

**Propuesta metodológica para indagar en la estructura
arquetípica y en las cosmovisiones: una adaptación al
análisis del cuento maravilloso**

T E S I S

Para obtener el grado de:

Maestra en Comunicación

p r e s e n t a

I X C H E L B A R R E R A R U E D A

**Asesora
Regina Jiménez Ottalengo**

Ciudad Universitaria, Agosto, 2006



Universidad Nacional
Autónoma de México



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.

A Zarin Runic

A Ana María Crespo

AGRADECIMIENTOS

Quiero expresar un reconocimiento especial al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología, por la oportunidad que me brindó para realizar los estudios de posgrado, durante los cuales realicé la presente investigación.

Agradezco a mis lectores de tesis. Dra. Lourdes Romero y Dra. Virginia López Villegas por su dedicación en la lectura de mi texto y las recomendaciones que me permitieron mejorarlo. A la Dra. Susana González Reyna, además, le debo mi gratitud por su amabilidad e infinita paciencia. A mi profesor y amigo, Dr. Julio Amador, por haberme guiado, acompañado y asesorado desde el inicio de mi investigación. A la Dra. Regina Jiménez-Ottalengo, por haber brindado la claridad de su pensamiento a la definición de mi proyecto de investigación y por su asesoramiento hasta la conclusión de esta tesis.

Doy gracias a los profesores y amigos que me impulsaron a emprender los estudios de Posgrado: Ana María Crespo, Henrique González Casanova, Antonio Delhumeau, Eduardo Zamarrón, Javier Rosas y César Illescas.

Mi profunda gratitud a quienes escucharon mis cuentos, leyeron cuidadosamente mi texto, lo enriquecieron con sus reflexiones, ideas, hallazgos, dudas: Silvia Rueda, René Crespo, Elie-Laurent Assi, Jorge De la Rosa, Rolando Barrera, Enrique Maorenzic, Juan Carlos Guerrero, América Delgado, Carlos Concha, Berenice Ponce. A mis alumnos Mary Carmen Rendón, Mauricio Leyva, Enrique Saavedra, Emmanuel Garibay y Jaime Reyes Juayek.

Y de manera especial a quienes también fueron mis fieles e implacables lectores: Benjamín Risso, Lorithy Luna, Yusuf Habib, Rosa Brambila y Ernestina Mancera.

A Ernesto y Gina, mis cuentos vivientes.

ÍNDICE

Introducción	II
Primera parte	
El análisis del cuento maravilloso	
Capítulo I: Arquetipos y cosmovisión en el cuento maravilloso	1
1.1. Tradición oral popular	1
1.2. Los arquetipos del inconsciente colectivo	4
1.3. El camino mítico del héroe	8
1.4. El cuento popular como visión del mundo	10
1.5. La magia de la oralidad	12
1.6. El mundo del cuento maravilloso	16
Capítulo II: Metodología de análisis del cuento maravilloso	20
2.1. Morfología del cuento maravilloso	20
2.2. Estructura básica del cuento maravilloso	27
2.3. El análisis de la cosmovisión	32
2.3.1. Los personajes	33
2.3.2. La construcción del espacio en el cuento maravilloso	37
2.3.3. Objetos, dones y atributos mágicos: representación de deseos	43
2.3.4. Pruebas y estratagemas para resolverlas	45

Segunda parte	
Aplicación de la metodología de análisis del cuento maravilloso	46
Capítulo III: <i>Cuento de uno que se fue de casa para aprender a tener miedo</i>	47
3.1. Cuentos de la infancia y del hogar	47
3.2. Análisis morfológico	48
3.3. Estructura básica	52
3.4. Categorías de análisis de la cosmovisión	55
3.5. Análisis del <i>Cuento de uno que se fue de casa para aprender a tener miedo</i>	59
3.5.1. El miedo a trabajar en la definición de la aventura del héroe	59
3.5.2. La iniciación	60
3.5.3. La vida en los caminos	62
3.5.4. Valor y bondad: la validación del héroe	63
3.5.5. La magia de apropiarse de las herramientas de trabajo	65
3.5.6. Tres objetos mágicos, tres noches de prueba	67
3.5.7. Los antagonistas como guardianes del tesoro	69
3.5.8. Un tesoro compartido	72
Capítulo IV: <i>Las aventuras de Hassan Al Basri</i>	73
4.1. <i>Las mil y una noches</i>	73
4.1.1. La historia más maravillosa que jamás se haya contado	75
4.1.2. Sintaxis narrativa de <i>Las aventuras de Hassan Al Basri</i>	77
4.2. Análisis morfológico	78
4.2.1. Secuencia englobante: AT 325	78
4.2.2. Secuencia encajada: AT 313B	83
4.2.3. Cuento encadenado: AT 400	89
4.3. Estructura básica	97
4.3.1. Secuencia englobante: AT 325	97
4.3.2. Secuencia encajada: AT 313B	98
4.3.3. Cuento encadenado: AT 400	100

