprendiera algo, él decidió salir a conocer el miedo. De esta manera, inicia su aventura.³⁵

Hay ocasiones en que la empresa del héroe se define conforme transcurre la acción. Este es el caso de *El libertador de la princesa Sol*. El príncipe, que inicialmente ha salido a buscar a sus tres hermanas raptadas por el dragón, las encuentra y se entera de que sus cuñados han sido encantados por una bruja, y que la única que podrá devolverles a su forma humana es la princesa Sol. Entonces decide liberar a las tres parejas del encantamiento y se dirige hacia Oriente, a la morada de la princesa Sol. En un primer momento la empresa se plantea como la necesidad de recuperar a las hermanas robadas; no obstante, para lograrlo es necesario deshacer el encantamiento que sufren sus maridos, los secuestradores, con lo que el objetivo se redefine como la búsqueda de la princesa Sol.

³⁴ “Las aventuras de Hassan Al-Bassri”, en *Las mil y una noches*. Op. cit. pp. 904-905, tomo II

³⁵ Grimm *Cuentos de la infancia y del hogar* Op. cit. pp. 11-24.

5. La partida hacia otro reino o mundo desconocido

El héroe parte hacia un lugar lejano y desconocido, hacia otro reino. El héroe del cuento “El tocador de laúd” llega hasta el cementerio de Medina y en sueños suplica a Dios que lo libere del sufrimiento de la pobreza. Entonces su alma emprende un viaje hacia los cielos, morada de Dios pero también símbolo del más allá.

(El trovador) Tocó el laúd mucho rato, luego, llorando, puso la cabeza en el suelo; hizo del laúd almohada y se echó en una tumba. El sueño se apoderó de él, el ave de su alma se escapó del cautiverio; dejó laúd y tocador de laúd (el alma abandonó el cuerpo) y se fue. Se libró del cuerpo y del sufrimiento de este mundo en el mundo espiritual y el campo del alma³⁶

Cuando el héroe o heroína debe emprender su camino hacia el bosque realiza algunos preparativos y luego marcha. El viaje que lleva al bosque resulta bastante largo; por lo general, el héroe o heroína del cuento “anduvo todo el día”, “gastó unos zapatos de hierro, o siete pares de ellos”, pero no se menciona nada más, lo que permite pensar que no hay hazañas durante los desplazamientos. El cuento maravilloso da importancia a lo estático, los acontecimientos se llevan a cabo en los momentos de reposo, no durante los desplazamientos.

...El hombre salvaje le dio la pelota de oro (al hijo del rey) y se dispuso a escapar. Viendo aquello, se alarmó el niño y siguió al hombre, gritándole: “Hombre de hierro, no te escapes que me pegarían”. El hombre se volvió, cogió al muchacho, se lo puso sobre los hombros y regresó al bosque corriendo con todas sus fuerzas (...) el hombre de hierro había vuelto a su antigua residencia. Dejó al niño en tierra y le dijo “vivirás conmigo porque me libertaste y te estoy agradecido”..³⁷

⁶ De Vitray Meyerovitch. *Op. cit.* p. 43.

⁷ Grimm, *Cuentos de la infancia y del hogar. Op. cit.* p. 241.

En la cita anterior se aprecia cómo el héroe, el hijo del rey, sufre un daño por la pérdida de una pelota de oro (igual ocurre a la princesa de *El príncipe rana*), y el intento de recuperarla motiva el surgimiento de la empresa: entablar comunicación con el hombre de hierro y contravenir la orden de su padre al liberar al prisionero. El daño está hecho y la partida está determinada por la disposición del rey de cortar la cabeza a quien dejara en libertad al prisionero. Aunque el héroe no sale por sí mismo hacia el bosque, sí pide al hombre de hierro que lo ayude a escapar del castigo. De esta manera emprende un viaje irreversible hacia otro reino. En cuanto al desplazamiento, sólo se menciona que el hombre de hierro debió correr con todas sus fuerzas e inmediatamente el héroe se vio trasladado al bosque.

5. El bosque

El camino del héroe está lleno de obstáculos y dificultades. El primero de ellos implica el tránsito por una región desolada y llena de peligros; generalmente se representa como un bosque, pero puede adquirir multiplicidad de formas —el cruce de desiertos, montañas o mares— determinadas por el entorno geográfico en que se haya desarrollado el relato. En el bosque dan comienzo las aventuras del héroe.

Se trata de un lugar denso, misterioso y de difícil acceso; conforma una barrera que sólo el verdadero héroe puede franquear. Es el límite entre el mundo de los vivos y el mundo de los muertos.

En lo más profundo del bosque el héroe se encuentra con el donante, quien le proporcionará el atributo u objeto mágico, mediante el cual podrá salir triunfante de los problemas que se le presenten. Sin embargo, tanto el recorrido hacia el bosque como su estancia allí no carecen de situaciones peligrosas, las que resuelve gracias a las virtudes inherentes a su condición de héroe: belleza, fuerza, astucia, bondad y humildad, en contraposición con los falsos héroes que son traicionados por sus defectos físicos o morales.

Allí (en el cementerio), su alma (del trovador) cantaba lo que le había sucedido, diciendo: "Si al menos me dejaran morir aquí. Feliz sería mi alma en este jardín y esta primavera, embriagada por esta llanura y ese místico campo de anémonas. Viajaría sin cabeza ni pies, comería azúcar sin labios ni dientes. Con la memoria y el pensamiento liberados del sufrimiento del cerebro, me regocijaría con los habitantes del cielo. Con los ojos cerrados, vería el mundo; sin manos, cogería rosas y albahaca." Mientras su alma se entretenía allí en el amplio ámbito de la misericordia y la benevolencia de Dios, envió Dios a Omar tal somnolencia que no pudo hacer otra cosa que dormir. Quedó estupefacto, diciéndose: "Eso es cosa desconocida. Eso viene de lo invisible, con alguna intención." Posó la cabeza y el sueño se apoderó de él. Soñó que oía una voz que le venía de Dios (.) Llególe a Omar la voz de Dios: "Omar, libera a Nuestro siervo (el trovador) de la necesidad. Tenemos un siervo elegido y muy estimado; tómame la molestia de ir a pie al cementerio." (...) (Omar) Se dirigió al cementerio (...) corriendo en su busca. Por todo el cementerio corrió un buen rato: salvo aquel pobre viejo (el trovador) no había nadie. Se dijo: "No es él", y echó a correr de nuevo. (...) "¿Cómo va a ser el favorito de Dios ese viejo tocador de laúd?"³⁸

Dios se compadeció de las penalidades del trovador y decidió premiar su misericordia; entonces escogió como ejecutor de su benevolencia a Omar, el califa, hombre poderoso. No obstante, Omar desdeñó recurrentemente al viejo por el deplorable aspecto que presentaba.

En el cuento "Los doce hermanos", recopilado por William y Jacob Grimm, el rey decidió matar a sus doce hijos para que la hija que acababa de nacerle recibiera la herencia completa. En este caso, el nacimiento acompañado de la amenaza de muerte ocasionó la pérdida de los hermanos de la princesa, al tiempo que sumió a la reina en la tristeza. Una vez perpetrado el daño, la princesa partió hacia el bosque, donde se habían refugiado sus hermanos. La empresa de la heroína es encontrar a sus hermanos y liberar del sufrimiento a su madre.

En ese cuento se dice que la princesa cogió las doce camisas de sus hermanos y se internó en el bosque. Anduvo todo el día y al atardecer llegó a una casita encantada, donde halló a su hermano menor.

³⁸ De Vitray Meyerovitch. *Op. cit.* p. 43.

V. Encuentro con el donante

Dentro del bosque, el héroe se encuentra con el donante, quien le confiere el atributo mágico. El donante es un personaje clave en el cuento maravilloso porque es el que le proporciona el objeto o atributo mágico. Es la ayuda sobrenatural; según Campbell, el héroe que llega hasta él no puede ser dañado. El sabio viejo de los mitos o de los cuentos de hadas daba la clave al héroe para resolver los enigmas y terrores de la aventura sobrenatural; pero todo héroe de cuento maravilloso llega fatalmente hasta esta figura mágica. Por lo tanto, el héroe nunca puede sufrir daño.

Hay varias formas de donante, y cada una corresponde con el momento y el lugar en que se desarrolló la versión del cuento. En los cuentos más antiguos el donante es una figura ambivalente en quien coexisten tanto una bondad como una maldad extremas y representa, por tanto, un peligro para el héroe. Dentro de este tipo de donantes se encuentran los animales fantásticos que resguardan el reino de los muertos, como la serpiente alada e incluso el dragón, la maga u ogresa y el diablo. Éstos son donantes en contra de su voluntad; tratan de aprisionar al protagonista dentro de sus dominios, de encarcelarlo en el otro mundo. Sin embargo, este periodo de reclusión es el que permite al héroe aprender las artes en las que es experto el donante y, gracias al nuevo conocimiento, logra apoderarse del objeto mágico, robárselo y utilizar esa magia para escapar de su confinamiento. En muchos casos, una vez que el héroe ha logrado derrotarlo, el donante se vuelve su aliado y protector.

Un ejemplo de este tipo de donante se encuentra en el cuento lituano *El libertador de la princesa Sol*. El príncipe ha partido del castillo de sus padres en busca de sus tres hermanas que fueron secuestradas por un dragón. Después de andar muchos días llegó a un país desconocido y pidió alojamiento a una anciana que habitaba una isba (casa donde habita el donante y que en el folclore ruso aparece sostenida por patas de gallina y puede girar sobre su propio eje, con el fin de confundir la salida al héroe). La anciana lo recibió y después de escuchar el motivo de su búsqueda le habló acerca de los peligros que implicaba una empresa de tal magnitud para un joven tan débil y desacostumbrado al trabajo. Entonces el príncipe, a solicitud de la anciana, se quedó a vivir con ella durante tres años, tiempo en el que desarrolló pesadas labores de campo. Una vez transcurrido ese periodo, la anciana le concedió el permiso para partir y le dio un ovillo para que le indicara el

camino a seguir, así como un pedazo de pan que nunca mermaba. El príncipe encontró a sus tres hermanas casadas con un halcón, un oso y un monstruo marino, respectivamente, quienes en un principio y debido a su condición animal, amenazaban con devorarlo; pero al final terminaron por convertirse también en donantes al otorgarle un pañuelo el halcón, unas gachas el oso y una arqueta de oro el monstruo marino, y gracias a estos tres objetos el héroe logró salvarse de la crueldad de la princesa Sol y casarse con ella. Posteriormente se valió de esos objetos mágicos para destruir al gigante que su desobediencia había liberado.³⁹

Un claro ejemplo del donante que lo es en contra de su voluntad se encuentra en el cuento “Los tres pelos del diablo”, de los hermanos Grimm. Una pareja bastante humilde tiene un hijo a quien le es pronosticado que se casará con la hija del rey. El rey, para evitar un matrimonio tan humilde a su hija, les ofrece a los padres una gran suma de oro a cambio del chico y lo deposita dentro de una caja que avienta al agua, a la manera del relato bíblico de Moisés. Pero el chico es rescatado y, a pesar de las artimañas de que se vale el rey, desposa a la princesa. Con el fin de deshacerse de manera rotunda del indeseable yerno, el rey lo envía como prueba a buscar los tres pelos dorados del diablo. Después de un largo camino, el héroe llega al infierno y la abuela del diablo lo protege de la voracidad de su nieto; al mismo tiempo, le facilita el logro de su empresa: mientras el diablo duerme, la abuela le quita uno por uno los tres cabellos y además le formula las preguntas que el muchacho prometió responder a quienes preservan el camino hacia el infierno. El héroe, con la colaboración de la abuela del diablo, obtiene de éste las respuestas a las interrogantes que se le plantearon en su travesía, así como los tres pelos del diablo, y regresa a palacio del malvado rey con una gran cantidad de oro, como pago por la información recibida. El rey se queda muy contrariado al verlo llegar con los tres pelos dorados del diablo y con tesoros incluso más cuantiosos que los suyos.⁴⁰

Las versiones más recientes del cuento maravilloso presentan un donante en quien encarnan todas las virtudes superiores, y las cualidades del héroe, fundamentalmente la bondad y la belleza, son las que lo motivan a ayudarlo. A esta clasificación pertenece el anciano o anciana mendigos,

³⁹ *El libertador de la princesa Sol*. Editorial Progreso, Moscú

⁴⁰ Grimm *Cuentos de la infancia y del hogar*. Op. cit. pp. 88-97.

que no son sino imágenes humanas de Dios o la virgen, que llegan a la Tierra para poner a prueba la bondad del hombre; el hada madrina, que es la representación de la madre buena que resguarda a la hija desamparada; los animales como el zorro, la paloma, el pez, que cuidan al héroe en agradecimiento a su buen corazón que les ha salvado la vida, u hombres salvajes que ayudan al protagonista a descubrir su fuerza interior.

La historia de “La alubia blanca” (sic) inicia con un hombre que camina hacia su casa, agotado, pues su búsqueda de trabajo ha resultado infructuosa y sus dificultades económicas han llegado al límite. En su camino, el hombre se topa con una anciana que mendiga, él se busca en los bolsillos y le da a la viejecita la única moneda que le queda. En *agradecimiento* por su *buena acción*, ella le regala una alubia, y le recomienda plantarla afuera de su casa. Al día siguiente, el hombre encuentra en su jardín una planta de alubia tan alta que su vista no alcanza el final. La *esperanza* lo impulsa a ascender y ya en la región de las nubes se encuentra con la misma anciana, “que no era otra que un hada buena”, que lo *recompensa* con un mantel mágico. La segunda incursión del hombre (tras haber perdido el mantel a manos de un malvado tabernero) es premiada con una bolsa cuyo contenido de oro jamás se agota. En la tercera y última visita, el hombre recibe un bastón (en los rituales antiguos, objeto simbólico que acompañaba a los muertos en su viaje), con la advertencia de que será la última vez que se verá beneficiado por el don del hada. Al final el hombre recupera los objetos perdidos y desde entonces ni él ni su familia volvieron a sufrir ninguna preocupación (y tampoco vuelve a visitar la taberna).

Este relato pondera el agradecimiento como recompensa a una buena acción guiada por la esperanza; a final de cuentas, se trata de la caridad cristiana, la proyección del pensamiento judeocristiano de salvación en el cielo y justicia divina para el hombre pobre pero bondadoso.

8. El objeto mágico

La adquisición del objeto mágico requiere de una estadía dentro de la casa del bosque, que conlleva un proceso de aprendizaje y superación de la inmadurez del héroe. Una vez obtenido el atributo mágico, el héroe prosigue su camino hacia el otro reino, donde el antihéroe le impondrá

difíciles pruebas que sólo podrá resolver con la ayuda del don mágico (ya sea que su bienhechor le pida que ayude a alguien o que utilice la magia del objeto), al cual recurre cuando el peligro es prácticamente insalvable. El triunfo de las pruebas impuestas, por lo general planteadas por el mal, lo lleva a exterminar completamente el mal, a destruir de manera total a su enemigo y a ser una vez libre de él, a apoderarse de ese reino desconocido y casarse con la princesa o príncipe, o a regresar a su casa cargado de riquezas.

El medio mágico se representa de diversas formas. En el folklore popular existe una gran diversidad de objetos mágicos. Es bastante generalizada la asociación del objeto mágico con el oro. En "Pelisurta" (cuento de los hermanos Grimm) la joven heroína recibe de su madre moribunda tres objetos de oro: un huso, una rueca y un anillo; los tres simbolizan la protección materna que trasciende la muerte de la madre, los dos primeros son representativos de las labores femeninas de la época; el anillo es la clave que proporciona al rey la oportunidad de identificar el noble origen de Pelisurta, a pesar de que ella se desempeña como pinche de cocina en palacio.

Es frecuente encontrar la figura del arpa mágica de oro que con sólo tocarla produce acordes que hechizan al antihéroe y conducen al héroe al triunfo.

Otro tipo de objetos conferidos por el donante tiene la cualidad de satisfacer las necesidades básicas del héroe; estas prendas se presentan por triplicado: el mantel o la mesa que dan alimento con sólo desearlo o mencionarlo; la bolsa de oro o dinero cuyo contenido nunca se acaba, y/o el género de tela interminable. El héroe que recibe este tipo de objetos siempre los pierde y es menester recuperarlos para salir bien librado de su empresa; por eso acompaña al don un bastón o palo que tiene la capacidad de aporrear al ladrón de los objetos mágicos.

También puede tratarse de un compañero con cualidades divinas o semidivinas. En este caso, el animal, duende o hada, o ser (misterioso) acompaña fielmente al héroe durante su camino o aparece, tras la repetición de una fórmula mágica, cuando éste lo necesita, y le concede favores, deseos o lo salva del peligro.

Hay un tercer tipo de atributo mágico, el que le es introyectado al héroe como cualidad y se relaciona con una virtud moral o con un aprendizaje especial. La existencia del medio mágico está concatenada con la figura del donante.

9. Obstáculos

El héroe, después de haber concluido su aprendizaje dentro del bosque, de haber obtenido el objeto mágico, sale cargado de poderes especiales o dueño de una ayuda sobrenatural, y tiene que continuar el camino hacia la realización de su empresa. Sus pasos, llevados de una manera también fatal, casi imperceptible para él, o conducidos por alguna voz entendida de dónde puede encontrar lo que busca, lo llevan a detenerse en otro reino, que puede ser lejano o vecino al suyo. En ese reino se presentan las pruebas que debe resolver para lograr su empresa, los obstáculos interpuestos por el antihéroe. El triunfo sobre éstos lo llevará a obtener el reino en que se encuentra, lo que va aparejado con la solución de la empresa planteada desde el inicio.

Los cuentos más antiguos ejemplifican batallas de fuerza: el héroe debe pelear contra su adversario, en una lucha física, y vencerlo; por lo general lo logra en la tercera oportunidad.

En las versiones posteriores del cuento, libra batallas de astucia; la lucha implica la resolución de acertijos, que también se presentan por triplicado.

En ambos casos, el héroe triunfa al utilizar el objeto mágico. Muchas veces sucede que recurre a la ayuda sobrenatural hasta que se encuentra en una situación desesperada; hasta entonces recuerda que puede echar mano del atributo mágico. Las dos pruebas anteriores al triunfo del héroe resultan fracasos debidos al olvido de las instrucciones que le diera el donante, o a su soberbia excesiva. Una vez vencidos el pecado de orgullo, la indiscreción y la ambición, tiene la capacidad para triunfar.

10. Triunfo

El héroe triunfa en la tercera oportunidad, cuando ha aprendido a no dejarse llevar únicamente por sus impulsos y se vuelve capaz de obrar con prudencia, lo que ocurre cuando vence el pecado de orgullo, la avaricia y los defectos o vicios que lo hicieron fracasar en los dos intentos anteriores. Por esta razón, en casi todos los cuentos las pruebas se presentan por triplicado; en las dos primeras, el esfuerzo del héroe se ve frustrado porque olvida alguna instrucción importante que el donante le ha recomendado, o porque no hace buen uso de su objeto mágico o se vanagloria de él. Ya en el tercer intento es cuando puede llevar a cabo lo que debe hacer, sin omitir ningún detalle.

En el relato gitano “El relojero”, un joven aprendiz que ha vivido durante trece años en la corte al cuidado de un reloj que hace rejuvenecer al emperador, se enteró de que éste mandó publicar un bando donde proclamaba que quien lograra hacer hablar a su hija —quien se fingía muda— la desposaría; mas el que fallara en el intento perdería la cabeza. El relojero se presentó ante su majestad para realizar la prueba, y durante la primera noche entabló un monólogo frente a la falsa muda. Al término del día, la princesa no había pronunciado palabra, y cuando el emperador llamó al relojero para recordarle que debía morir, éste le pidió lo dejara estar una noche más, al cabo de la cual la princesa aún no había hablado. A la noche siguiente, el emperador volvió a decirle al relojero que lo mataría, a lo que él repuso: “¿No sabéis, emperador, que siempre hay tres oportunidades para un hombre?”⁴¹. El rey estuvo de acuerdo y durante la tercera noche, el relojero recomenzó su monólogo frente a la princesa, fingiendo dialogar con ella. Le narró la historia de tres príncipes que salieron de su ciudad para encontrar la mejor artesanía; el ganador podría casarse con la princesa de su historia. El primer príncipe encontró un espejo que costaba diez mil ducados pues en él podían reflejarse vivos y muertos. El segundo, un vestido que costaba la misma cantidad. La princesa, a quien el relojero pretendía hacer hablar, respondió: “¿De qué estás hablando?... ¡un vestido que cuesta diez mil ducados!”. Pero ese vestido tenía la cualidad de

⁴¹ Tanto los deseos como las pruebas y las oportunidades se presentan por triplicado. El número tres representa la búsqueda de la identidad personal y social. La oportunidad de encontrar algo que se había perdido. Es también la búsqueda de la identidad biológica (sexual, son tres los genitales). Asimismo, representa la relación edípica: padre, madre e hijo. Bettelheim. *Op. cit.* pp. 307, 308.

transportar a quien se metía dentro de él. Y la hija del emperador habló pues no pudo aceptar el absurdo de que un vestido costase esa cantidad.⁴²

En caso de que haya salido victorioso de las dos primeras pruebas, el antihéroe, en su deseo por no otorgar lo que prometió al inicio, plantea una segunda y tercera pruebas, aún más complicadas. Pero el tercer triunfo obliga al contrincante a cumplir su palabra.

Un ejemplo de lo anterior lo constituye “Los tres pelos dorados del diablo”, de los hermanos Grimm. Trata de un niño que nació envuelto en los pañales de la buena fortuna, por lo que se le predijo que al cumplir los catorce años se casaría con la princesa. El rey de la comarca se enteró y “como tenía mal corazón” decidió impedir a toda costa esa unión fatal. Así que mandó poner al recién nacido dentro de una caja de madera y luego la echó al agua, pero su buena fortuna lo condujo sin percances hasta la otra orilla, donde una familia de molineros lo rescató y lo crió como si fuera su propio hijo. Éste es el primer intento del rey por eliminar al héroe del cuento, pero fracasa debido al don que éste recibió como regalo de nacimiento.

Después de catorce años, el rey se encontró nuevamente con el héroe y al enterarse de su origen supo que el destino se empeñaba en hacer cumplir sus designios, por lo que realizó otro intento para deshacerse de él: les encargó a sus padres (los molineros) que el chico llevase urgentemente una carta lacrada a la reina. El héroe se perdió dentro del bosque y tuvo que pernoctar dentro de una guarida de ladrones, bajo la protección de la vieja que les servía a éstos de criada. Cuando los malhechores llegaron y lo encontraron dormido le registraron las ropas y encontraron la carta. La abrieron y al leer que el rey ordenaba a su esposa que matara de inmediato al portador de la misiva, sintieron compasión y cambiaron el mensaje por uno que decía que la reina debía de casar con la princesa inmediatamente al portador de la carta. Por segunda ocasión, el joven se salvó de la muerte a manos del antihéroe.

Al regresar el rey a palacio y saber de la boda de su hija con el joven plebeyo, le dijo que no podía, tan fácilmente, consentir ese casamiento, y lo envió en busca de los tres pelos dorados del diablo, misión imposible de la que el rey creyó no regresaría jamás. Los tres pelos dorados los

⁴² Hindes Groome. Francis *Cuentos gitanos*. Miraguano, Madrid, 1991, pp. 30-35.

obtuvo el joven mediante la ayuda de la abuela del diablo, a quien le simpatizó el chico. A su regreso a palacio, el héroe se presentó cargado de riquezas que obtuvo en su camino gracias a la resolución de unos acertijos que le plantearon los pobladores de las comarcas por las que pasó. El rey hizo un gran coraje por el triunfo de su yerno pero no podía imponerle una prueba más. Al final, envidioso de sus riquezas, se dirigió hacia el infierno para obtener tesoros similares, pero se quedó en el camino, donde encontró su perdición.

11. Bodas-adquisición de un reino, o regreso a casa cargado de riquezas

Al triunfo del héroe, o heroína, siempre suceden sus bodas con la princesa, o el príncipe, con lo cual también obtiene el trono del reino al que pertenece su pareja. Además, el triunfo se ve coronado por riquezas, obtenidas gracias a su esfuerzo (realizado con el impulso del objeto mágico).

En los cuentos donde el héroe es todavía demasiado pequeño como para casarse (como en Hansel y Grethel o Pulgarcito), el triunfo se consolida con el regreso a casa cargado de riquezas, lo que hace que su retorno sea felizmente acogido y su nueva personalidad reconocida por su familia, a quien regala y saca de la pobreza mediante la repartición de sus tesoros.

Al final, el cuento siempre concluye con la frase “y vivieron felices para siempre”, o una de significado similar, con la que se desvanece cualquier posibilidad de que el daño que motivó la partida y el surgimiento de la empresa pueda volver a acosar al protagonista.

Un estudio de caso: Análisis de la estructura del cuento “Los tres castillos”

El cuento *Los tres castillos* fue recopilado por Italo Calvino en la provincia noritaliana de Monferrato. La elección de este relato se hizo al azar, y su análisis se realiza con el fin de revisar si su estructura corresponde, de principio a fin, con la que se ha planteado en este trabajo.

Los tres castillos*

A un chico se le había metido en la cabeza hacer fortuna. Se despidió de su madre y se fue a la ciudad a buscar trabajo. En aquella ciudad había un rey que tenía cien ovejas y nadie quería trabajar de pastor con él. El chico fue. El rey le dijo:

- Mira, ahí tienes las cien ovejas. Lléalas mañana a pastar a aquel prado, pero no al otro lado del arroyo porque hay una serpiente que se las come. Si me las traes todas a casa te daré una propina, y si no, te despido al momento, si es que antes no te ha comido la serpiente.

Para ir hacia aquel prado había que pasar bajo las ventanas del rey, y su hija estaba asomada. Vio al chico, le gustó y le tiró una hogaza. El pastor cogió la hogaza al vuelo y se la llevó para comerla en el prado. Cuando estuvo en el prado, vio una piedra blanca en medio de la hierba y se dijo: "Me sentaré allí a comer la hogaza de la hija del rey" Pero la piedra estaba al otro lado del arroyo. El pastor no se fijó, saltó el arroyo y las ovejas fueron tras él.

La hierba estaba alta, las ovejas pacían tan tranquilas (es mejor la hierba del lugar prohibido; hay cuentos donde existe la misma prohibición de no pasar a un lugar, y en el sitio vetado sí hay alimento) y él, sentado en la piedra, comía la hogaza. De repente oyó un golpe bajo la piedra que parecía que se hundía el mundo. El chico miró a su alrededor, no vio nada, y siguió comiendo la hogaza. Bajo la piedra se oyó un golpe aún más fuerte, pero el pastor hizo como si nada. Se oyó un tercer golpe, y de debajo de la piedra salió una serpiente de tres cabezas; en cada boca llevaba una rosa y avanzaba hacia el chico como si quisiera ofrecerle las rosas. El chico estaba a punto de coger las rosas cuando la serpiente se abalanzó sobre él con las tres bocas abiertas, como para engullirlo de una sola vez, en tres bocados. Pero el pastorcillo, más rápido que ella, con el bastón que llevaba en la mano le dio un golpe en la cabeza, un golpe en la otra, otro golpe en la tercera, y tantos palos le dio que la mató.

Después le cortó las tres cabezas con el hocino (instrumento de hierro que se usa para cortar leña); dos se las guardó en la cazadora y aplastó la tercera para ver qué había dentro. Dentro había una llave de cristal; el chico levantó la piedra y encontró una puerta con un agujero de cerradura, metió la

* Se reproduce textualmente.

llave de cristal y abrió. Se encontró en un magnífico palacio todo de cristal. Por todas las puertas salían servidores de cristal:

— Buenos días, señor amo. ¿Qué nos manda?

— Os mando que me llevéis a ver todos mis tesoros.

Y ellos lo guiaron por las escaleras de cristal y las torres de cristal, y le enseñaron cuerdas de cristal con caballos de cristal, y armas de cristal y armaduras todas de cristal. Y después lo llevaron a un jardín de cristal con avenidas de árboles de cristal en los que cantaban pájaros de cristal, y parterres donde brotaban flores de cristal en torno a laguitos de cristal. El chico cogió un ramillete de flores de cristal y se lo puso en el sombrero. Por la tarde, cuando regresaba con las ovejas, la hija del rey, que estaba asomada a la ventana, le dijo:

— ¿Me das esas flores que llevas en el sombrero?

— Claro que te las doy —dijo el pastor—. Son flores de cristal, cogidas en el jardín de cristal de mi castillo de cristal.

Y le tiró las flores y ella las cogió al vuelo.

Al día siguiente volvió a la piedra y aplastó otra cabeza de serpiente. Había una llave de plata. Levantó la piedra, metió la llave de plata en la cerradura y entró en un palacio todo de plata, y acudieron servidores todos de plata, diciendo:

— ¡Mándenos, señor amo!

Y lo llevaron a ver cocinas de plata, en las que pollos de plata hervían en fuegos de plata, y jardines de plata donde pavos reales de plata hacían la rueda. El chico cogió un ramillete de flores de plata y se lo puso en el sombrero. Y después por la tarde se lo dio a la hija del rey, que se lo pidió.

Al tercer día aplastó la tercera cabeza y encontró una llave de oro. Metió la llave en la cerradura y entró en un palacio de oro, y los servidores a sus órdenes eran también de oro desde la peluca hasta las botas, y las camas eran de oro con las sábanas de oro y la almohada de oro y el dosel de oro, y en las pajareras volaban pájaros de oro. En un jardín de parterres de oro y de fuentes con surtidores de

cogió un ramillete de flores de oro para ponerle al sombrero, y por la tarde se lo dio a la hija del
y.

Ocurrió que el rey echó un bando para un torneo, y quien ganara el torneo tendría la mano de su
a. El pastor abrió la puerta con la llave de critsal, bajó al palacio de cristal y cogió un caballo de
cristal con riendas y silla de cristal, y así se presentó en el torneo, con una armadura de cristal y
cudo y lanza de cristal Venció a todos los demás caballeros y escapó sin ser reconocido.

Al día siguiente volvió con un caballo de plata con gualdrapas de plata y su armadura era de plata,
su lanza y su escudo de plata. Venció a todos y escapó sin que lo conociesen. Al tercer día volvió con
caballo de oro, todo armado de oro. Venció también esta tercera vez y la princesa dijo:

Yo sé quién es: es un joven que me ha regalado flores de cristal, de plata y de oro, de los jardines de
s castillos de cristal, de plata y de oro.

Y entonces se casaron y el pastorcillo se convirtió en rey.

*Y todos vivieron alegres y contentos
sin darme nada a mí, que ahora lo cuento.⁴³*

Había una vez...

La fórmula de inicio del cuento “Había una vez”, a la manera de un conjuro, funciona como un
medio mágico para romper con la realidad del receptor, y lo transporta a un mundo completamente
ferente: el reino de la fantasía, propio del cuento maravilloso.

Una vez instalado en el reino de la magia, el receptor del cuento tendrá señales que
constantemente le reafirmarán la idea de que se encuentra dentro de ese mundo especial; los
eventos insólitos, sin embargo, son narrados con naturalidad, de tal forma que se refuerza
sensación de que en el espacio del cuento los sucesos no tienen nada que ver con la realidad sino
en el mundo de la fantasía.

Las leyes de los cuentos son completamente diferentes a las del pensamiento lógico y
cional que prevalece en la vida cotidiana del receptor. Por ejemplo, cuando el héroe ya ha matado

la serpiente y tiene en su poder las tres cabezas, debajo de la *misma piedra* encuentra —aunque en días diferentes— la cerradura del castillo de cristal, el de plata y de oro. Nunca se explica cómo es que debajo de la misma piedra se hallan los tres castillos, o si de un día para otro el castillo de cristal se transformó en plata y después en oro y si posteriormente volvió a ser de cristal para que el héroe encontrara dentro los objetos de cristal que le ayudaron a ganar en el primer día del torneo. Tampoco se cuestiona cómo pudo vencer a sus contrincantes con una lanza de un material tan frágil como el cristal. Estas son explicaciones obligadas para cualquier discurso lógico y racional, mas en el cuento se aceptan estas transformaciones y no parece importante el preguntarse el porqué.