4.4. Categorías de análisis de la cosmovisión	104
4.5. Análisis de <i>Las aventuras de Hassan Al Basri</i>	109
4.5.1. Se cuenta, pero Alá es más sabio, más prudente y más poderoso...	109
4.5.2. Origen sobrenatural del héroe	109
4.5.3. El privilegio de engendrar un varón	111
4.5.4. El influjo pernicioso de la belleza	113
4.5.5. El deseo de enriquecerse sin trabajar	114
4.5.6. En los confines de la Tierra: el mundo sobrenatural	116
4.5.7. Validación del héroe: fortaleza del verdadero musulmán	119
4.5.8. <i>Al janna</i> : la recompensa a la sumisión a <i>Allah</i>	122
4.5.9. Cuento encajado en el paradisíaco mundo de los <i>yinn</i>	124
4.5.10. La fuerza arrebatadora del amor de juventud	125
4.5.11. Cuento encadenado por una promesa	128
4.5.12. La sumisión al Destino	129
4.5.13. El viaje del héroe-buscador hacia los confines de la Tierra	132
4.5.14. Hablar con los muertos: la clave del renacimiento	134
4.5.15. El país del Alcanfor: receta contra la esclavitud del alma	136
4.5.16. La humanización del héroe	138
Conclusiones	140
Anexo Guía para el análisis de relatos	146
Bibliografía	149

ADVERTENCIA

Esta investigación se ocupa únicamente de los relatos de tradición oral popular. Aunque las fuentes de los cuentos analizados refieren a textos escritos, se trata de recopilaciones que durante mucho tiempo formaron parte de la oralidad. La categoría “cuento maravilloso” requiere como condición ineludible que sean relatos populares y anónimos; por tal motivo se excluyen todos los cuentos de autor, incluidos los cuentos fantásticos y los cuentos para niños.

He de aclarar que los cuentos maravillosos no necesariamente pertenecen al género de la literatura infantil. La tendencia a inscribirlos como narraciones destinadas exclusivamente a los niños es, quizá, consecuencia del racionalismo, que encontró las creencias populares indignas del pensamiento del hombre maduro.

A finales del siglo XVII, en la Corte de Versalles se dio un fuerte impulso a la publicación de cuentos maravillosos recopilados y adaptados de los relatos campesinos empleados por las nodrizas para dormir a los niños. No obstante la entusiasta acogida que dichos cuentos tuvieron en la Corte —que los llevó, incluso, a sostener a narradores profesionales—, Charles Perrault adscribió sus *Contes de ma mère l'Oye* a la autoría de su hijo, Pierre Perrault Darmancour, para evitar que su imagen de funcionario real se desprestigiara por ocuparse de “tales banalidades”.

Y sin embargo, no dejaba de acudir a un exclusivo círculo de narradores adultos —entre quienes se encontraba el abad de Choisy— que encontraban en los relatos populares hechos insólitos, sorprendentes y cuya gran sensatez era capaz de inspirar una buena moral: “Las castas historias que nuestros antepasados han inventado para sus niños poseen ellas solas, con una moralidad impecable y un alto valor educativo, la preocupación constante por la decencia”.¹

Quizá, también, los hermanos Grimm, al titular su primera colección *Cuentos de la infancia y del hogar*, determinaron el destino posterior de su obra, reforzado por las adaptaciones cinematográficas de los estudios Disney así como por las ediciones impresas dirigidas a los niños.

¹ Citado por Jeanne Roche-Mazon, *Autour des contes de fées*, Paris, Didier, 1968, p. 166.

INTRODUCCIÓN

No es de extrañar que los narradores, aquellos que portan la sabiduría del pasado y la vierten generosamente al presente, ayudando a la comunidad a construir el futuro, sean altamente apreciados.

MARIO HUMBERTO RUZ
PALABRAS DE NUESTRO CORAZÓN

Desde hace mucho tiempo, la imaginación popular se ha recreado y enriquecido con los relatos de las aventuras de héroes que abandonan el mundo cotidiano y se adentran en el reino de lo maravilloso. Ahí adquieren poderes extraordinarios, gracias a los cuales triunfan sobre una serie de pruebas y obtienen como recompensa un reino o riquezas. Por sus características morfológicas, estos relatos constituyen una categoría específica dentro de los cuentos populares: los cuentos maravillosos, mejor conocidos en Occidente como cuentos de hadas.²

Los cuentos maravillosos son creaciones anónimas y colectivas que forman parte del legado cultural de los pueblos. Su comunicación se mantuvo viva por tradición oral por lo menos hasta principios del siglo XIX, época en que el interés por el estudio del folklore impulsó la recopilación de relatos populares, con lo cual la memoria colectiva fue relevada de la delicada misión de preservar esas historias ancestrales.

Los primeros en destacarse como recopiladores de cuentos populares fueron los hermanos Grimm, al recorrer las aldeas alemanas en búsqueda de narradores, cuyas historias plasmaron en los *Cuentos de la infancia y del hogar*. Ciertamente es que antes ya habían sido publicadas diversas colecciones de cuentos populares: el *Panchatantra*, *Las mil y una noches* de Antoine Galland, los *Cuentos de Mamá la Oca* de Perrault, *El cuarto de las hadas* de Mme. D'Aulnoy; no obstante, la mayoría de ellas más que recopilaciones eran versiones literarias inspiradas en los relatos orales – que indudablemente contribuyeron a enriquecer el acervo popular. En cambio, Jacob y Wilhelm Grimm apenas modificaron las narraciones de sus informantes, hecho que en opinión de Joseph Campbell generó un cambio de actitud entre los eruditos, quienes a partir de la obra de los

² Respecto de los inconvenientes de emplear el término “cuentos de hadas”, véase “El mundo del cuento maravilloso”, capítulo I.

hermanos Grimm comenzaron a considerar el valor de los relatos originales de los campesinos y evitaron la antigua costumbre de embellecerlos.³

Al interés por la recopilación de cuentos populares se sumó un afán sin precedentes por su estudio. Las primeras investigaciones se dirigieron a descubrir su origen, tendencia que persistió a lo largo del siglo XIX. Dentro de esta línea destaca Theodor Benfey, quien en 1859 demostró que la mayor parte del folklore europeo provenía de cuentos de la India que fueron traducidos en Europa en el siglo XIII.

A finales del siglo XIX, el incremento de la publicación de colecciones de cuentos populares de diversas culturas del mundo, aunado a la dificultad de remontarse hasta sus orígenes, favoreció el surgimiento de una nueva línea de investigación, dedicada a identificar la presencia de un cuento específico en diversas culturas y a estudiar cada una de sus variantes.⁴

A esta corriente pertenece el método histórico-geográfico, desarrollado por la Escuela Finlandesa para estudiar las transformaciones de los temas de los cuentos populares a lo largo de su transmisión oral. Este método consiste en reunir el mayor número posible de variantes de un mismo tipo de cuento y compararlas, con la finalidad de identificar su estructura fundamental y la difusión de los temas.⁵

Con la publicación de la *Morfología del cuento* en 1927, Vladimir Propp inauguró una tercera línea de estudio, dedicada específicamente al cuento maravilloso, que se aboca al análisis de sus elementos constitutivos. Impulsado por el reconocimiento de que, con independencia de la diversidad de versiones que cada cultura imprime a sus cuentos, en todos ellos subyace una misma estructura, Propp realizó una ardua investigación encaminada a develarla, y que lo llevó a identificar 31 funciones que componen el cuento maravilloso.

3 Joseph Campbell, *El vuelo del ganso salvaje: exploraciones en la dimensión mitológica*, Barcelona, Kairós, 1998, p. 21.

4 En 1893 Marian R. Cox publicó un estudio basado en 345 versiones de *Cenicienta*. Citado por Bruno Bettelheim, *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, Barcelona, Crítica, 1983.

5 Para facilitar la clasificación del material recopilado, Antii Aarne creó un índice de tipos de cuentos populares en 1910, que fue enriquecido por Stith Thompson en 1928; pese a que adolece de ciertas imprecisiones, este índice todavía se aplica en la actualidad.

Paralelamente al desarrollo de las investigaciones de los folkloristas, la psicología y el psicoanálisis se ocuparon de estudiar el simbolismo del cuento maravilloso, luego de que Freud detectara la presencia de personajes de algunos cuentos en los sueños de sus pacientes.⁶ Jung fue el primero en llamar la atención sobre la función psicológica de los cuentos populares, al señalar que al igual que los sueños, mitos y dogmas religiosos, son relatos cuya trama se configura a partir de una estructura arquetípica que desarrolla simbólicamente el proceso de individuación del espíritu.

En la aportación de Jung subyace la misma interrogante que a lo largo del siglo XIX intentaron develar, infructuosamente, los estudiosos del folklore: ¿a qué se debe el asombroso parecido que hay entre los cuentos populares de diversas partes del mundo, sin que por ello pierdan el sabor de la cultura a la que corresponden?

El estudio del simbolismo del cuento maravilloso floreció principalmente en Alemania, alrededor de la década de 1950, y con una marcada perspectiva hacia la praxis terapéutica en psicología y psiquiatría infantil.

Para 1969, Elizabeth Cook propuso la aplicación del cuento maravilloso en educación infantil, y destacó la posibilidad de desarrollar habilidades psicolingüísticas mediante la narración y recreación de cuentos.⁷ Sin embargo, fue hasta la publicación del *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, de Bruno Bettelheim, cuando la importancia del cuento maravilloso en psicología y educación trascendió el ámbito estrictamente especializado.

Motivado por la necesidad de explicar por qué los cuentos maravillosos resultan tan valiosos en la educación de los niños, Bettelheim aplicó la técnica psicoanalítica a algunos de los “cuentos de hadas” más conocidos de la cultura occidental. En defensa de estos relatos tradicionales populares –vilipendiados en su época por un racionalismo excesivo–, Bettelheim

6 En “La presencia en los sueños de material de cuentos de hadas”, artículo publicado en 1913, Freud interpretó que los personajes de los cuentos de hadas aparecían en los sueños como símbolos encubridores de recuerdos infantiles.

7 Véase Elizabeth Cook, *The ordinary and the fabulous: an introduction to myths, legends, and fairy tales for teachers and storytellers*, Cambridge University Press, Nueva York, 1969.

argumentó que la importancia de sus mensajes radica en que expresan de manera metafórica los problemas humanos universales, por lo que al tiempo que entretienen, educan y transmiten valores morales.⁸

Ciertamente que escuchar, leer y narrar cuentos maravillosos son actividades que tienen, ante todo, un sentido lúdico, pero el relato de las aventuras del héroe en pos de su meta resguarda contenidos simbólicos que los coloca más allá de una mera función de entretenimiento y les otorga un valor psicológico y moral.⁹

Además, al ser producidos por la imaginación colectiva, los cuentos maravillosos comunican la cosmovisión de cada cultura en la que han arraigado. Constituyen un vínculo con el pensamiento popular, pues dado que su trama se configura a partir de una estructura arquetípica, funciona también como un recurso mnemotécnico, gracias al cual el narrador puede elegir los aspectos que le parecen más importantes y recurrir a elementos de su contexto para adaptarlo al interés de sus oyentes. Así, los contenidos se mantienen constantemente actualizados.