2. Inicialmente, el héroe vive dentro de la normalidad

Al principio del cuento, el héroe se presenta como un personaje común y corriente, cuya vida no muestra nada excepcional, ninguna situación digna de ponderarse; sólo se conoce que tiene una madre; así, pues, es un muchacho y un hijo cualquiera.

3. La tentación de la fortuna

En este caso, el daño no se refiere a la pérdida de un objeto importante ni a un rapto o enfermedad inexplicable, sino es la necesidad, irrevocable, que el héroe experimenta de ir en pos de la fortuna.

4. La empresa: vencer la pobreza

La empresa surge a partir de la motivación que obliga al héroe a salir de casa, originada por la aparición del daño; en este caso, la empresa es la búsqueda de fortuna.

⁵ Calvino, Italo. *El príncipe cangrejo* Op cit pp. 32-37.

4. La partida hacia el otro mundo

La salida del héroe es el comienzo del camino hacia otro reino. El logro de su empresa no puede hacerse en su lugar de origen, en todos los cuentos él se dirige hacia otro lugar, la mayoría de las veces distante.

En el otro reino se le presentan las condiciones para conseguir riqueza: llevar a pastar las ovejas del rey, trabajo que nadie quiere hacer. La dificultad de la labor estriba en que al otro lado del arroyo hay una serpiente que devora ovejas y también personas. La advertencia de no cruzar el arroyo está acompañada de la amenaza de perder el empleo; peor aún, de perder la vida. Las palabras del rey aunadas al que nadie quiera ocuparse del trabajo hacen pensar que los anteriores pastores fueron engullidos por la serpiente. El peligro es inminente, el héroe se interna en el reino de los muertos.

La hogaza que la princesa le da es la provisión que lo acompañará en su descenso al inframundo; lo prepara para la nueva situación que enfrentará.

5. El héroe desciende a un mundo regido por otras leyes

En un primer momento, pareciera que la princesa, a causa del agrado que siente por el muchacho, ha querido regalarle con un bocado; sin embargo, el deseo de comérselo lo hace fijarse en una piedra que precisamente está del otro lado del arroyo, olvida la prohibición y lo cruza. Con su regalo, la princesa induce a los pastores que intentan llevar a cabo el trabajo a traspasar el arroyo y encontrarse con la serpiente. La mujer se presenta como perdición.

El pastor olvida el peligro que lo acecha, se sienta tranquilamente a comer, sin pensar en nada, como si estuviera hechizado por el alimento. Ni siquiera atiende a los tres ruidos estruendosos que se escuchan debajo de la piedra blanca. El olvido de las recomendaciones es una circunstancia que ocurre al que se interna en el bosque. Los falsos héroes, a causa del olvido, no salen nunca; de ahí la enérgica advertencia del rey. Y al comer dentro del más allá se vuelve parte

de él, pues entra en contacto con un ambiente regido por leyes desconocidas que lo sumen en un encantamiento.

7. Trabajo arduo y paciente: el proceso de iniciación

Después del tercer estruendo, la serpiente apareció de debajo de la piedra. Es la guardiana del mundo prohibido y atrae al intruso para devorarlo. La serpiente no tolera que los seres del otro lado del arroyo entren en su territorio; comérselos no tiene como objetivo satisfacer la necesidad de alimentarse, ya que en ese caso ella saldría a buscar a su presa, sino es la intención de eliminar al osado que invadió su territorio.

La serpiente no proporciona el atributo mágico, el héroe se lo roba después de haberla vencido. En este sentido, se considera donante a la serpiente, pues lleva dentro de sus cabezas las llaves de acceso a los castillos; no da pero sí proporciona. Una de las formas más antiguas es el donante contra su voluntad, a quien se le arrebató el objeto mágico.

La serpiente como guardiana de las aguas es una figura presente en los mitos de la creación. El mito maya del incrédulo explica cómo se originaron los cenotes y por qué llegan a secarse, así como las previsiones necesarias para evitar que esto suceda. Dentro del cenote habita una serpiente, que en algunas versiones es alada, cuya misión es cuidar el agua sagrada. Para tomarla debe realizarse una ceremonia especial. Con el fin de ahuyentar a los intrusos —dice el mito— a la serpiente le salen crines de caballo y alas con las que persigue al transgresor.⁴⁴

Para salvarse, el héroe de este cuento lucha contra la serpiente; ante la amenaza de ser engullido, reacciona con rapidez y logra asestar sendos golpes sobre cada una de las cabezas de la serpiente y matarla.

El aprendizaje radica en el descenso hasta los castillos de cristal, de plata y de oro, así como el recorrido para conocer sus tesoros. Al mismo tiempo, hay un periodo de espera, donde el muchacho continúa con su trabajo de pastor, como si nada hubiera ocurrido, excepto que lleva en

⁴⁴ Arzápalo, Marín. *Relatos del centro del mundo* Gobierno de Yucatán, 1992, tomos I y II.

el sombrero el ramillete de flores que es una pequeña muestra de lo que está oculto en lo más profundo de su ser.

8. El cristal, la plata y el oro, portadores de magia

Como objeto mágico se presentan aquí tres llaves, una de cristal, otra de plata y otra de oro, mediante las cuales el héroe puede acceder a los castillos que corresponden con cada material y utilizar, como dueño exclusivo, los tesoros que contienen.

9. Torneo triple, el preámbulo de la victoria

La prueba que debe sortear el joven para lograr su empresa es triunfar en el torneo al que convocó el rey como medio para casarse con la princesa. El banco se da a conocer después de que el joven ha bajado a cada uno de los castillos y ha visto sus tesoros, cuando ha terminado su periodo de iniciación.

Para participar en el torneo, el héroe baja nuevamente a sus castillos, donde obtiene los caballos, armaduras, escudos y lanzas y se presenta a la lucha investido con el poder mágico que emana del cristal, de la plata y del oro de sus tesoros. Estos atributos son equivalentes a los utilizados por los caballeros cuando se dirigían a la guerra, el héroe se presenta aquí como guerrero al frente de una batalla. El torneo donde triunfa mediante la fuerza es una elaboración más antigua que las pruebas planteadas como acertijos, ya que el valor de la inteligencia desplazó al de la fuerza física cuando la capacidad de raciocinio adquirió auge con el avance de los conocimientos científicos.

10. Erradicación del mal

El héroe gana durante tres días sucesivos las batallas. Como no se describe su desempeño en el combate ni la calidad de sus adversarios, sólo que los venció y posteriormente huyó sin que

audieran reconocerle, se atribuye el triunfo a la ayuda recibida por los atributos mágicos con que se preparó.

Es evidente que el héroe también gana el torneo al sobreponerse a la vanidad, por este motivo oculta su verdadera personalidad a los presentes. Es la demostración ante los otros de la grandeza que esconde —de la cual ya dio muestras a la princesa— pero sin alardear de ella, y deja que sea ella quien la descubra.

1. La boda: garantía de felicidad eterna

Para casarse con la princesa requiere de su consentimiento, y ella se lo otorga al distinguirlo como el triunfador. De esta manera se convierte en rey. El cuento concluye con la realización de su empresa: obtuvo la fortuna de su nuevo reino y realizó una boda regia.

Las riquezas de los castillos, una vez que ha dejado de necesitar su magia, no se mencionan de nuevo porque pertenecen al ámbito de lo que está dentro de él mismo, lo cual hace pensar que el atributo mágico no es de índole material sino espiritual y se vuelve inoperante cuando el héroe logra su empresa.

El cuento concluye con el enunciado “Y todos vivieron alegres y contentos...” típica fórmula de cierre del cuento maravilloso, y que agrega “.. sin darme nada a mí que ahora lo cuento”, donde el narrador reitera la felicidad del héroe y la princesa, que revive cada vez que cuenta el relato, y así se hace partícipe del mismo.

II. Génesis y evolución del cuento maravilloso

Origen del cuento maravilloso

El cuento maravilloso se originó entre las formaciones sociales de cazadores-recolectores, durante las etapas primigenias de la humanidad. No presenta un reflejo directo de la realidad de dichas sociedades, sino es una inversión (modificación) posterior de los ritos venatorios que se efectuaban como un medio de lucha contra la naturaleza y que, con el paso del tiempo y el descubrimiento de métodos racionales para actuar sobre el entorno, cambiaron de sentido. Muchas de las imágenes y situaciones del cuento nunca existieron, como el caballo alado y la serpiente que guarda las aguas, sino están en concordancia con la mentalidad animista primitiva.⁴⁵

El rito de iniciación

Vladimir Propp, en sus *Raíces históricas del cuento maravilloso*, establece un estrecho paralelismo entre los principales motivos del cuento y el rito de iniciación. Los reportes de James Frazer en *La rama dorada* dicen respecto al rito iniciático que los jóvenes varones eran sacados de su familia al llegar a la pubertad y llevados a una casa escondida en el bosque, con el fin de ser iniciados dentro del mundo masculino. La ceremonia era presidida por el hechicero, quien generalmente se disfrazaba del tótem representativo de la tribu y contaba con la ayuda de otros hombres ya iniciados. A los púberes se les daban bebidas narcotizantes que los sumían en un estado de ensueño; mientras tanto, se hacía girar una bramadera y se cantaba. Muchas veces, un grupo de hombres disfrazados como un animal gigantesco, o como el tótem, aparecía entre un despliegue de ruidos y fuego, y los futuros iniciados eran tragados y más tarde vomitados simbólicamente por la figura totémica. Al final de la ceremonia se les circuncidaba, se les tatuaba y/o se les amputaba el dedo meñique, con el objetivo de introyectarles obediencia hacia los ancianos y de templar su carácter. Además, les producían un estado que ellos confundían con la muerte, de manera que pudieran regresar a la vida como hombres distintos, nuevos. En ese momento se efectuaba la migración del espíritu y los neófitos adquirían facultades mágicas.

⁴⁵ Propp, Vladimir. *Raíces históricas del cuento*. 2ª ed., Colofón, México, 1989, p. 24.

A causa del dolor, era frecuente que se desmayaran; este estado de inconciencia era aprovechado para llevarlos a la casa del bosque para que se recuperaran de sus heridas, aunque en otros casos se les impedía dormir hasta que hubieran cicatrizado por completo. Una vez dentro de la casa del bosque, se les narraban las historias de la comunidad, lo que significaba que pertenecían a la cofradía masculina. Entonces el hechicero les regalaba un bastón u otro objeto que supuestamente contenía al espíritu del antepasado más remoto de la tribu.

Parte importante del aprendizaje era la permanencia dentro de la casa del bosque. A pesar de que la ceremonia de iniciación estaba completamente vedada para las mujeres, so pena de muerte, en algunos casos vivía en la casa del bosque un grupo de ellas para atender a los jóvenes, alimentarles e incluso convivir sexualmente con ellos, como una preparación que ambos recibían para el matrimonio. Al término de un periodo aproximado de un año, se les consideraba ya iniciados y listos para contraer matrimonio.

El rito iniciático tenía como finalidad transmitir el alma o espíritu del tótem al futuro cazador, de manera que adquiriera la capacidad que se le suponía a aquél de dominar y controlar a los animales para obtener una cacería fructífera. La base mental del rito consistía en la creencia de que el niño moría y resucitaba como un hombre nuevo, y esta muerte y resurrección eran provocadas mediante actos que imitaban el engullimiento del púber por animales fabulosos.

Rito de iniciación en el relato popular

En el cuento maravilloso persisten muchos de los elementos descritos como parte del rito de iniciación. Al principio, el héroe del cuento vive en una situación de tranquilidad, hasta que se presenta una circunstancia externa y fatal que le obliga a salir de su hogar. Hay varios cuentos en los que el héroe, sus hermanas o la princesa son encerrados dentro de un lugar inaccesible, como una forma de evitar el advenimiento de la fatalidad que motivará la partida del héroe. No obstante estas precauciones, el rapto se lleva a cabo. Entonces emprende el camino hacia el bosque y llega a una casa de grandes dimensiones, tal y como se describe la casa de iniciación. Allí encuentra a la princesa (según el folklore ruso tiene la imagen de un cadáver, pero su forma primitiva es la de un

animal o persona ciega) o a la maga (más difundida en las versiones occidentales) o a un viejo (en el caso de cuentos más recientes que en los que aparece una figura femenina como guardián de la casa) o incluso al diablo o a Dios (en los cuentos con influencia cristiana).

Cualesquiera de estas figuras evocan al maestro que dirigía el rito de iniciación, aunque muestran un carácter malévolo y benéfico a la vez debido a una inversión del rito. Por una parte, la maga es la donante del medio mágico que permitirá la salvación del héroe, y al mismo tiempo constituye el primer gran peligro que éste debe sortear. Cuando el héroe llega a la casa del bosque, lo hace en calidad de intruso, pues ingresa a un territorio prohibido para los vivos. El guardián del bosque más allá lo identifica por su olor: “Huelo, huelo carne humana, algo no marcha bien aquí”, dijo el diablo al llegar a su casa en el cuento “Los tres pelos dorados del diablo”.⁴⁶

La maga, al descubrir al héroe, lo alimenta de manera maternal; pero lo recluye durante un largo periodo, lo hace su prisionero (ver el caso de *El libertador de la princesa Sol* y de Hansel y Gretel). En la forma clásica del cuento, durante la reclusión el héroe aprende las artes de la maga, o el medio de apoderarse del objeto mágico, gracias al cual escapará del encarcelamiento que se le infligió.

El carácter ambivalente de este personaje puede apreciarse de manera sumamente clara en los cuentos donde el donante es el diablo. En *La escuela de Salamanca*, cuento italiano recopilado por Italo Calvino, un joven decide asistir a dicha escuela con el fin de duplicar los 100 ducados que su padre ha ahorrado. Después de un viaje a través de las montañas, padre e hijo llegan a la escuela de Salamanca, ubicada en la región de las nubes. Allí hablan con el maestro para inscribir al chico en la escuela; el maestro recibe los 100 ducados y advierte al padre que su hijo deberá permanecer un año dentro, sin poder salir; al término de este tiempo, el padre deberá regresar a buscar a su hijo, y si logra reconocerlo entre muchos otros jóvenes convertidos en aves, podrá llevárselo junto con los 100 ducados, de lo contrario, el maestro se apoderará del alumno y del dinero. Los jóvenes que el maestro muestra al padre son aquellos que no salieron triunfantes de la prueba; sin embargo, el héroe del cuento aprende perfectamente el arte de transformarse en animales y elementos de la naturaleza, y cuando el padre se dirige hacia la escuela para recoger a su hijo, se le aparece

convertido en viento y le proporciona la clave para reconocerlo. Ante la identificación acertada que hace el padre, el maestro no tiene más remedio que entregar a su alumno.

La escuela de Salamanca es una carnada por medio de la cual el diablo captura a los jóvenes, lo que constituye la primera gran prueba que el héroe del cuento debe sortear. A pesar de ello, el riesgo no es ineludible, ya que gracias al aprendizaje adquirido dentro de la escuela el héroe logra incluso superar el arte de su maestro y burlarlo. En este caso, no recibe del donante un objeto mágico, sino que adquiere una capacidad que le llevará al triunfo de su empresa inicial: la duplicación de los 100 ducados a expensas del diablo. La reclusión es necesaria, entonces, como un medio para adquirir los atributos mágicos. Una vez concluido el aprendizaje, puede sortear los obstáculos que se le presentan, mediante su nueva capacidad. En términos del rito iniciático, ya es parte de la cofradía secreta masculina: ha sido aceptado en la sociedad.

En este cuento, el maestro se convierte en donante aun contra su voluntad. Esta concepción malvada del amo de los animales es una inversión del rito venatorio, que tuvo lugar en el momento que apareció la agricultura y dejó de tener sentido la necesidad de incidir mágicamente sobre los animales; el rito se volvió inoperante y la figura del hechicero que inflige una herida dolorosa al joven (circuncisión o mutilación) adquirió, a manera de mito, un carácter malévolo.

En los casos en que el donante es una bruja, la inversión del rito incluso se vuelve contra ella, pues dejó de entenderse su función como iniciadora y se convirtió en el recuerdo de una amenaza para el joven. Por eso existen relatos donde la bruja es quemada viva, castigo equivalente al que ella pretendía para el héroe. El papel ritual del fuego como medio purificador indispensable para renacer en un estadio superior de existencia se interpretó como una forma de erradicar el mal que se volvió en contra de aquellos que anteriormente lo utilizaban.

Como parte de la iniciación, al neófito se le amputaba el dedo meñique inmediatamente después de haberlo circuncidado. Éste es un rasgo que el cuento maravilloso ha conservado exactamente igual. En el relato "La novia del bandido", de los hermanos Grimm, un padre compromete a su hija con un desconocido. Cuando la chica acude a casa de su novio (que está

⁶⁶ Grimm *Cuentos de la infancia y del hogar*. Op. cit. pp. 88-97.

situada en el fondo del bosque), encuentra dentro a una mujer vieja que le advierte que su futuro marido es un bandido peligroso. En ese momento la chica escucha llegar a su prometido y por consejo de la mujer se esconde detrás de un barril. El bandido aparece con sus compañeros de fechorías y, mientras se reparten el botín, se le escapa de las manos un dedo meñique con un anillo de oro que va a caer directamente en el regazo de la joven.

Más que la intención de producir una cicatriz, la amputación del dedo es el símbolo del descuartizamiento, de la muerte ficticia del iniciando; tal y como en otros cuentos se exige el corazón hirviente del héroe como prueba de su sacrificio. El ejemplo más familiar es “Blancanieves”, donde el cazador, en un gesto de compasión, sustituye el corazón de la heroína por el de un animal para satisfacer la exigencia de la madrastra.

Tanto “La novia del bandido” como “Blancanieves” muestran una notable transposición del sentido original del rito, ya que se experimentan con horror los símbolos de la muerte y el daño se dirige hacia una víctima distinta al héroe. No obstante, las mutilaciones son indispensables para adquirir la astucia necesaria para escapar del peligro y erradicarlo, hasta concluir la empresa. En los ejemplos anteriores se verifica una sustitución del motivo original del cuento maravilloso en el cambio del objeto mágico por astucia, pues en elaboraciones posteriores de la versión canónica del cuento la capacidad mágica, racionalizada, se transforma en inteligencia.

Mientras el rito era algo vivo (entre los cazadores-recolectores), los cuentos maravillosos no podían existir; hasta el momento en que los beneficios obtenidos mediante el acto de iniciación se hicieron incomprensibles (por el paso al estadio agrícola) y se condenó el rito, aparecieron los motivos del cuento.

Esta concepción del carácter malévolo del donante que se conserva en el cuento, puede deberse también a las historias difundidas entre los no iniciados, es decir, entre las mujeres. Al estarles vedado el conocimiento de lo que ocurría en medio del bosque, tuvieron que formarse una explicación respecto a lo que les sucedía a sus hijos cuando se los quitaban. Los únicos elementos para reconstruir la historia eran los gritos escuchados desde lejos, las luces y las representaciones gigantescas de animales fantásticos. En este sentido, el cuento maravilloso se presenta como una

elaboración del miedo a lo sobrenatural, a lo desconocido, al tiempo que se trataría de una creación inicialmente femenina que no deja de ser manifestación de arquetipos. No obstante, la difusión del relato debió generalizarse hasta el periodo agrícola, con la sedentarización de las sociedades.

Ritos funerarios

La iniciación no es el único rito del que conserva huella el cuento maravilloso; se reflejan también las creencias en torno a la muerte. El héroe, antes de salir de su casa, pide que se le preparen las botas de siete leguas (o los zapatos que nunca se gastan), el bastón de hierro y el pan que nunca se acababa. Estos objetos son similares a los que se utilizaban en las ofrendas de difuntos y simbolizan cuán largo será el viaje que se ha de realizar. El bosque al que llega es el límite entre el reino de los vivos y el de los muertos; funge como puerta que controla el acceso del difunto en su viaje hacia el más allá.

La maga es quien vigila esta entrada y una de sus misiones es impedir a los vivos que ingresen en el mundo de los muertos. Mediante un poderoso olfato percibe a cualquier intruso “aquí huele a carne fresca”; sin embargo, el héroe demuestra su condición como tal al poder acceder a este lugar prohibido. Una vez que ha descubierto al héroe, la maga le ofrece de comer y de beber, cuando él consume lo que se le da obtiene las facultades de los espíritus del más allá, tal y como el culto egipcio imaginaba que les sucedía a sus muertos. En concordancia con esta creencia, la magia era el don que se le entregaba al difunto como viático, le abría las puertas del otro mundo y le aseguraba la existencia en ultratumba; en el caso de que un ser vivo pudiera traspasar dichos umbrales, regresaría al mundo de los vivos investido del poder de incidir sobre su entorno, poder que, según una creencia difundida entre los no iniciados, se les había conferido ya a los hechiceros, quienes poseían objetos misteriosos y mágicos, cuya revelación a los neófitos representa la parte central y más característica del rito de iniciación.

En los cuentos más antiguos, el guardián del bosque se presenta con forma de serpiente que resguarda las aguas. Ésta es una forma más arcaica que donde aparece la maga, pues las características zoomorfas de los tótems permiten suponer que los animales fueran, en un primer

momento, los vigilantes de su propio reino. Igualmente, la maga como donante es una creación anterior a los donantes masculinos, reflejo de una estructura matriarcal también presente en las ceremonias iniciáticas, donde los guías utilizaban atuendos femeninos además de los disfraces de animales fantásticos. En el cuento presenta los rasgos propios de la madre desprovista de vida conyugal, pensamiento acorde con la creencia arcaica de que no se requería de un ser masculino para la fecundación. Al operarse el cambio a la sociedad patriarcal ocurrió una sustitución realista y apareció el donante masculino, el guía o anciano.

El diablo como maestro se introdujo por influencia religiosa en el cuento maravilloso, y su papel es anterior al donante bondadoso, pues conserva todavía los rasgos de ambivalencia moral que permean a los animales guardianes del tipo de la serpiente y la maga, y es bastante más cercano al hechicero experimentado como peligro. La sustitución confesional desplazó a los donantes paganos, confirió este papel a Dios, disfrazado de anciano benévolo que pone a prueba a los personajes del cuento para descubrir en el verdadero héroe la presencia de virtudes morales y frustrar los intentos arribistas de los falsos héroes, que dejan al descubierto su mal corazón.

Aunque la serpiente es la forma clásica del donante animal, existen otras representaciones determinadas por el atributo principal que caracteriza al animal, con el que se satisface la capacidad que el héroe necesita según la trama específica del cuento; pero corresponden con elaboraciones más tardías del cuento; generalmente se trata de una sustitución realista, influida por un medio donde el uso de la razón ha adquirido preponderancia.

En cuanto al agua o los cielos como límite del más allá, se trata de una variación debida al contexto geográfico, producida de acuerdo con el entorno natural en que se desarrolló el relato.

IV. Arquetipos del inconsciente colectivo contenidos en el cuento maravilloso

Símbolo

Un símbolo es siempre manifiesto, condensa abstracciones en objetos delimitados. Los símbolos que suscitan en el emisor y el receptor las mismas respuestas, reciben el nombre de símbolos significantes. Es importante señalar que, a diferencia del signo, una imagen simbólica representa algo más que su significado inmediato u obvio, tal es el caso de los contenidos del cuento maravilloso, cuyo aspecto inconsciente es amplio y nunca está definido con precisión ni explicado por completo.⁶²

Considérese el caso de la paloma blanca. El término “paloma blanca”, que se nombra en los cuentos del tipo la ciencia astuta (*La escuela de Salamanca*), no sólo remite al receptor a representar mentalmente la imagen conocida del ave, sino que conlleva un significado más profundo: es la guía del héroe en problemas, su salvación.

Así sucede en otros relatos, como “La sarracena fea”, de Italo Calvino, donde una mujer, envidiosa de la belleza de la novia del príncipe, la convierte en una paloma blanca que se posa todos los días en el alféizar de la ventana de la cocina y repite la misma canción, de tal forma que el cocinero, intrigado ante ese misterio, comunica al príncipe lo sucedido y éste desencanta a la joven, con lo cual de paso se libra del matrimonio con la horrible mujer que suplantó a su verdadera novia. La novia del príncipe adquiere en el cuento la forma de una paloma blanca como síntesis de sus cualidades: belleza, bondad.

En el ejemplo anterior, el objeto representado es el ave y el referente es el alma pura. Esta asociación se lleva a cabo en la mente inconsciente del receptor debido a que ha habido una tendencia cultural de relacionar la paloma blanca con la bondad, la pureza, la paz.

Para Jung, la aparición de esta imagen en los sueños es el símbolo del ánima del soñante, que le anuncia la transición hacia un nivel de existencia más elevado. Es una de las producciones

⁶² Jung, Carl. *El hombre y sus símbolos* Aguilar, Madrid, 1966, p. 20.

inconscientes y espontáneas de símbolos en los sueños⁶³, que son similares a los que se manifiestan en los relatos de la tradición oral: mitos, leyendas y cuentos maravillosos.

En los cuentos de la ciencia astuta, la paloma blanca también constituye un anuncio del paso hacia un nivel superior de existencia. El alumno ha logrado escapar del maestro mediante la aplicación del saber que éste le ha enseñado. Tras convertirse de caballo en anguila, sale del agua para escapar por aire; pero en vez de elegir un animal fuerte y veloz —como lo hizo el maestro al transformarse en águila— opta por la paloma blanca, y revestido de esta forma encuentra su salvación en el palacio de la princesa. Así sucede en los relatos populares “La escuela de Salamanca” (Italia), “La historia de los tres Saliks” (*Las mil y una noches*) y “El aprendiz de brujo” (Guatemala): para que el héroe sea protegido por la princesa se presenta como un anillo de oro, y para convertirse en un objeto áureo es indispensable haber pasado antes por la forma de una paloma blanca. En ambas versiones —relatadas en espacios tan distantes geográficamente— la figura de la paloma blanca se conserva, aun cuando el narrador tendría la posibilidad de elegir cualquier otra ave, incluso de mayor belleza.

Carl G. Jung analiza el símbolo de la paloma blanca en su trabajo *Psicología y Alquimia*, donde habla de esta imagen como la transfiguración previa para poder adquirir el oro que nace de la piedra filosofal, en la búsqueda inconsciente del Hermes Trismegisto, de la unidad del alma.

Psique

El alma contiene todas las imágenes que han originado los mitos y el hombre primitivo vuelve a encontrarlas en todos los grandes procesos naturales. La psique inconsciente del hombre primitivo tiene un impulso invencible que lo lleva a asimilar al acontecer psíquico todas las experiencias sensoriales externas. Todos los procesos naturales convertidos en mitos son símbolos del íntimo e inconsciente drama del alma, cuya aprehensión se hace posible al proyectario, cuando aparece reflejado en los procesos naturales. Es decir, hay una correspondencia entre el mundo interior y los

⁶³ *Ibidem* p. 21

contecimientos del exterior.⁶⁴ “El lenguaje simbólico expresa experiencias internas como si fueran sensoriales; el mundo exterior constituye un símbolo del mundo interior, que representa nuestra alma y nuestra mente.”⁶⁵ Ciertos fenómenos físicos sugieren determinadas experiencias mentales y sentimentales y los humanos las expresan con el lenguaje de las experiencias físicas, simbólicamente.⁶⁶

Los símbolos naturales son contenidos de la psique individual y, por tanto, representan una enorme variación en las imágenes arquetípicas esenciales. Los símbolos culturales se emplean para expresar verdades eternas. Han pasado por muchas transformaciones e, incluso, por un proceso de mayor o menor desarrollo consciente, y de ese modo se convirtieron en imágenes colectivas aceptadas por las sociedades civilizadas. Mantienen, a pesar de ello, mucho de su numinosidad o hechizo.⁶⁷ “Son integrantes de importancia de nuestra constitución mental y fuerzas vitales en la formación de la sociedad humana, y no pueden desarraigarse sin grave pérdida.”⁶⁸

Las doctrinas primitivas y los dogmas religiosos encierran un saber revelado primario que es la expresión metafórica de los contenidos del inconsciente colectivo. Reflejan la experiencia primera de la divinidad. El legado otorgado a la especie humana ha sido introyectado dentro de su psique, concatenada con los arquetipos del inconsciente colectivo, a manera de don divino, en donde queda guardado el saber que ayuda a la especie a su sobrevivencia y que enriquece la vida espiritual de los individuos que la conforman.

El dogma formula con gran amplitud lo inconsciente colectivo. A la humanidad nunca le han faltado imágenes poderosas que la protejan contra las inquietudes del alma. Los arquetipos del inconsciente siempre han sido expresados mediante imágenes protectoras y benéficas que permiten expulsar el drama anímico hacia el espacio cósmico, extraanímico. La desacralización de estos símbolos implica perniciosos efectos para el desarrollo del ser humano:

⁶⁴ Jung, Carl. *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Paidós. Barcelona, 1994, p. 12.

⁶⁵ Fromm, Erich. *El lenguaje olvidado: una introducción para el entendimiento de los sueños, cuentos de hadas y mitos*. 5a. ed., Hachette, Buenos Aires, 1972, p. 18.

⁶⁶ *Ibidem* p. 23.

⁶⁷ Jung, *El hombre y sus símbolos*. *Op cit* p. 93.

⁶⁸ *Idem*.

La reproducción de formas arquetípicas de la conducta psíquica puede crear un horizonte más amplio y una extensión mayor de conciencia, a condición de que se consiga asimilar e integrar en la mente consciente los contenidos perdidos y luego recuperados.⁶⁹

En las edades primitivas, cuando los conceptos intuitivos brotaban en la mente del hombre, la mente consciente no dudaba en integrarlos en un esquema psíquico coherente. Pero el hombre "civilizado" ya no es capaz de hacerlo. Su conciencia "avanzada" le privó de los medios con los que podía asimilar las aportaciones auxiliares de los instintos y del inconsciente. Esos órganos de asimilación e integración eran símbolos numínicos, aceptados comúnmente como sagrados...

Los antropólogos han descrito muchas veces lo que ocurre a una sociedad primitiva cuando sus valores espirituales están expuestos al choque de la civilización moderna. Su gente pierde el sentido de la vida, su organización social se desintegra y la propia gente decae moralmente. Nosotros estamos ahora en la misma situación... Hemos desposeído a todas las cosas de su misterio y numinosidad; ya nada es sagrado.⁷⁰

Inconsciente colectivo

Al hablar de símbolos universales se entra dentro del ámbito del inconsciente colectivo, por lo que es necesario definirlo. Me remito, principalmente, a las investigaciones llevadas a cabo por Carl G. Jung.

Hasta principios del siglo XX, el término inconsciente se utilizó para designar el estado de los contenidos mentales olvidados o reprimidos. Sigmund Freud sostenía que en el inconsciente se guardaban dichos contenidos: todas las experiencias que el individuo ha acumulado a lo largo de su vida y que son desplazadas en la conciencia por las vivencias nuevas, o que quedan reprimidas por resultarle traumáticas y, en este último caso, se manifiestan somáticamente. Sin embargo, él mismo ya había apuntado algo sobre el carácter arcaico mitológico del inconsciente.

El inconsciente individual se sostiene sobre el inconsciente colectivo, que es de naturaleza universal. Los contenidos y modos de comportamiento que posee son los mismos en todas partes y en todos los individuos. Constituye el fundamento anímico de todo ser humano. Se trata de una

⁶⁹ *Ibidem* p. 99

⁷⁰ *Ibidem* p. 94

disposición original o primitiva de la psique que conserva y transmite el legado extragenético, la estructura donde se asienta la herencia psicológica de la humanidad.

La psique prehistórica de la mente del hombre primitivo forma la base de la mente del hombre moderno, por eso el ser humano actual tiene la capacidad de crear símbolos que antiguamente se expresaban en las creencias y ritos del hombre primitivo; de ahí las analogías entre los rituales y mitos antiguos y los símbolos oníricos de los soñantes modernos. El inconsciente ha conservado características primitivas que formaban parte de la mente originaria. A esas características se refieren constantemente los símbolos de los sueños, como si el inconsciente tratara de volver a todas las cosas antiguas de las cuales se libró la mente al evolucionar: ilusiones, fantasías, formas de pensamiento arcaicas e instintos fundamentales.⁷¹ Esos símbolos son tan antiguos y desconocidos para el hombre moderno que no puede entenderlos o asimilarlos directamente⁷², lo cual explicaría que los mensajes transmitidos por medio de los cuentos maravillosos se comuniquen de manera inconsciente.