El cuento maravilloso se forja con todos y cada uno de los narradores y receptores que se identifican con el viaje del héroe, que le transmiten sus carencias y sus dificultades, que sueñan con alcanzar sus poderes para solucionarlas y que, finalmente, se gratifican cuando obtiene su recompensa. Cada cuento se colma con las creencias, los miedos, los valores, los deseos y las aspiraciones de la cultura en que cobra vida. Y este hecho adquiere una gran relevancia para la comunicación: el estudio del cuento maravilloso permite adentrarse en la diversidad de concepciones del mundo que han dado sentido a la existencia de las personas comunes.

8 Bruno Bettelheim, *op. cit.*, pp. 12-13.

9 De ahí que hayan podido adaptarse para ser empleados con fines didácticos, como los *exempla* medievales, o incluso terapéuticos, a la manera de la medicina tradicional hindú, que mediante un cuento instaba al enfermo a meditar sobre su afección, lo que le ayudaba a vislumbrar la causa de su conflicto y propiciaba su resolución.

El objetivo de este trabajo es proporcionar una herramienta de análisis del cuento maravilloso que permita develar tanto sus elementos arquetípicos –que se fundamentan en la experiencia vital de todos los seres humanos– como las particularidades de la cultura en la que se inserta –que se derivan de la reflexión y la experiencia de todos los miembros que la conforman.

El primer capítulo de esta tesis sitúa al cuento maravilloso dentro del campo de los relatos de tradición oral popular, como portadores de símbolos arquetípicos y de una gran diversidad de cosmovisiones. Asimismo, explica cómo la narración de cuentos maravillosos al tiempo que contribuye a preservar y reforzar sus contenidos arquetípicos, comunica la cosmovisión de la cultura que ha dado vida a estos relatos ancestrales.

El segundo capítulo presenta una propuesta de análisis del cuento maravilloso, que comienza por establecer los elementos fundamentales que componen su estructura, así como las categorías requeridas para incursionar en el estudio de la cosmovisión.

El planteamiento consiste en señalar una estructura básica del cuento maravilloso que consta de nueve etapas. Dicha propuesta es una adaptación de la morfología del cuento de Vladimir Propp, que surgió luego de constatar que sólo la tercera parte de sus 31 funciones es común al cuento maravilloso. Asimismo, se retoman algunos elementos del camino mítico del héroe de Joseph Campbell. Con fines comparativos, se han identificado tanto las funciones de la morfología de Propp como los nueve componentes de la estructura básica del cuento maravilloso en dos relatos, cuyo análisis se aborda en el tercer y cuarto capítulos de esta tesis.

La identificación de la estructura básica del cuento maravilloso permite reconocer los personajes, espacios, dones mágicos y estrategias para vencer los obstáculos. Estos cuatro elementos se proponen como categorías para incursionar en el estudio de la cosmovisión plasmada en el cuento maravilloso, ya que en sus atributos han sido plasmadas las particularidades culturales, desde los rasgos topográficos hasta las valoraciones éticas, estéticas y morales.

Cada cuento maravilloso despliega la visión del mundo de sus narradores y de sus receptores, y recrea los rasgos de la cultura que dio vida a una versión determinada. En las particularidades que adquieren las aventuras del héroe, se reflejan las condiciones socioeconómicas, las creencias populares y los preceptos religiosos de la época en que se acuñó dicha versión, y se vislumbran, también, las preocupaciones fundamentales de los seres humanos. De ahí que el cuento maravilloso comunique un mundo de aventuras, un mundo social, un mundo de creencias y un mundo espiritual.

En el tercer capítulo, se abordan estos cuatro niveles de análisis en el “Cuento de uno que se fue de casa para aprender a tener miedo”, versión popular de los relatos medievales de caballería, de los *Cuentos de la infancia y del hogar* recopilados por los hermanos Grima. En el cuarto capítulo, se analizan “Las aventuras de Hassan al Basri”, de *Las mil y una noches* de Antoine Galland. Además de mostrar las posibilidades analíticas de la herramienta metodológica desarrollada en esta tesis, la exégesis de ambos cuentos tiene como objetivo incursionar en dos sistemas de pensamiento: el cristiano y el musulmán, y demostrar cómo, pese a las profundas distinciones que actualmente prevalecen entre la cultura occidental y el Islam, comparten las mismas raíces religiosas.

Ahora bien, aunque la propuesta metodológica que da vida a esta tesis ha sido creada para la interpretación del cuento maravilloso, sus posibilidades se extienden a todos aquellos mensajes cuya estructura desarrolla las etapas del camino del héroe, que pueden encontrarse en los discursos fílmicos, televisivos, publicitarios, etcétera.

Asimismo, permite crear mensajes configurados a la manera del cuento maravilloso, para lo cual es menester seguir cada una de las etapas de la estructura básica del cuento maravilloso y modificar los atributos de cada categoría de análisis de la cosmovisión. Al final de este trabajo, se encontrará una guía para llevar a cabo tanto el análisis como la producción de mensajes.

PRIMERA PARTE

EL ANÁLISIS DEL CUENTO MARAVILLOSO

CAPÍTULO I

ARQUETIPOS Y COSMOVISIÓN EN EL CUENTO MARAVILLOSO

El narrador responde a la sed de saber o a la curiosidad del otro y satisface sus ganas de mundo, de existencia, de experiencia.

GADAMER, *MITO Y RAZÓN*.

1.1. TRADICIÓN ORAL POPULAR

Los cuentos populares son tan antiguos, que con ellos podríamos tejer la historia de la humanidad... Narrados durante incontables generaciones, quedaron preservados en la memoria colectiva hasta formar parte de la tradición oral popular.

Para comprender el mundo del cuento popular y, específicamente, del cuento maravilloso, es necesario definir la tradición oral. Para Jan Vansina, se trata de una cadena de testimonios orales, narrados, concernientes al pasado: “testimonios que comunican un hecho que no ha sido verificado ni registrado por el mismo testigo, pero que lo ha aprendido de oídas”.¹

Más allá de la relevancia que Vansina otorga al testimonio –lo cual obedece a su intención de demostrar la validez de la tradición oral como fuente histórica–, interesa rescatar la cuestión de la cadena de narraciones aprendidas de oídas. Pues si bien es cierto que el cuento maravilloso no refiere a hechos que pudieren constatarse –ya mediante hallazgos arqueológicos, ya mediante fuentes documentales–, sí contempla una cadena de narradores cuyo relato les ha sido transmitido oralmente.

En las sociedades ágrafas, las tradiciones orales han sido el medio idóneo para conservar y transmitir el conocimiento, de ahí el desarrollo de estrategias para salvarlas del olvido, como la versificación de los relatos o el uso de objetos mnemotécnicos. Los relatos

¹ Jan Vansina, *La tradición oral*, México, Labor, 1966, p. 34.

que, por su carácter sagrado, debían reproducirse con toda fidelidad –pues de ello dependían el orden cosmogónico y la benevolencia de los dioses–, se sometían a rigurosas reglas de aprendizaje y de transmisión, dando lugar a lo que Jan Vansina designa como tradiciones cuajadas.

Desde el punto de vista formal pueden distinguirse dos tipos de tradiciones: las que son cuajadas en su forma, aprendidas de memoria y transmitidas tal cual son, y las que son libres, que no se aprenden de memoria y que cada cual transmite a su manera. Un ejemplo de texto cuajado es el poema; un ejemplo de texto libre, el relato. Las palabras de un poema pertenecen a la tradición, mientras que en el caso del relato son un añadido del narrador. Sólo el “cañamazo” del relato pertenece a la tradición.²

La manera más eficaz de garantizar el control de las tradiciones cuajadas era mediante la formación de narradores especializados, encargados de resguardar las tradiciones esotéricas. Vansina refiere la existencia de escuelas donde había especialistas encargados de conservar y transmitir la sabiduría ancestral, que eran empleados a modo de biblioteca viviente, y que no transmitían sus conocimientos más que a sus sucesores en el cargo. Dichas instituciones también contaban con un funcionario especialmente destinado a recitar las tradiciones durante las celebraciones públicas.³

En cambio, las tradiciones libres, al no tener que transmitirse literalmente, se han recreado en la interacción que el narrador establece con sus oyentes, al adaptar la historia a su propio vocabulario, incorporar explicaciones de ciertos pasajes, omitir detalles insignificantes o ajustar las situaciones al contexto en que se produce la comunicación.

Dentro de las tradiciones libres se encuentran los cuentos folklóricos, también conocidos como cuentos populares porque forman parte del legado tradicional de los pueblos. Cuando en el siglo XIX los folkloristas se dieron a la tarea de recopilar los relatos populares de diversas regiones del mundo, descubrieron una gran similitud entre ellos. De

² *Ibidem*, p. 36.

³ *Ibidem*, p. 45.

los primeros intentos de desentrañar la causa de ese parecido, surgieron las escuelas monogenéticas, inclinadas a atribuirles un origen común.

Dentro de esa línea se inscriben las escuelas prehistórica y neolítica, que sostienen que los relatos populares son una herencia del hombre primitivo.⁴ La escuela teológica, que atribuye la fuente a textos escritos en épocas muy antiguas, y la escuela difusionista, que remite la creación del cuento a la India, de donde se habría extendido a todo el mundo mediante préstamos.⁵

Aun cuando las evidencias no permiten descartar por completo la monogénesis del cuento popular, dicho argumento ha sido desplazado por la teoría poligenética, que explica el nacimiento de un mismo tema de manera independiente en diversos lugares y épocas pero en condiciones culturales primitivas.

Sin embargo, todo intento de precisar el nacimiento de los relatos de tradición oral popular es infructuoso, pues son creaciones anónimas que se han reelaborado incansablemente a través de incontables generaciones de narradores. Para ellos, aplica lo dicho por Durkheim respecto de las religiones:

Si por origen se entiende un primer comienzo absoluto, la cuestión no tiene nada de científica y debe descartarse resueltamente. No hay un instante radical en que la religión haya comenzado a existir (...). Como toda institución humana, la religión no comienza en ninguna parte. Por eso, todas las especulaciones de este tipo están justamente desacreditadas; no pueden consistir más que en construcciones subjetivas y arbitrarias que no tienen ningún tipo de control.⁶

Importa, de especial manera, que a pesar de haberse creado en un pasado remoto, los cambios introducidos por el narrador enriquecen la versión con elementos particulares de su cultura sin llegar a alterar la estructura básica del relato, que funciona como un patrón que

4 Por las similitudes que hay entre algunos de sus motivos y los ritos funerarios y de iniciación, en las *Raíces históricas del cuento*, Vladimir Propp remite el origen del cuento maravilloso al neolítico, como una inversión de sentido de los rituales paleolíticos.