El inconsciente colectivo es el conjunto de todos los arquetipos. Contiene toda la experiencia vivida por el ser humano desde su aparición, es la ilimitada suma de condiciones psíquicas fundamentales acumulada durante millones de años; es el equivalente interior de la creación: un cosmos interior de idéntica infinitud al del exterior. El inconsciente colectivo es la correspondencia con la experiencia, adquiere sentido sólo con la confrontación con la conciencia. No es algo muerto sino se trata de sistemas vivientes de reacción y disposición que determinan por vías invisibles la vida individual.⁷³

Arquetipos

Los contenidos del inconsciente colectivo se llaman arquetipos; son tipos arcaicos, primitivos, representaciones colectivas de las figuras simbólicas de la cosmovisión primitiva. Son imágenes

⁷¹ *Ibidem* p. 98.

⁷² Jung. "Sobre los arquetipos de lo inconsciente colectivo" en *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Op cit p. 107

⁷³ Jacobi, Jolande. *Complejo, arquetipo y símbolo*. FCE, México, 1983.

primordiales que actualmente se manifiestan, de manera simbólica, en los sueños de los individuos modernos.

La existencia de estos símbolos de la psique no tiene sustento en la experiencia del individuo, por lo que Freud los consideró “remanentes arcaicos”, formas aborígenes, innatas y heredadas de la mente humana.⁷⁴ No obstante, Jung no considera que hayan permanecido como una estructura intacta heredada de la psique humana primitiva, ya que las formas arquetípicas están provistas de vida y significado. No son modelos estáticos sino factores dinámicos que se manifiestan en impulsos, de manera similar a los instintos. No son representaciones heredadas sino posibilidades heredadas de hacer esas representaciones. Al parecer, los arquetipos son tendencias instintivas que guían el inconsciente.

Los arquetipos son una propiedad o condición estructural, propia de la psique, vinculada con el cerebro. Son elementos autónomos de la psique inconsciente, existentes antes de toda invención. No son creaciones humanas sino una característica inherente a la especie. Representan una estructura inalterable de un mundo psíquico que mediante sus efectos sobre la conciencia muestran que existen. Se heredan con la estructura cerebral. Konrad Lorenz señala la existencia de esquemas congénitos, la posibilidad prefigurada para su formación, donde la experiencia rellena la forma con material.

Los arquetipos tienen una energía específica, que provoca una peculiar fascinación; actúan como un hechizo. Al dar respuesta a las angustias de la humanidad: hambre, guerra, enfermedad, vejez y muerte⁷⁵, se explica la fuerza de atracción que estas imágenes eternas –entre las que se cuentan los relatos de tradición oral popular– ejercen sobre las personas, pues su poder de fascinación –y en el caso de los mitos religiosos, dominio– deriva de que “han sido creadas de la materia virgen de la revelación y se hallan integradas, muchas veces merced a un trabajo secular del espíritu humano, en un sistema de pensamientos ordenadores del mundo”.

⁷⁴ Jung. *El hombre y sus símbolos*. Op. cit pp 47 y 67.

⁷⁵ *Ibidem* p. 79.

“Los arquetipos toman vida sólo cuando se intenta descubrir, pacientemente, por qué y de qué modo tienen significado para un individuo vivo.”⁷⁶ Adquieren vida sólo cuando se tiene en cuenta su numinosidad, su relación con el individuo vivo. Sus nombres significan poco, mientras que la forma en que son relatados es de la mayor importancia, ya que al ser narrados se recrean, se enriquecen. Los arquetipos dejan enorme huella en el individuo, formando sus emociones y su panorama ético y mental, influyen en sus relaciones con los demás y de este modo afectan su destino.⁷⁷

Manifestaciones arquetípicas

No debe confundirse el término arquetipo con las manifestaciones arquetípicas. El arquetipo es un modelo hipotético, no intuible, completamente inconsciente. Representa un contenido inconsciente que al ser percibido por la conciencia cambia de acuerdo con el individuo en que surge. Es una *tendencia* a formar representaciones de un motivo, las cuales pueden variar muchísimo en detalle sin perder su modelo básico. Esta tendencia es tan marcada como el impulso instintivo de las aves a construir nidos, o el de las hormigas a formar colonias organizadas.⁷⁸

A semejanza de los instintos, los modelos de pensamiento colectivo de la mente humana son innatos y heredados. Funcionan, cuando surge la ocasión, con la misma forma aproximada en todos los seres humanos. Así como los instintos no son una adquisición individual, tampoco los humanos inventan sus formas específicamente humanas.⁷⁹ Las manifestaciones emotivas, a las que pertenecen tales modelos de pensamiento, son reconocibles por igual en todo el mundo.

Sin embargo, los instintos son necesidades fisiológicas percibidas por los sentidos. mientras que los arquetipos se manifiestan en fantasías y revelan su presencia sólo por medio de imágenes simbólicas. Hay formas de pensamiento, gestos entendidos universalmente y actitudes que siguen un modelo que se estableció desde mucho tiempo antes de que el hombre hubicra desarrollado una

⁷⁶ *Ibidem* p. 96

⁷⁷ *Idem.*

⁷⁸ *Ibidem.* p. 67.

⁷⁹ *Ibidem* p. 75.

conciencia reflexiva. No tienen origen conocido, y se producen en cualquier tiempo o en cualquier parte del mundo de manera espontánea, sin que sea atribuible su presencia en diferentes culturas a la transmisión por descendencia directa o fertilización cruzada, mediante migración.⁸⁰

Las ideas sobre los remanentes arcaicos que Jung denomina arquetipos o imágenes primordiales han sido interpretadas como si significaran ciertos motivos o imágenes mitológicas determinadas; pero éstos no son más que representaciones conscientes. En las doctrinas tribales primitivas aparecen los arquetipos modificados de manera peculiar. Ya no son contenidos de lo inconsciente sino que se han transformado en fórmulas conscientes, que son transmitidas por la tradición, bajo la estructura de la doctrina secreta, la cual es una expresión típica de la comunicación de contenidos colectivos originariamente procedentes de lo inconsciente.

Como parte de esta formulación consciente están el rito, el mito, la leyenda y el cuento maravilloso, que son formas específicamente configuradas que se han transmitido a través de largos periodos de tiempo. Estas formulaciones son *manifestaciones* psíquicas que reflejan el contenido de la psique, una parte del inconsciente colectivo. Son *manifestaciones arquetípicas*. Al manifestarse los arquetipos por medio de las formas ya aludidas se da a conocer una parte de la psique humana que hasta entonces había permanecido inconsciente.

Las imágenes colectivas —manifestaciones arquetípicas— son análogas a las doctrinas enseñadas a los jóvenes en las tribus primitivas cuando iban a ser iniciados como hombres. En ese tiempo aprendían lo que Dios o los dioses, o los animales totémicos habían hecho, la creación del mundo y del hombre, cómo vendrá el fin del mundo y el significado de la muerte.⁸¹

Información extragenética

Las manifestaciones arquetípicas son componentes del inconsciente colectivo que constituye parte del acervo cultural de la humanidad.

⁸⁰ *Ibidem*. p. 69

⁸¹ *Ibidem* p. 74.

La mayoría de los seres vivos actúan conforme a su legado genético. El ser humano, a pesar de contar con un cúmulo de información transmitida por vía hereditaria (almacenada en el ADN), no determina su conducta exclusivamente por esa vía. A diferencia de otras especies, posee una estructura cerebral que le ofrece la oportunidad de establecer nuevas pautas culturales en cortos periodos, mediante el aprendizaje. Este aprendizaje consiste en la asimilación del conocimiento extragenético, posible gracias a la existencia de estructuras donde se configuran los arquetipos y se almacena la información extragenética.

Se llama información extragenética a la que se acumula con independencia de los genes. En casi todos los mamíferos esta información se guarda en el cerebro. En los humanos se acumula por vía discursiva o como legado cultural.

El que se hayan creado sistemas extragenéticos indica que hubo un momento en que la información contenida en el ADN resultó insuficiente para permitir la sobrevivencia de la especie, pues la velocidad con que se desarrollan los sistemas genéticos es demasiado lenta para permitir que se lleven a cabo todas las funciones correspondientes a la complejidad del organismo. Los sistemas extragenéticos son los encargados de compensar el déficit de información biológica, ya que sólo un mecanismo de aprendizaje de esta índole es capaz de afrontar el rápido proceso de transformación que lleva a cabo la especie.

Por tanto, el desarrollo cerebral se favoreció por encima del genético. Y este desarrollo está directamente relacionado con el “incremento de la masa cerebral, la especialización perfeccionada de nuevas funciones, el aumento en la complejidad de la estructura cerebral y, muy especialmente, con el aprendizaje extrasomático”.⁸²

Así, la infinidad de formas de conducta de los seres humanos está supeditada, por una parte, a la información genética y, por otra, a la manera en que asimile el legado extragenético. La manera de conducirse depende de combinaciones de la información que, aunque no contenida dentro del cuerpo, sí le es inherente por pertenecer a toda la especie, ya que está en el lugar de lo inconsciente para que el individuo la utilice cada vez que la requiera.

El proceso de asimilación del legado extragenético

El cerebro del humano recién nacido es muy grande en relación con el tamaño de su cuerpo. Gracias a esta cualidad, puede asimilar fácilmente el legado extragenético. Durante los tres primeros años de vida, la corteza cerebral crece rápidamente; éste es el periodo en que se aprende con mayor celeridad. Carl Sagan menciona experimentos llevados a cabo con ratas de laboratorio que demuestran un asombroso aumento de la masa y el espesor de la corteza cerebral cuando estos animales se han desarrollado en un entorno abigarrado, bullicioso y estimulante, en relación con aquellas que lo hicieron en un medio silencioso, monótono y degradado. A las incidencias de orden intelectual se añan cambios fisiológicos, lo cual significa que una corteza cerebral más grande puede facilitar el aprendizaje futuro. De ahí la importancia de que los primeros años de vida transcurran en un medio estimulante.⁸³

Cuando el niño nace empieza su contacto con el mundo, poco a poco se explica cómo está compuesto su entorno, construye espacios mentales que le permiten ordenar cada uno de los elementos que le rodean y, en función de este ordenamiento, crea su cosmovisión. Conforme mayores son los elementos con que se relaciona, su cosmovisión se enriquece y a la vez tiene más referentes que a lo largo de su vida le permitirán crear respuestas mejor elaboradas.

La diversidad de respuestas que un individuo pueda dar no resulta de una información específica y preelaborada (como sería el fruto de lo exclusivamente genético) sino del uso individual que surge de la combinación de la información genética con el acervo cultural. Este acervo significa la sabiduría de la humanidad que se ha acumulado a lo largo de generaciones, desde la aparición del hombre sobre la Tierra, y que está guardada en un espacio secreto y recóndito, al cual puede accederse para enriquecer las posibilidades de respuesta que requiere la existencia. Así, la información pasa del espacio de lo inconsciente colectivo al ámbito de lo consciente, aunque una vez utilizada abandona la conciencia y regresa al inconsciente.

⁸² Extrasomático: lo que está fuera del cuerpo; en este caso se refiere al legado cultural que el hombre no lleva dentro de sí, como los mensajes de los libros Sagan, Carl *Los dragones del edén*. RBA, Barcelona, 1993, p. 104

⁸³ Sagan, Carl. *Op. cit* p. 59

El acervo lo conforma todo el saber de la humanidad, acumulado principalmente como tradición oral popular, normas de conducta; también lo constituyen los libros y las obras artísticas. Es, en suma, el conocimiento transmitido de generación en generación, de padres a hijos, de maestros a alumnos: la educación.

No obstante, debe considerarse que la capacidad de respuesta que se genere en cada individuo depende del conocimiento del acervo cultural, de la asimilación de la información extragenética. Si el conocimiento es pobre las posibilidades de respuesta serán limitadas; por el contrario, un conocimiento profundo permitirá echar mano de más y mejores elementos que conformarán respuestas complejas y creativas. Si se toma en cuenta que al salirse de la esfera básica de la necesidad, la especie incrementó notablemente su inteligencia, puede afirmarse también que las respuestas, entre más elaboradas, serán “más humanas”.

El cuento maravilloso como transmisor del legado extragenético

Ahora, el porqué de conocer los cuentos desde la infancia no se presenta como una propuesta meramente pedagógica ni terapéutica, sino como parte del proceso de asimilación del legado extragenético. Una mejor adaptación del individuo está supeditada, en gran medida, a la forma en que incorpore dicho legado dentro de sí. El cuento maravilloso, como canal de transmisión de la información extragenética, le ayudará a conformar estos espacios mentales, pues permite al receptor estructurar la percepción que tiene del mundo. Le confiere la oportunidad de transformar esas percepciones en un universo mental propio. Sugiere imágenes que ofrecen nuevas dimensiones fantásticas, mediante las cuales puede dar forma a los ensueños y canalizarlos adecuadamente, pues transmite de una manera lúdica, con un lenguaje propio, no racional, el enfrentamiento entre el yo y el inconsciente.⁸⁴

Es posible afirmar que los relatos, contados o leídos —todos ellos herramientas de la comunicación— permiten trascender las fronteras de las percepciones físicas del mundo, así como del entorno familiar. Las historias permiten a la imaginación del individuo desplazarse en el

⁸⁴ Bettelheim *Op. cit* p. 14.

tiempo y en el espacio (viajar sin moverse de lugar). Si se parte de que el niño está en proceso de conformar su percepción del mundo, todo lo que reciba determinará las imágenes que interiorice de su entorno.

En síntesis, a través de los cuentos maravillosos le será posible aprender cómo sus antecesores se han explicado el Universo, y entrará en contacto con las imágenes del inconsciente colectivo.

V. El mito del héroe

El origen de los mitos es desconocido. Hay quienes sostienen que fueron inventados en los albores de la humanidad por un grupo de sabios ancianos y que, a partir de entonces, el pueblo ha creído en ellos debido a su escaso sentido crítico respecto a las tradiciones inculcadas por los grupos dirigentes. “Existe la creencia (errónea) de que las historias contadas por un sacerdocio a la búsqueda del poder no son verdad, sino sólo pensamiento anhelante”.⁸⁵ Sin embargo, dicha hipótesis es insostenible, fundamentalmente a partir del siglo XVII cuando la racionalidad y el pensamiento científico han adquirido gran preponderancia en el pensamiento de los seres humanos, y a pesar de ello, los mitos no han perdido su vigencia y fuerza de atracción.

¿Cómo explicar, entonces, que los mitos persistan actualmente y que su fuerza numínica siga vigente y aún conmocionen a todos aquellos que los escuchan? “Los mitos se remontan a los primitivos narradores y sus sueños, a los hombres movidos por la excitación de sus fantasías.”⁸⁶ Y precisamente en la fuerza de las fantasías de la especie humana es donde radica el poder de los mitos.

Según Joseph Campbell, el mito es la entrada secreta por la cual las inagotables energías del cosmos se vierten en las manifestaciones culturales humanas. Los símbolos de la mitología no son fabricados, no pueden encargarse, inventarse o suprimirse permanentemente, pues son manifestaciones del inconsciente colectivo de la humanidad. Son productos espontáneos de la psique y cada uno lleva dentro de sí mismo, intacta, la fuerza germinal de su fuente, que son los arquetipos.⁸⁷

Una función primaria de la mitología y del rito ha sido suplir los símbolos que hacen avanzar el espíritu humano, a fin de contrarrestar las fantasías humanas que tienden a atarlo al pasado. Cuando el hombre se encuentra cansado, agobiado ante un problema que él considera único, terrible y de una gran magnitud y voltea a la mitología, se da cuenta que se trata de una serie de metamorfosis iguales por las que han pasado los hombres en todas las partes del mundo, en todos los tiempos, narrados en la mitología y en

⁸⁵ Jung. *El hombre y sus símbolos* Op cit p. 79.