5 Roger Piñón, *El cuento folklórico*, Buenos Aires, Universitaria, 1965, pp. 12-13.

6 Émile Durkheim, *Las formas elementales de la vida religiosa*, México, Colofón, 1991, p. 13.

dirige el entramado y, asimismo, es el principal recurso para guiar a la memoria en la reproducción de la historia contada.

Al respecto, Joseph Campbell explica que pese a la infinidad de narraciones que circulan por todo el mundo, “las pautas a las que se atienen los cuentos populares suelen ser las mismas a lo largo y ancho del planeta (...), todo el mundo parece coincidir en atribuir esta correspondencia global a la uniformidad psicológica de la especie humana”.⁷

Por su parte, Stith Thompson sostiene que las limitaciones de la vida humana y la similitud de sus situaciones básicas producen, en todas partes, cuentos que son muy similares en cuanto a los aspectos estructurales de importancia, en los que es posible observar una estructura sujeta a reglas fijas o determinadas que establecen un patrón narrativo.⁸

1.2. LOS ARQUETIPOS DEL INCONSCIENTE COLECTIVO

El patrón narrativo al que se refiere Stith Thompson adquiere, según la teoría de Jung, la dimensión de una estructura arquetípica inscrita en el inconsciente colectivo, entendido como “esa parte de la psique que conserva y transmite la común herencia psicológica de la humanidad”.⁹

En el inconsciente, además de los pensamientos, recuerdos, imágenes e impresiones que han sido olvidados o reprimidos por la conciencia, se encuentran formas aborígenes, innatas y heredadas por la mente humana, a las que Freud denominó “remanentes arcaicos”.¹⁰ Sin embargo, Jung detectó en los sueños de sus pacientes contenidos que no procedían de la experiencia individual, que nunca estuvieron dentro de la conciencia. Al analizar las descripciones de esas imágenes oníricas descubrió sorprendentes similitudes

7 Joseph Campbell, *El vuelo del ganso salvaje: exploraciones en la dimensión mitológica*, Barcelona, Kairós, 1998, p. 26.

8 Stith Thompson, *The folktale*, Berkeley & Los Angeles, University of California Press, 1977, p. 7.

9 Joseph L. Henderson, “Los mitos antiguos y el hombre moderno”, en Carl G. Jung *et al.*, *El hombre y sus símbolos*, Madrid, Aguilar, 1966, p. 107.

10 Jung, “Acercamiento al inconsciente”, *ibidem.*, p. 67.

con los dogmas religiosos y los motivos mitológicos, por lo que dedujo la existencia de un estrato más profundo que el inconsciente personal: el inconsciente colectivo.

Este inconsciente no es de naturaleza individual sino *universal*, es decir, que en contraste con la psique individual tiene contenidos y modos de comportamiento que son, *cum grano salis*, los mismos en todas partes y en todos los individuos (...) es idéntico a sí mismo en todos los hombres y constituye así un fundamento anímico de naturaleza suprapersonal existente en todo hombre.¹¹

Las características biológicas comunes a la especie humana determinan una estructura psíquica universal, que proporciona patrones sobre los que se configuran las posibilidades del comportamiento, que adquiere rasgos particulares una vez que se inserta en cada cultura y se combina con el carácter de cada individuo. Por eso Jung señala al inconsciente colectivo como *el fundamento anímico de naturaleza suprapersonal existente en todo hombre*.

Para designar a los contenidos del inconsciente colectivo, Jung retomó el término *arquetipo*, del latín *archetypus*, que significa modelo o ejemplar originario. El concepto de arquetipo se remonta al modelo de las cosas sensibles del *eidos* platónico¹², que cuatro siglos más tarde adquiere la forma de *Imago Dei* en el místico judío Filón de Alejandría y que en el siglo IV d. C. emplea San Agustín para referirse a la inteligencia divina.¹³ La concepción filosófica de los arquetipos como imágenes perfectas vinculadas con lo divino, es recuperada por Jung cuando les atribuye a estas imágenes eternas la capacidad de atraer, fascinar, dominar al ser humano, por la fuerza de su numinosidad que propicia la revelación interior.¹⁴

Los arquetipos no constituyen un repertorio fijo de imágenes heredadas, son patrones de energía que se manifiestan a la conciencia a través del simbolismo de los sueños individuales y de los ensueños colectivos, por lo que pueden adquirir una infinidad

11 Jung, *Arquetipos e inconsciente colectivo*, Barcelona, Paidós, 1994, p. 10.

12 Nicola Abbagnano, *Diccionario de filosofía*, México, FCE, 1986, pp. 99 y 373.

13 Jung, *Arquetipos e inconsciente colectivo*, *op. cit.*, p. 10.

14 El concepto *numinosum* procede del *numen* romano como fuerza de manifestación de lo divino, y fue empleado por Rudolf Otto (1917) para designar al enigma que se experimenta en la relación con lo sagrado.

de representaciones: “el arquetipo representa esencialmente un contenido inconsciente, que al concienzializarse y ser percibido cambia de acuerdo con cada conciencia individual en que surge”.¹⁵

Para Jung, los símbolos de los sueños, rituales primitivos, mitos, doctrinas religiosas, leyendas y cuentos populares permiten elaborar las vivencias psíquicas de carácter decisivo, al formular metáforas y alegorías que pueden ser asimiladas por el intelecto humano, sin reducir el alcance de la vivencia ni dañar su significación.¹⁶

En concordancia con la idea de Jung, el índice de motivos en la literatura folklórica realizado por Stith Thompson¹⁷ podría leerse como un inventario de las preocupaciones trascendentes de la humanidad, cuyos tópicos principales son: el origen del mundo; el reconocimiento de atributos suprahumanos, ya en los animales, ya en las fuerzas de la naturaleza; la magia; la muerte y el destino del alma; las maravillas; la lucha del débil contra el fuerte; la exaltación de la fuerza, inteligencia, astucia y sabiduría; el amor de pareja y el sexo; el futuro, el destino y el azar.