⁸⁶ *Ibidem* 90

los cuentos maravillosos. Los numerosos rituales que se llevaban a cabo en las tribus primitivas tenían como finalidad conducir a los pueblos a través de las transformaciones que demandan un cambio de normas de la vida consciente e inconsciente.⁸⁸

Entre los mitos más difundidos en nuestra cultura se encuentra el mito del héroe, expresado en el cristianismo en la historia de Cristo como redentor. Es el mito precristiano del héroe y libertador quien, aunque ha sido devorado por un monstruo, vuelve a aparecer milagrosamente después de vencer al monstruo que lo engulló. No se sabe cuándo y dónde se originó, la única certeza es que cada generación parece haberlo conocido como tradición transmitida desde tiempos anteriores. Puede suponerse que se originó en un periodo en que el hombre aún no sabía que poseía el mito de un héroe. La figura del héroe es un arquetipo que ha existido desde tiempos inmemoriales.⁸⁹

El mito heroico siempre se refiere a un hombre poderoso o dios-hombre que vence al mal, encarnado en dragones, serpientes, monstruos, demonios y demás, y que libera a su pueblo de la destrucción y la muerte.⁹⁰ El recorrido del héroe simboliza la conquista de la muerte y el renacimiento en un hombre nuevo. El héroe es la imagen del hombre eterno, que muere para renacer en un nivel superior de existencia. Este recorrido del héroe se manifiesta recurrentemente en los seres humanos, en forma disfrazada a través de los sueños –cuya interpretación no puede ser realizada más que de manera individual– y de manera colectiva a través de los mitos, leyendas y cuentos populares, comprensibles universalmente.

Todos los mitos del héroe tienen un modelo universal aunque hayan sido desarrollados por grupos o individuos sin ningún contacto cultural directo mutuo: el nacimiento milagroso pero humilde de un héroe, sus primeras muestras de fuerza sobrehumana, su rápido encumbramiento a la prominencia o el poder, sus luchas triunfales contra las fuerzas del mal, su debilidad ante el pecado de orgullo y su caída a traición o el sacrificio heroico que desemboca en su muerte. “El

⁸⁷ Campbell, Joseph *Op. cit* p 11

⁸⁸ *Ibidem*, p 16.

⁸⁹ Jung, *El hombre y sus símbolos* *Op. cit* pp 72 y 73.

⁹⁰ *Ibidem* p. 79

camino común de la aventura mitológica del héroe es la magnificación de la fórmula representada en los ritos de iniciación: *separación-iniciación-retorno*, que podrían recibir el nombre de unidad nuclear del monomito.”⁹¹

En la estructura del cuento maravilloso se puede apreciar fácilmente el camino del héroe señalado por Joseph Campbell. Tal y como apunta Bruno Bettelheim: “Los cuentos de hadas y los mitos dan expresión simbólica a ritos de iniciación, tales como la muerte metafórica de un yo inadecuado para renacer en un nivel superior de existencia”.⁹² La diferencia entre el modelo del camino del héroe presentado por el mito y el cuento maravilloso radica principalmente en el impacto que cada uno de estos tipos de relatos ejercen sobre el receptor. En el mito el héroe presenta características sobrehumanas que le ayudan a realizar acciones prodigiosas que lo llevan a la cumbre, mientras que en el cuento maravilloso, el héroe es tan común y corriente como cualquiera de los seres humanos que pueden escuchar la historia, y si sale triunfante de los obstáculos que se le presentan es gracias a los dones que lo benefician y a sus virtudes. Por eso resulta más fácil al receptor identificarse con la figura protagónica del cuento maravilloso y aprehender para sí, de manera inconsciente, las enseñanzas contenidas en el relato.

El camino del héroe

A continuación, se relacionan las etapas del camino del héroe, de acuerdo con lo señalado por Joseph Campbell en la estructura de los mitos, con el cuento maravilloso.

El héroe inicia su aventura desde el mundo de todos los días..

El mundo de todos los días está marcado por la inexistencia de elementos descriptivos acerca de la vida que el héroe del cuento lleva cuando está con su familia; reforzado por la fórmula que da inicio al cuento maravilloso y cuya función es transportar al oyente a un espacio mágico donde todo puede suceder. No obstante, en el mito los acontecimientos son únicos y grandiosos, y el héroe es un personaje que posee una condición sobrenatural, a diferencia del cuento maravilloso,

⁹¹ Campbell. *Op. cit* p. 35.

⁹² Bettelheim. Bruno *Op. cit* p. 53.

donde se refuerza la idea de que los sucesos pueden ocurrirle a cualquiera ya que se relatan como normales y cotidianos.⁹³

...hacia una región de prodigios sobrenaturales...

La región de prodigios sobrenaturales aparece con el llamado fatídico que obliga al héroe a abandonar la vida que hasta entonces llevaba y lo conduce hacia el bosque, el mundo de los muertos inaccesible para quien no ostente la verdadera condición de héroe; el primer encuentro con lo sobrenatural se produce cuando conoce al donante y obtiene el atributo mágico. “En muchas de estas historias, la primitiva debilidad del héroe está contrapesada con la aparición de fuertes figuras tutelares —o guardianes— que le facilitan realizar las tareas sobrehumanas que él no podría llevar a cabo sin ayuda.”⁹⁴

...se enfrenta con fuerzas fabulosas y gana una victoria decisiva...

Este enfrentamiento se da mediante las batallas, de fuerza o astucia, que lleva a cabo para conseguir el objeto mágico, y posteriormente se enfrenta consigo mismo para triunfar ante los obstáculos que se le presentan. Aparece la confrontación con su orgullo, que lo hace sucumbir en los dos primeros intentos de ganar las batallas o resolver los acertijos o conservar el objeto que le ha sido confiado; sin embargo, la tercera prueba es definitiva y ahí demuestra que ha sobrepasado su orgullo, así que sale victorioso.

*...el héroe regresa de su misteriosa aventura con la fuerza de otorgar dones a sus hermanos*⁹⁵ *El regreso y la reintegración a la sociedad, que justifica el largo retiro del héroe.*⁹⁶

Los dones que ha adquirido son las riquezas y el reino del que se apoderó; con sus nuevos súbditos, con su familia o con su pueblo comparte los tesoros obtenidos, la sensatez de gobernar y su felicidad.

La función esencial del mito del héroe es provocar que el individuo se dé cuenta tanto de su propia fuerza como de su debilidad, de una forma que le ayudará a realizar las arduas tareas con las

⁹³ *Ibidem* pp. 53, 54.

⁹⁴ Henderson, Joseph. “Los mitos antiguos y el hombre moderno” en *El hombre y sus símbolos Op. cit* p. 110.

⁹⁵ Campbell *Op. cit* p. 35.

que se enfrentará en la vida. “La muerte simbólica del héroe se convierte en el logro de la madurez.”⁹⁷ La imagen del héroe evoluciona, durante el desarrollo del mito, de una manera que refleja cada etapa de la evolución de la personalidad humana.⁹⁸

“El pájaro de oro”: la trayectoria del héroe

1. El héroe inicia su aventura desde el mundo de todos los días.

En el mundo de todos los días no está definido el tiempo. Evoca una época muy remota, en la que aún los hombres no registraban el tiempo, ni en el calendario ni con relojes. Por tanto, el relato se inicia “Hace (mucho) tiempo...” y se pierde en los recónditos confines del inicio de la humanidad. Asimismo, “todos los días” indica la posibilidad de que la historia narrada pueda suceder hoy, o mañana, o en cualquier otra época.

“Hace tiempo vivía un rey...”

2. La llamada de la aventura o las señales de la vocación del héroe.

Un suceso inusitado rompe con la vida habitual del héroe y lo obliga a salir de su hogar, a abandonar sus costumbres. Este acontecimiento rompe con el ritmo de vida del héroe y lo somete a uno más acelerado, impredecible y lleno de aventuras.

El cuento “El pájaro de oro” inicia con el relato de un rey dueño de un jardín peculiar donde hay un manzano que produce frutos de oro. Las manzanas maduran y el rey ordena cosecharlas. Un día se da cuenta que falta una de ellas, por lo que ordena a sus hijos montar guardia al pie del árbol, y sólo el tercero de los príncipes descubre que el ladrón es un pájaro de plumaje de oro. Al enterarse, el rey quiere obtener la maravillosa ave, pero como escapó, el hijo menor se va a buscarla, luego de que sus hermanos fracasan en la misma misión.

Así, al menor de los príncipes le llega el turno de salir de casa ante la imposibilidad de que sus hermanos lleven a cabo la tarea de capturar al pájaro de oro.

⁹⁶ *Ibidem* p. 41.

⁹⁷ Henderson *Op cit* p. 112.

El manzano de oro que crece en el jardín del rey es sólo el indicio de la existencia del pájaro de oro, cuyo valor es incommensurable. Esta ave se manifiesta al robar la manzana de oro; entre ambos entes existe una relación, los dos pertenecen al mismo sitio y el pájaro vuela hasta el jardín del rey no a robar las manzanas —como supone el rey— sino a recuperarlas. Entonces, anterior al robo de las manzanas del rey estaría el robo del manzano de oro. En el cuento no se dice cómo el árbol llegó al jardín del rey, su presencia forma parte de los bienes de palacio, no se cuenta como un hecho fuera de lo normal a pesar de su carácter extraordinario; mas esta normalidad se rompe cuando empiezan a faltar las manzanas, y el pájaro es el responsable de que esto suceda. El príncipe menor es el único que logra verlo, ya que, a diferencia de sus hermanos, no se queda dormido y así realiza adecuadamente la función de vigilancia que le encomienda su padre. El ave, por tanto, la mensajera de la llamada, es ella quien le descubre al héroe su existencia y con ello le obliga a ir en pos suyo.

Las señales de la vocación del héroe

A pesar de ser menor que sus hermanos, y de que su padre, el rey, lo considere menos fuerte e inteligente que ellos, el joven príncipe demuestra su capacidad para realizar la empresa desde el momento en que no sucumbe al sueño, avista al pájaro y le asesta una flecha mediante la cual consigue la prueba de la existencia del extraño ladrón: una pluma de oro. Al vencer a sus hermanos en esta prueba aparentemente insignificante, manifiesta su poder para enfrentarse a mayores obstáculos, aun en contra de la opinión de su padre.

3. La negativa al llamado o la locura de la huida del dios.

En el sentido de la respuesta al llamado, hay dos posibles tipos de cuento según las acciones se desarrollen conforme la aceptación del héroe al llamado, o a su negativa al respecto. En este último caso, los hechos se desarrollan a pesar de su voluntad y el destino lo lleva necesariamente a emprender la aventura. Por lo general, cuando el protagonista es masculino, el cuento es del primer tipo; cuando una heroína protagoniza la historia, el cuento adquiere casi siempre la segunda forma.

³ *Idem.*

En este relato el héroe no se niega al llamado fatal, al contrario, insiste en emprender la aventura. Al haber transcurrido el tiempo suficiente para que regresaran sus hermanos, pide al rey permiso para partir, pero éste considera que tiene aún menos posibilidades que sus hermanos y que sería en vano dejarlo ir. Mas se obstina con la idea de partir y por fin convence a su padre.

Se observa que en los cuentos donde el héroe es el menor de los hermanos, o es considerado por su comunidad como el tonto o el débil, al contrario de una posible resistencia de su parte es él quien toma la iniciativa de salir e incluso realiza el viaje a pesar de los “buenos consejos” de quienes le rodean. Caso contrario el del hijo rico y altivo que llega a resistirse por no querer abandonar su vida cómoda y plácida.

Independientemente de si el héroe acepta o rehúsa el llamado, la partida se lleva a cabo, es ineludible, pues es paso indispensable para el héroe iniciar un largo viaje por medio del cual necesariamente llegará al bosque o equivalente simbólico del inconsciente.

4. *La ayuda sobrenatural. la inesperada asistencia que recibe quien ha emprendido la aventura adecuada. El cruce del primer umbral. El vientre de la ballena, el paso al reino de la noche.*

El príncipe menor —dice el cuento— llega a la entrada del bosque, donde se encuentra con un zorro que le ofrece un “buen consejo” con tal de que no lo mate. Vale la pena detenerse en este punto porque menciona que quien recibe la ayuda “ha emprendido la aventura adecuada”. Los tres hijos del rey parten hacia el bosque y a la entrada encuentran al zorro que les hace la misma oferta; sin embargo, los dos mayores desdeñan sus palabras y le disparan, aunque debido a la habilidad del animal yerran el tiro. El príncipe menor, al oír el ofrecimiento del zorro, responde:

“—Tranquilo, zorrillo, no te haré daño.”

Así que lo adecuado de la aventura no radica únicamente en ponerse en marcha y llegar hasta el bosque —e incluso atravesarlo hasta la aldea próxima— sino se requieren cualidades morales como la bondad evidente —en este caso— del héroe. Ésta es precisamente la más clara diferencia —en este cuento— entre el héroe verdadero y los falsos héroes —sus hermanos— que le preceden.

La ayuda sobrenatural (el don) que brinda el zorro (donante) al héroe, es guiar su camino rumbo a la obtención del pájaro de oro. Esta ayuda se presenta dosificada, a manera de consejos que dirigen cada uno de los pasos del príncipe, y cada uno de ellos constituye una prueba indispensable para la realización de la siguiente.

La astucia del zorro aunada a su conocimiento es la ayuda que brinda al héroe de este cuento, y se le otorga en función de su bondad, de su obediencia y de su prudencia, por las cuales el donante-zorro no le abandona después, aunque incluso olvide cumplir las recomendaciones que le hace.

Cabe señalar, sin embargo, que el primer consejo es fundamental; a partir de su cumplimiento se determina la ayuda posterior que luego se realiza incondicionalmente.

Cuando el joven se hospeda en la posada modesta y tranquila que le indica el zorro, se muestra susceptible de ser llevado-dirigido por el largo camino del aprendizaje necesario para triunfar en su empresa. Sus hermanos, al contrario, manifiestan desde el inicio su incapacidad para seguir instrucciones, perseguir su objetivo y ponderarlo por encima de sus impulsos de diversión, lujo y comodidad. El héroe que emprende la aventura debe mostrarse capaz de abandonarlo todo para proseguir su viaje.

Los falsos héroes no logran trascender el espacio del bosque, la posada festiva los atrapa y no pueden traspasar el umbral primero, el del aprendizaje-iniciación.

5. La etapa de las pruebas y victorias de la iniciación: El camino de las pruebas o el aspecto peligroso de los dioses

Tras la primera prueba, necesaria para obtener la ayuda sobrenatural, el zorro continúa como guía del joven y le indica el castillo donde se encuentra el pájaro dorado, así como las acciones para apoderarse de él. Pero en el momento en que el joven debe capturar al pájaro, desatiende la indicación de no meterlo dentro de la jaula de oro, con lo que atrae sobre sí la desgracia: el rey de ese castillo lo condena a muerte, salvo que le entregue al caballo que vuela tan rápido como el viento.

El primer obstáculo implica la aparición de un segundo y éste a su vez impone un tercero. De haber llevado a cabo las instrucciones del donante al pie de la letra, el príncipe podría haber obtenido el pájaro de oro y su empresa hubiera concluido en ese momento. Pero en la forma original de los cuentos los obstáculos se presentan por triplicado, de manera que el héroe, mediante la repetición de sus actos, pueda darse cuenta de sus errores y resarcirlos, aun cuando ello implique un esfuerzo superior. A lo largo de este proceso, el zorro no abandona al príncipe, y las pruebas, irrealizables para un ser humano, se cumplen como consecuencia del poder sobrenatural que ayuda al héroe.

Aunque los reyes agraviados por el intento de robo del príncipe son quienes le condenan a muerte, o fijan el precio de su salvación, son el olvido y la facilidad con que cae en la tentación los que se vuelven los principales obstáculos a vencer en el camino del príncipe. Los obstáculos son inherentes al príncipe.

6 El encuentro con la diosa; la mujer como tentación; la reconciliación con el padre; apoteosis; la gracia última

La tercera prueba impuesta al héroe es conseguir a la princesa del palacio de oro para el rey dueño del caballo veloz como el viento. A punto está el príncipe de perder nuevamente la vida en esa prueba, pues a pesar de lo que le recomienda el zorro, cede a las súplicas de la princesa de despedirse de su familia, con lo que se deshace el encanto que reina en ese castillo y aparece una nueva condena de muerte y un nuevo obstáculo por resolver. El zorro realiza la labor de aplanar el monte que impide al padre de la princesa ver el horizonte y el príncipe recibe a cambio a la princesa.