Por el carácter sobrenatural y sagrado que se atribuye al origen del mundo, del Cielo y de la Tierra, a la etiología de los rasgos topográficos de ésta, a la creación del hombre y de los animales, los relatos cosmogónicos adquieren un carácter mítico. La creación se expresa como el resultado del enfrentamiento entre las fuerzas del Bien y del Mal, la luz que surge de la oscuridad, el orden que se instaura a partir del caos, como producto del combate entre los dioses (teomaquia).

Los motivos de animales presentan criaturas de rasgos fantásticos, dotadas con poderes extraordinarios, que amenazan a los humanos o les transmiten sus atributos. Bajo estos motivos se vislumbra la fascinación experimentada hacia las capacidades con que los animales superan a los hombres, lo que explica el prevalecimiento de animales aéreos y marinos. Se aprecia también la tendencia a imaginarlos con rasgos antropomorfos, principalmente en cuanto al uso del lenguaje articulado.

15 Jung, *Arquetipos e inconsciente colectivo*, *op. cit.*, p. 11.

16 *Ibidem*, p. 17.

17 Stith Thompson, *op. cit.*, pp. 488-500.

La magia, entendida como la adquisición de poderes extraordinarios que se relacionan con el incremento inusitado de las capacidades sensoriales, funciona, principalmente, como recurso para revertir el embate del tiempo, para traspasar libremente la frontera hacia el Más Allá, para escapar del peligro y castigar al agresor o para asegurarse el sustento.

En torno a la muerte se abordan los temas de la resurrección, la reencarnación y el destino del alma; el mundo del Más Allá, y la coexistencia entre los humanos y personajes del Otro Mundo, como fantasmas, aparecidos y almas errabundas.

Las maravillas refieren la imaginación hacia mundos desconocidos, allende fronteras inexpugnables. El deseo de trascender los confines de la Tierra se proyecta en viajes hacia el Cielo o el interior de la Tierra, hacia parajes recónditos (bosques, desiertos, cavernas, mares y montañas) poblados de espíritus y personajes dotados de poderes maravillosos.

La diversa tipología de los ogros –que incluye brujas, diablos, gnomos, ogros, serpientes y monstruos– proyecta la lucha del débil contra el fuerte en un antagonista poderoso que, no obstante, siempre cae víctima de las astutas estratagemas del héroe. En estos motivos, el engaño es el recurso por excelencia para burlar al poderoso –ya sea un gigante, el rey, un bandido o cualquier otra personificación del antagonista– y obtener su riqueza, escapar del peligro, derrotarlo.

El cambio de fortuna, el orden del futuro y el papel del azar en el destino revelan el deseo de conocer, mediante predicciones, lo que acontecerá a la vida del hombre, de penetrar en los secretos del tiempo, de cambiar la suerte que se presenta adversa.

Todas estas preocupaciones, inherentes a los seres humanos, hallan una respuesta significativa al configurarse en una fórmula recurrente en todas las épocas y todas las culturas: el camino mítico del héroe, que simboliza la necesidad de emprender un proceso de introspección para encontrarse con los demonios interiores, y enfrentarlos para fortalecer al espíritu.

1.3. EL CAMINO MÍTICO DEL HÉROE

En *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*, Joseph Campbell sostiene la existencia del monomito, entendido como estructura básica que subyace bajo la vasta variedad de relatos míticos. Para determinar la fórmula del monomito, Campbell revisó los elementos constantes de los mitos, dogmas religiosos, cuentos populares, leyendas y sueños individuales, a partir de los cuales identificó un patrón compuesto por tres etapas: la partida, la iniciación y el regreso.

La fórmula del monomito desarrolla, en 17 fases¹⁸, el camino del héroe, que inicia desde *el mundo de todos los días* hasta ser marcado fatalmente por un *llamado a la aventura* que le obliga a *partir hacia un mundo desconocido*, donde encuentra un *personaje sobrenatural* que le ayuda a vencer en la batalla, cuyo triunfo le depara riquezas, reconocimiento y un saber que deberá utilizar para el enriquecimiento de su grupo social, al que se reintegra transformado.

Paul Diel traza un camino similar en su psicogeografía de la Tierra, donde la superficie plana representa el mundo consciente que el héroe debe abandonar para adentrarse en el mundo subterráneo, el Más Allá, donde radican todos los monstruos y demonios del inconsciente; al enfrentarse a ellos los convierte en aliados que lo fortalecen y le brindan dones que, al ascender al Cielo, le ayudan en la conquista de lo supraespiritual, donde se enfrenta con el antagonista y lo vence.¹⁹

El héroe del monomito tiene como primera misión retirarse de la realidad mundana para adentrarse en los confines de un mundo regido por leyes desconocidas, tan oscuro como las profundidades de la psique. Ese espacio simboliza la introspección necesaria para fortalecerse, pues el hallazgo del poder interior requerido para la transfiguración es una tarea solitaria. La finalidad de este recorrido es vencer los obstáculos que impiden la renovación del espíritu. Por ello, los incidentes que se presentan al héroe, adquieren

18 Siete de éstas coinciden con las funciones principales de la morfología del cuento de Propp. Véase Joseph Campbell, *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*, México, FCE, 1993.