El influjo de la princesa sobre el príncipe es tan poderoso que, a pesar de la experiencia precedente, sucumbe a sus ruegos. Pero el deseo de conservar a su lado a la princesa es tanto que engaña a los reyes dueños del caballo veloz y del pájaro de oro para llevárselos sin entregar lo que se le solicitara.

Poco antes de que el príncipe regrese triunfante a palacio, se manifiesta nuevamente la importancia de seguir un buen consejo, pues no atiende el que le da el zorro de no comprar carne

de horca ni sentarse al borde de un pozo. Se demuestra que incluso la bondad excesiva, si no está sustentada sobre una reflexión de hacia quién se dirige, puede ser perjudicial, ya que el príncipe encuentra a sus hermanos condenados a la horca como consecuencia de las fechorías que realizaron en la aldea donde los dejara, paga por el perdón de sus crímenes y los lleva consigo, con lo que se coloca en una posición de susceptibilidad y lo avientan al pozo.

Cede a su buen corazón al intentar hacer un bien a los malvados, lo que se convierte en un nuevo daño del que lo salva el zorro.

7. El regreso y la reintegración a la sociedad

Para poder llegar al palacio, el príncipe debe presentarse pobremente vestido, con los harapos de un mendigo, para ocultar su personalidad ante sus malvados hermanos. Sin embargo, la princesa, el pájaro y el caballo reviven de la tristeza que les provocara la sustitución del héroe verdadero a cargo de los héroes apócrifos y éste es el anuncio que precede a la historia verdadera del rescate del pájaro de oro. El héroe entrega los animales mágicos al rey, se gana el trono y se casa con la princesa, mientras que los hermanos reciben su justo y tan postergado castigo: la muerte, con lo que el mal se extirpa por completo.

Al final se da un dato que redondea la historia al intentar esclarecer el carácter misterioso del donante, quien se comporta tan flexiblemente frente a las imprudencias del príncipe: el zorro fue víctima de un encantamiento, y el príncipe, tras darle un tiro, cortarle las patas y la cabeza y enterrarlas, ve aparecer al hermano de la princesa del castillo de oro. Quizá cabría pensar que las palabras primeras del zorro, “no me mates por favor y te daré un buen consejo”, auguran la necesidad de atraer sobre sí el tiro que inicie el término de su encantamiento; sin embargo, debió asegurarse que el buen corazón del presunto desencantador fuera tal como para no dejarlo tirado, sin realizar todos los pasos para su desencantamiento.

Respecto al final, existe una gran diferencia entre el cuento maravilloso y el mito, ya que el cuento siempre concluye felizmente, mientras que los mitos tienen un final trágico basado en la incomprensión de la sociedad hacia el héroe. Fundamentalmente se trata de que el héroe no logra vencer el pecado de orgullo, la soberbia, y su muerte es consecuencia de ello. En este sentido, los

cuentos son mucho más indulgentes respecto a las necesidades humanas y, en términos psicológicos, comunican que existe la posibilidad de recuperarse de los errores, aunque no resulte un camino fácil.

En diversos mitos que refieren el camino del héroe, ya sea de Oriente, América del Norte, América prehispánica, Grecia y Roma o los relatos bíblicos, normalmente se sigue el modelo de la unidad nuclear: una separación del mundo, la penetración a alguna fuente de poder, y un regreso a la vida para vivirla con más sentido; en este punto es donde concluye la trama del cuento maravilloso que, como ya se mencionó, escapa a la trágica fatalidad del mito.

En todos ellos, se representa simbólicamente una muerte con respecto al mundo y lo que sucede en el intervalo de la inexistencia del héroe hasta que regresa como quien vuelve a nacer, engrandecido y lleno de fuerza creadora, hasta que es aceptado unánimemente por la especie. Al seguir las figuras clásicas de la mitología, se podrá observar la unicidad del espíritu humano en sus aspiraciones, poderes, vicisitudes y sabiduría.

El héroe del cuento maravilloso alcanza un triunfo doméstico y microscópico, mientras que el héroe del mito tiene un triunfo macroscópico, histórico-mundial. Los héroes de los cuentos populares representan una acción heroica como física, los de los mitos dan sentido moral a sus hazañas; sin embargo, hay una gran similitud en la morfología de la aventura. "Si uno u otro de los elementos básicos del arquetipo (del héroe) queda omitido de un cuento de hadas, leyenda, ritual o mito, se halla implícito de uno u otro modo."⁹⁹

⁹⁹ Campbell. *Op cit* p 42.

ESTADO LIBRE
DE LOS RIOS

VI. El proceso de comunicación en el cuento maravilloso de acuerdo con las seis funciones establecidas en el hexágono de Jakobson

1. *Emisor: arquetipo. Función emotiva*
2. *Contexto de referencia: legado extragenético. Función referencial*
3. *Canal: narrador, recursos narrativos. Función fática*
4. *Mensaje: camino del héroe, cuento. Función poética*
5. *Código: estructura del cuento. Función metalingüística*
6. *Receptor: aprendizaje. Función conativa*

Los arquetipos poseen una fuerza —a manera de necesidad— que les obliga a manifestarse, a transmitir la información que conforma el legado extragenético. Una de tantas formas de codificar esa información es a través de la estructura particular del cuento maravilloso, que comunica el camino del héroe —mediante el narrador de cuentos—, y llega hasta el receptor para que asimile el legado cultural de la humanidad. “El cuento funge como transmisor del referente cultural”, es una vía por medio de la cual el receptor puede apropiarse de ese legado.

Función emotiva

El emisor es quien inicia el proceso de comunicar. Tiene la necesidad de hacer llegar un mensaje hasta un receptor. En este caso, el emisor es la fuerza de manifestación que poseen los arquetipos del inconsciente colectivo.

El cerebro y el lenguaje primitivo, así como los actos rituales contenidos en el complejo reptílico del cerebro humano¹⁰⁰, fueron los instrumentos de los que se valió el inconsciente colectivo para transmitir su mensaje codificado, pues los relatos arquetípicos de la tradición oral aparecieron paulatinamente como parte de un proceso “natural” inherente a la cultura humana, un

¹⁰⁰ Sagan sostiene que aunque el ritual se engendra en la corteza cerebral, es producto de una necesidad del cerebro reptílico (el más primitivo, la primera de las tres capas que conforman el cerebro humano). Sagan, Carl. *Los dragones del edén*. Op cit. pp. 74, 76.

proceso de manifestación de arquetipos, como lo atestigua la universalidad de los mitos. En este sentido, el inconsciente colectivo de la humanidad se erige como emisor, pues es el mismo sistema arquetípico el que ordena la información y decide enviarla.

¿Por qué el inconsciente colectivo se erige como emisor? Los arquetipos, que son contenidos del inconsciente colectivo, poseen una energía específica que les obliga a demostrar su existencia, a formar representaciones de un motivo; por ello, surgen las manifestaciones arquetípicas que cobran vida a través de las fantasías, a partir de imágenes simbólicas. Así muestran a la conciencia fragmentos de la psique humana.

¿Qué es lo que el inconsciente colectivo ha querido transmitir a la conciencia? Que existen "tipos", formas arquetípicas, contenidas en el inconsciente colectivo de la humanidad. Su intención es que la conciencia humana, individual y colectiva, reconstruya su existencia a partir de los fragmentos dados por sus manifestaciones arquetípicas.

Función referencial

El legado de la especie se acumula en el inconsciente colectivo; la información extragenética se almacena y transmite por vía discursiva a manera de herencia cultural.

Como acervo extragenético se entienden las tradiciones populares, incluyendo la tradición oral: mitos, cuentos maravillosos, leyendas, canciones; contiene también las normas de conducta; las enseñanzas y los preceptos transmitidos de una generación a otra. Es la educación, el saber humano, el conocimiento almacenado en libros, archivos; la enseñanza respecto a cómo debe cuidarse el individuo, y que le permitirá vivir en comunidad, que posibilitará la vida social. La energía de manifestación de los arquetipos utiliza a la información extragenética para codificar el mensaje que transmitirá al receptor respecto a la mejor manera de preservarse como especie.

Función fática

De qué manera se logra establecer, comprobar, mantener el contacto entre el emisor y el receptor?

Establecer: “Había una vez... Érase una vez... Hace mucho tiempo... En un lejano país...” Las fórmulas de inicio del cuento maravilloso son enunciados estructurados de una manera convencional, ritualizada, que los oyentes identifican como exclusivas de estos relatos. Anuncian que se escuchará un cuento maravilloso. Al “Había una vez”, se sabe que sucederá un cuento lleno de fantasía cuyo final siempre será feliz.

Comprobar: Hay enunciados que sirven, dentro de los cuentos maravillosos, para que el narrador (canal) revise cada determinado lapso si ha logrado captar la atención de los oyentes. En el cuento “La escuela de Salamanca” (Italo Calvino) esto se verifica principalmente cuando el relato ha llegado al punto de las transformaciones sucesivas.

Primero, el alumno se convierte en viento, mas la oración pronunciada: “viento soy y en hombre me convierto” marca el enunciado típico para anunciar las siguientes conversiones, de tal manera que cuando el relator pronuncia después: “caballo soy...” el oyente sabe que sucederá una transformación “...y en anguila me convierto”. Entonces el maestro pronuncia: “hombre soy y en anguila me convierto” e inicia la persecución.

De manera más evidente, en el clímax del cuento, el momento en que se definirá el triunfo del héroe sobre el maestro, cuando están frente al rey y la princesa, ya que aquél ha exigido a su hija que entregue el anillo de oro como recompensa al falso médico (el maestro) y ella avienta el anillo y se escucha: “anillo soy... (se anuncia una transformación que salvará al héroe) y en granada me convierto”, “hombre soy y en gallo me convierto”, es entonces predecible que el alumno-granada intentará salvarse del maestro y destruirlo transformándose en un ser capaz de derrotar al animal que eligió su antagonista para derrotarlo.

Un buen narrador utilizará estos recursos para mantener el interés y la participación, y exhortará a los receptores a que intervengan en la conformación de la trama del cuento a través de elementos predecibles, como la repetición reiterada de los mismos enunciados.

Mantener: El inconsciente colectivo (emisor) transmite a los primeros hombres la necesidad de realizar rituales, de inventarse mitos —que posteriormente se transforman en cuentos maravillosos—, para que estos mensajes se comuniquen a las generaciones sucesivas; entonces escoge a los primeros seres humanos como canal de comunicación.

Cada ceremonia ritual que se ha efectuado, cada narración oral de mitos y de cuentos maravillosos es la reproducción de dicho mensaje. El narrador oral no es sino un receptor que ha decodificado el mensaje inicial y, a manera de respuesta, lo ha transmitido; es decir, es un receptor que reacciona al mensaje inicial y se convierte a su vez en emisor vocero.

El motivo que impulsa a los cuenteros a iniciar este proceso obedece a razones conscientes e inconscientes. Conscientemente necesitan entretener a un auditorio determinado; de manera inconsciente tienen la obligación, casi instintiva, de transmitir el legado cultural que a su vez les fue comunicado. Las historias que escucharon desde su infancia les fueron confiadas por las personas más viejas de su comunidad, como un tesoro de la tradición oral, y para ellos existe la obligación moral de hacérselas oír para reproducir en sus receptores las mismas emociones que a ellos le produjo escucharlas.

Función poética

El mensaje es el camino del héroe. Pero el camino del héroe, como tal, no puede codificarse directamente; son indispensables las alegorías del lenguaje para que los receptores puedan reformularlo continuamente de acuerdo con el contexto en que se narra, de lo contrario, éste se agotaría en cuanto dejara de ser capaz de detonar la creatividad del auditorio y del narrador.

La información del camino del héroe no puede enviarse hasta que constituya un relato congruente, con una trama que dote de sentido los elementos apuntados desde la partida del héroe hasta la realización de su empresa. La información requiere de un ordenamiento con base en un código. Se estructura como un relato particular, como cada uno de los cuentos maravillosos que existen.

Como ya se mencionó, el protagonista del cuento maravilloso es un ser común y corriente que, a diferencia del héroe de los mitos (que lleva nombres poco comunes), recibe apelativos que aluden a uno de los rasgos que lo caracterizan, “el menor de los tres hermanos”, “el tonto”, “el príncipe”, “el tiñoso”, “el patojo”, “Pulgarcito”, o bien, se llama Juan, Iván, Hans, Jim. Según Bruno Bettelheim, estas denominaciones bastante comunes facilitan la identificación del receptor y le comunican —inconscientemente— que las proezas que el héroe realiza durante la trama del cuento pueden sucederle a él mismo, lo que no pasa en el caso del héroe mítico cuyas cualidades sobrenaturales y nombres únicos (Prometeo, Edipo, Orestes, etcétera) le confieren un carácter extraordinario de difícil identificación.¹⁰¹

Desde la partida del héroe se verifican los pasos necesarios hacia la adquisición de su madurez: el requerimiento de que rompa con el vínculo familiar, que lo abandone y emprenda el camino solo; el paso por el bosque —oscuro y solitario— donde se confronta consigo mismo, se conoce, se enfrenta a las fieras, interpretadas como los monstruos feroces que habitan en su interior, y una vez llevada a cabo esta introspección, recibe la ayuda del donante, figura protectora que le da la fuerza, la astucia, la cualidad o el medio para triunfar de las vicisitudes que conlleva el camino que ha emprendido; el encuentro con el antihéroe —que encarna todos los defectos, antagónicos a sus cualidades— que intenta interponerse en la realización de su meta, obstáculos que más que interferir en su camino le fortalecen, pues cada prueba que se le presenta es también la oportunidad de mostrar su capacidad para salir triunfante; y el éxito en la consecución de la empresa, símbolo de que ha logrado adueñarse de sus actos.

Función metalingüística

¿Cuál es el código que se utiliza para ordenar el mensaje del cuento maravilloso? Si el código es el sistema ordenado de símbolos y signos a partir del cual se estructura el mensaje, el código es la estructura del cuento maravilloso, desde la situación inicial de tranquilidad hasta el desenlace feliz

¹⁰¹ Bettelheim, Bruno. *Op cit* pp. 53 y 54.

que desemboca en boda y apropiación de un reino o adquisición de riquezas, tal y como se explica en el primer capítulo.

Función conativa

¿Qué aprendizaje puede extraer el receptor de los cuentos maravillosos? Escuchar cuentos maravillosos es parte del proceso de asimilación del legado extragenético de la humanidad. A través de tales relatos, el receptor introyecta en su inconsciente mensajes que conformarán una mayor capacidad de respuesta ante los problemas de su existencia. A partir de este legado cultural se pueden encontrar mejores respuestas a los dilemas planteados por la vida.

Se habló ya del mensaje que, en general, comunican los cuentos: el camino del héroe hacia un nivel superior de existencia. Sin embargo, cada cuento transmite soluciones particulares —de manera inconsciente— a diversas disyuntivas. Por ejemplo, el cuento “La escuela de Salamanca” transmite la importancia del estudio como un medio de obtener un mejor nivel de vida. El héroe de este relato enseña que estudiar es la mejor manera de invertir el dinero. Los conocimientos adquiridos en la escuela generarán la posibilidad de ser utilizados para obtener, posteriormente, un ingreso, una ganancia renovable. Para duplicar los 100 ducados de su padre, el héroe decide ingresar en la Escuela de Salamanca. Al final, no sólo obtiene la duplicación del capital inicial sino logra un ascenso social y económico al casarse con la princesa y heredar el trono de su suegro.

Conclusiones

Cuando seleccioné el cuento tradicional popular como objeto de estudio yo había leído que este tipo de relatos eran un puente de comunicación entre el inconsciente colectivo de la especie humana y el inconsciente individual, es decir, llevado a términos actuales, entre lo más profundo de la cultura de masas y el nivel latente con el que ésta está presente en cada uno de sus integrantes.

Mi interés original consistió en descubrir la importancia de aquello que se comunicaba, para determinar sus constantes a través de los siglos. Quería descubrir los valores intrínsecos al cuento que han captado la atención de los públicos y los han atrapado en una red de atención milenaria. Tuve la idea general de que las claves de cierta sabiduría esencial son portadas por los cuentos, que se elaboran en la intimidad psicológica en el nivel profundo en que cada quien da un sentido a su existencia.

Como suele suceder, al principio de la investigación supuse que resultaría un trabajo sencillo: clasificar los mensajes encontrados en los cuentos clásicos y, desde ahí, analizar el proceso de comunicación que los definía. La realidad es que me enfrenté a un proceso muy complejo: al analizar los cuentos me resultó evidente que no expresan sus mensajes fundamentales en forma directa o manifiesta, sino a través de símbolos de carácter inconsciente y colectivo.

Cuando rastree la bibliografía al respecto, me topé de inmediato con Carl G. Jung y su clásico concepto de inconsciente colectivo. La noción escolar que yo tenía de los arquetipos en tanto figuras presentes en ese inconsciente de la colectividad humana era la de un conjunto de imágenes simbólicas de tendencia estereotipada. Pronto me hallé con el hecho, de influencia radical en mi tesis, de que los arquetipos como figuras constituidas de una vez y para siempre, no existen. Durante el análisis de los cuentos descubrí que son una fuente inagotable de formas arquetípicas, de tal suerte que como paradigmas son ejemplos que, a la vez que mantienen su vigencia en lo propio de su contenido universal, se transforman de acuerdo con cada época, cultura, sociedad y tipo de lenguaje y de comunicación prevaleciente en un sistema social o una red interpersonal determinada.

Hoy compiten entre sí dos hipótesis explicativas de las analogías, las sincronías y la simultaneidad que se dan en los mismos cuentos en épocas y culturas muy diversas, con lenguajes y valores añadidos por las diferentes versiones vernáculas de dichas narraciones sorprendentes. A pesar de las muy diferentes versiones de color, costumbres y detalles de los cuentos maravillosos, éstos mantienen una misma estructura significativa de orden semántico. Una hipótesis sostiene que se trata de campos de comunicación cuyas redes sinérgicas e informáticas han globalizado a las culturas desde tiempo inmemorial. La otra se finca en los vínculos interculturales que se han dado, a través de los siglos, por uno de los rasgos más sobresalientes de la especie humana: su constante migración. Karl Manaheim escribía (*Ideología y utopía*: 1936) que la sociología del conocimiento y de la cultura se explicaba por la intensa movilidad social vertical y horizontal o geográfica.

Las hipótesis anteriores no parecen contradecirse y sí confluyen en la dinámica de dotar de un contenido más práctico y concreto a los múltiples ejemplos de acuerdo con los cuales se ha identificado la existencia de fórmulas arquetípicas estructurales en el constante fluir del inconsciente colectivo propio de la cultura de masas.

Las aportaciones de esta tesis son múltiples:

Se logró delimitar de manera clara el significado del término “cuento maravilloso”; al identificar una gran confusión en torno al término cuento de hadas, ya fuera como relatos dirigidos exclusivamente a un público infantil, o incluso como término peyorativo para designar falsas ilusiones. Adopté la propuesta de Vladimir Propp, sustituyendo el término “hadas” por “maravilloso” puesto que elimina la tentación de asociar estos relatos como aquéllos donde exclusivamente aparecen las hadas. Y bajo esa designación incluí a todas las narraciones de la tradición oral popular que cumplen con la estructura mencionada en el primer capítulo y que desembocan siempre en final feliz, excluyendo a los cuentos para niños que no son creaciones anónimas (y por lo tanto no contienen la síntesis del acervo del inconsciente colectivo de la humanidad), independientemente de si se dirigen al público infantil o adulto.

En segundo término, se recuperó la síntesis histórica llevada a cabo principalmente por Propp, que vincula los motivos de los cuentos con los ritos iniciáticos del paleolítico. Me parece el intento más convincente para explicar el surgimiento (aún impreciso y desconocido) de cada una de las tramas de los cuentos maravillosos, debido a que la imposibilidad de ubicar a sus autores, se realiza un viaje al pasado para intentar resolver el enigma de cuándo, cómo, por qué y de dónde surgieron estas historias que han apasionado a los individuos de todas las épocas, independientemente de los cambios sociales, políticos, culturales y económicos que han caracterizado a todas las civilizaciones. Además de que se muestra que estas creaciones aparecieron como producto de la necesidad primigenia de la especie humana por explicarse cuáles son sus orígenes, enriquecer las cosmovisiones y aconsejar —de inconsciente a inconsciente, y por lo tanto de manera sumamente eficaz— diversas respuestas ante los dilemas de la existencia. Son la síntesis lúdica de la sabiduría divina.

Se demuestra que las versiones más populares de cuentos maravillosos conocidas en la actualidad —y que han sido transmitidas por diversos medios de comunicación masiva, como las películas de Walt Disney, o la literatura infantil— han sido retomadas de los trabajos de folkloristas que recopilaron los relatos entre campesinos y gente del pueblo, muchos de ellos analfabetas, que han debido desarrollar una capacidad memorística prodigiosa que permitió conservar vivas las historias.

Queda claro que los cuentos maravillosos son portadores de lo más exquisito del inconsciente colectivo de la humanidad, y que al transmitir de manera lúdica y con un lenguaje propio la información extragenética, comunican a cada uno de los receptores la riqueza del acervo cultural de la especie, sin lo cual sería impensable la cultura en las sociedades.

La investigación hace evidente que el mensaje fundamental transmitido en cada uno de los cuentos analizados es el camino del héroe, iniciado desde su partida hacia el bosque en pro de la adquisición de un estadio superior de existencia, anhelo milenario de todos los pueblos, factible sólo mediante la superación de diversos obstáculos salvados con ayuda sobrenatural. Gracias a ello, se muestra la importancia que tiene la adopción de una actitud de humildad para acogerse a las enseñanzas de la sabiduría ancestral como medio de acceder a una existencia plena.

Al hacer el análisis del proceso de la comunicación en la transmisión del cuento, de acuerdo con el modelo planteado por Jakobson para las funciones del discurso, planteo que a partir de la necesidad arquetípica de manifestación de los contenidos del inconsciente colectivo, las imágenes simbólicas contenidas en los cuentos maravillosos nutren incasablemente las historias que los integran, y éstas a su vez, se transmiten como producto de la misma necesidad; de tal manera, que quedan preservadas del olvido.

Considero que la aportación básica de esta tesis consiste en que en vez de asumir como carga la memoria colectiva indiscriminada de la especie, que por su dimensión conduce al estupor e incluso a la parálisis, la estructura durable del cuento maravilloso nos ofrece un hilo conductor para jerarquizar y seleccionar lo que de ese acervo de cultura puesta en comunicación nos puede resultar a cada quien realmente significativo. Y esta selección de sentido puede ayudarnos a resolver situaciones complejas en cuanto la comunicación planetaria de hoy nos conduce a la necesidad de contar con señales claras para movernos en la dirección deseada, sin extraviarnos en una información que pudiese resultar tan abierta como caótica y sin límites precisables.

Si asumimos que la comunicación más antigua tiene que ver con la primera forma arquetípica del ser humano, que fue la del contador de cuentos, tenemos que preguntarnos si este proceso de comunicación que nos llega del referente primigenio de la comunidad humana no es transmisor poderoso de lo que más anhelan hoy los hombres y las mujeres estereotipados de la sociedad urbana: el camino interior del héroe. Nada más fuerte como verificación de la tesis que las múltiples experiencias de observar el requerimiento de grupos de niños exigentes de que les narre una y otra vez un mismo cuento maravilloso, en una comunicación real, puesto que el emisor y el receptor llegan por medio del mensaje a construir el más sólido y profundo puente de comprensión. Quizá por esta razón es que el cine, entre otros medios, retoma con frecuencia la estructura y el contenido narrativos del cuento maravilloso.

Bibliografía

Cuentos

- Arzápalo, Marín. *Relatos del centro del mundo*. Gobierno del estado de Yucatán, Mérida, 1992. Tomos I y II.
- Calvino, Italo. *Cuentos populares italianos vol II*. Siruela, Madrid, 1990, 440 pp.
- El príncipe cangrejo*. Espasa-Calpe. Madrid, 1993, 308 pp.
- Contes kurdes*. Conseil International de la langue française, Fieuve et Flame, Paris, 1986, 167 pp.
- Cuentos de hadas alemanes*. Molino, Buenos Aires, 1942, 128 pp.
- Cuentos de hadas ingleses*. Molino, Buenos Aires, 1941, 104 pp.
- Cuentos y relatos indígenas*. Centro de Investigaciones Humanísticas de Mesoamérica (UNAM) y gobierno del Estado de Chiapas, San Cristóbal de las Casas, 1994, 225 pp.
- D'Auino, Marie Cathérine. *El cuarto de las hadas*. Siruela, Madrid, 1991, 279 pp.
- De Vitray Meyerovitch, Eva. *75 cuentos sufíes*. J. J. Olañeta editor; Barcelona, 1997, 215 pp.
- El libertador de la Princesa Sol* (Cuento popular lituano). Editorial Progreso, Moscú.
- El perro, el coyote y otros cuentos mexicanos*. J.J. Olañeta editor, Barcelona, 1993, 116 pp.
- Grimm. *Cuentos*. Editores Mexicanos Unidos, México, 1993, 293 pp.
- Cuentos de la infancia y del hogar*. 2a. ed., Bruguera, Barcelona, 1983, 350 pp.
- Hindes Groome, Francis. *Cuentos gitanos*. 2a. ed., Miraguano, Madrid, 1991, 168 pp.
- Hadas, princesas, brujas, curiosas, caprichosas, compasivas, madrastras, protectoras, guerreras, valientes .. y otras heroínas de Calleja*. J.J. Olañeta editor, Barcelona, 1997, 141 pp.
- Kingsley, Charles. *Cuentos y leyendas griegas*. Molino, Barcelona. 1959, 85 pp.
- Kutsera, Esteban. *Cuentos de hadas húngaros*. Molino, Barcelona, 1958, 112 pp.
- La hija de la luna*. (Cuento popular japonés.)
- Las mil y una noches*. 7ª ed., Ediciones 29, Barcelona, 1992, tomos I y II.
- Mallorquí Figuerola, José. *Cuentos de hadas de América del Norte*. Molino, Buenos Aires, 1942, 94 pp.
- Mayo, Pilo. *Cuentos de hadas de América del Sur*. Molino, Barcelona, 1958, 87 pp.

- Perrault, Charles y Madame D'Aulnoy. *Contes*. 6^{ma} ed. Gründ, Prague, 1983, 198 pp.
- Pinto Cebrián, Fernando y Antonio Jiménez Trigueros. *Bajo la Jaima, cuentos populares del Sáhara*. Miraguano, Madrid, 1996, 190 pp.
- Pitré, Guiseppe. *La bolsa, la capa y el cuerno encantado y otros cuentos populares sicilianos*. J.J. Olafieta editor, Barcelona, 1994, 131 pp.
- Preuss, Konrad. *Mitos y cuentos nahuas de la Sierra Madre Occidental*. INI, México, 1982, 621 pp.
- Sepúlveda, Fidel. *Cuentos folklóricos para niños*. 2^a ed., Andrés Bello, Santiago de Chile, 1996, 282 pp.
- Voyage au pays des contes*. Hemma, Tchécoslovaquie.

Teóricos

- Aguilar, Luis Miguel y Hermann Bellinghausen. "Nuez mosqueada" en *Nexos* No. 153, septiembre de 1990.
- Argueta, Germán. "Las pulsaciones de la oralidad; la espera del s. XXI. De cuenteros, escritores, encantamientos y otras variaciones" en *Primer foro internacional de oralidad y cultura*. Museo de Culturas Populares-ENAH, México, junio de 1994.
- Baena, Guillermina. *Instrumentos de investigación*. Editores Mexicanos Unidos. México. 1993.
- Berlo. David. *El proceso de la comunicación*. El Ateneo, Buenos Aires, 1971, 239 pp.
- Bettelheim, Bruno. *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. 6a ed., Crítica, Barcelona, 1983, 463 pp.
- Blake, Reed y Haroldsen, Edwin. *Taxonomía de conceptos de la comunicación*. Nuevomar, México, 1987, 167 pp.
- Bly, Robert. *Hombres de hierro*. Planeta, México, 1992, 355 pp.
- Buret. "Comparaison folklorique deux contes marocains et contes de Grimm" en Marçais, William, comp., *Melanges*, L'Institute d'études islamiques de l'Université de Paris-GP Maisonneuve-CIE, Paris, 1950, 329 pp.
- Campbell, Joseph. *El héroe de las mil caras Psicoanálisis del mito*. FCE, México, 1993, 372 pp.
- Cassirer, Ernst. *El problema del conocimiento*. FCE, México, Vol. IV, 2000.
- Cohen, M. y Naguel E. *Introducción a la lógica y al método científico*. Amorrortu, Buenos Aires, 1971. Tomos I y II.
- Chevalier, Jean y Alain Gheerbrant. *Diccionario de símbolos*. 2a. ed., Herder, Madrid, 1986, 1107 pp.

- Baranton, Robert. *La gran matanza de gatos y otros episodios en la historia de la cultura francesa*. FCE, México, 1987, 269 pp.
- De Fleur y Ball-Rockeach. *Teorías de la comunicación de masas*. Paidós, México, 1987, 159-162 pp.
- Foresti Carlos. *Análisis morfológico de 20 cuentos de magia en la tradición oral chilena*. Eric Lindgrens Boktryckery, Göterborg, 1985, 179 pp.
- Frazier, James George. *La rama dorada*. 2a. ed., FCE, México, 1944, 860 pp.
- Fromm, Erich. *El lenguaje olvidado: una introducción para el entendimiento de los sueños, cuentos de hadas y mitos*. 5a. ed., Hachette, Buenos Aires, 1972, 195 pp.
- Gaster, Theodore. *Les plus anciens contes de l'humanité*. Payot, Paris, 1953, 206 pp.
- Héau, Catherine. "Tradición oral e historia oral (historia narrada e historia vivida)" en *Primer foro internacional de oralidad y cultura* Museo de Culturas Populares-ENAH, México, junio de 1994.
- Jacobi, Jolande. *Complejo, arquetipo y símbolo* FCE, México, 1983, 178 pp.
- Jakobson, Roman. *Ensayos de lingüística general*. Seix Barral, Barcelona, 1975, 406 pp.
- Jung, Carl. *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Paidós, Barcelona, 1994, 182 pp.
- El hombre y sus símbolos* Aguilar, Madrid, 1966, 320 pp.
- Psicología y alquimia*. Plaza y Janés, Barcelona, 1989, 411 pp.
- Simbología del espíritu*. FCE, México, 1981, 329 pp.
- Lara Figueroa, Celso. "Presencia del cuento popular en Guatemala" en *Folklore americano* No. 52, Instituto Panamericano de Geografía e Historia, Guatemala, julio diciembre 1991, pp. 7-36.
- "Los cuentos de nunca acabar en el folklore guatemalteco", op. cit., No. 39, enero-junio de 1985, p. 10.
- Monsiváis, Carlos. "Fuegos de nota roja (prólogo al libro *Fuera de la ley*)" en *Nexos*. No. 176, agosto de 1992, y *Nexos* No. 149, mayo de 1990
- Moragas, Miguel. *Teorías de la comunicación* 3ª ed., GG, Madrid, 1985, 20-25 pp.
- Portelli, A. "El tiempo de mi vida" en Aceves Lozano, comp. *Historia oral* Antologías universitarias, 195 pp.
- Rupp, Vladimir. *Las transformaciones del cuento maravilloso* Letra Cierta, México, 1979, 69 pp.
- Morfología del cuento*. 2a. ed., Colofón, México, 1986, 224 pp.
- Raíces históricas del cuento*. 2ª ed., Colofón, México, 1989. 436 pp.

- Ricoeur, Paul. *Les metamorphoses de la raison hermeneutique*. Le cerf, 1991.
- Roche-Mazon, Jeanne. *Autour des contes de fées*. Didier, Paris, 1968, 179 pp.
- Romano, David. *Elementos y técnicas del trabajo científico*. Teide, Barcelona, 1973.
- Rousseau, René Lucien. *La otra cara de los cuentos*. Tikal, Gerona, 1994, 228 pp.
- Sagan, Carl. *Los dragones del Edén*. RBA editores, Barcelona, 1993, 266 pp.
- Saint-Exupéry, Antoine de. *El Principito*. Época, México, 1997, 40 pp.
- Thompson, Stith. *The folktale*. University of California Press, Berkeley, 1977, 510 pp.