19 Paul Diel, *Los símbolos de la Biblia*, México, FCE, 1989, pp. 154-163.

dimensiones maravillosas que representan triunfos psicológicos y no físicos, mucho más cercanos al mundo de los sueños que al de la vigilia.²⁰

El mito y el cuento maravilloso, como portadores de contenidos arquetípicos, cumplen con la función de equilibrar la psique del ser humano.²¹ No obstante, en la actualidad el mito presenta el problema de que alguna vez fue experimentado como pensamiento religioso, con una alta carga coercitiva y preceptiva al haberse atribuido el estatuto de sistema ordenador del mundo. El que las religiones organizadas hayan empleado mitos cosmogónicos con una rigidez dogmática, derivó en la fractura y el desgaste de las creencias, hoy en día víctimas de la desacralización.

En cambio, el cuento popular se propone como elemento cohesionador, de integración social por su carácter lúdico, imaginativo y maravilloso. Bruno Bettelheim menciona que los mensajes de los cuentos maravillosos brindan un alivio mayor que el de los mitos, debido a una diferencia trascendental entre ambos géneros: el desenlace, trágico en el mito y siempre feliz en el cuento.²²

De menor importancia aunque no por ello soslayable, es la caracterización de los personajes: por su origen divino o semidivino, el héroe mítico tiende a presentarse con poderes sobrehumanos que favorecen su rápido encumbramiento, pero sus atributos divinos lo alejan del hombre común. En contraste, el cuento facilita la identificación con el héroe porque se muestra como cualquier ser humano, y sólo una vez que ha demostrado mediante sus virtudes y sus acciones que merece los dones prodigiosos, puede obtenerlos.

El mito conduce a la catarsis a través de su trágico final. El mensaje alcanza un carácter ejemplar, de reconocimiento de la *hybris*²³, cuya función preponderantemente preceptiva la asimila el receptor al advertir en el protagonista el terrible castigo por cometerla. Y la posibilidad de revertir el efecto de las conductas reprobables es a través de

20 Campbell, *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*, op. cit., p. 35.

21 La abundante literatura actual dedicada a sostener el valor terapéutico y pedagógico de los cuentos se ha nutrido especialmente de las obras de Campbell y de Bettelheim.

22 Bruno Bettelheim, *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, Barcelona, Crítica, 1983, p. 53.

23 Término empleado en la Grecia antigua para designar cualquier transgresión a las normas de relación con los humanos y, principalmente, con la divinidad, así como la alteración al orden de las cosas.

inconmensurables sanciones, que sirven de escarmiento para la humanidad e impiden todo intento de trasgresión de una serie de normas que se presumen fijadas por los dioses.

En cambio, esta fatalidad no está presente en la travesía del héroe del cuento maravilloso, quien siempre tiene tres oportunidades para corregir sus defectos de carácter. Su viaje se sugiere ligero; al asumir con naturalidad los sucesos, por extraordinarios que parezcan, provoca la sensación de que toda vida normal posee situaciones excepcionales que implican riesgos de los que puede salirse bien librado gracias a las cualidades personales.

Al elegir un camino que puede ser rectificado, disminuye la angustia ante la incertidumbre del destino, lo que transmite una sensación de confianza en sí mismo. Independientemente de cuán temible pueda ser el peligro que acecha al héroe, siempre queda garantizada la eliminación del mal. Por lo que el cuento es una promesa de felicidad.

La mejor prueba de la riqueza contenida en los cuentos maravillosos, es su perdurabilidad. Narradores y receptores de todas las épocas y lugares los han interpretado y adaptado, plasmando en ellos sus vivencias, como los cuenteros guatemaltecos, quienes reconocen la importancia de la herencia que resguardan en su memoria. Como dice Juan Crisóstomo García, son relatos “pa’ que los *patojos* (muchachos) sepan a ser hombres”, y reafirma Lucila del Cid: “como estos cuentos se le dicen a los *chirices* cuando son muy chiquitíos, pues algo se les pega y se vuelven hombres de bien”.²⁴

1.4. EL CUENTO POPULAR COMO VISIÓN DEL MUNDO

Cada tipo de cuento presenta diversas versiones que son muy parecidas a la vez que mantienen un toque peculiar que las distingue entre sí. Según un testimonio de Frank Hamilton Cushing –que data de 1886–, un año después de haber contado a un grupo de indios zunis el cuento popular italiano de “El gallo y el ratón” (AT 2032), encontró que su

24 Celso Lara, “Muestra de cuentos populares mestizos del oriente de Guatemala”, en *Folklore Americano*, N° 52, Guatemala, Instituto Panamericano de Geografía e Historia, julio-diciembre 1991, p. 22.

cuento había arraigado por completo pero, lejos de conservar el tinte italianizado, lo escuchó en una versión completamente zunificada.²⁵ Esta peculiaridad de los cuentos populares para adquirir fácilmente el tinte de la cultura en que se narran sin perder su esencia, se debe a que “los cuentos folklóricos existen en el tiempo y en el espacio y son afectados por la naturaleza de la tierra donde son comunes, por el contacto social y lingüístico del pueblo y por el transcurso del tiempo y los cambios históricos”.²⁶

Para el historiador francés Robert Darnton, los cuentos populares constituyen una muestra de la cosmología de la gente común, pues en ellos se expresa la manera en que la gente organiza la realidad en su mente y la forma en que se ha plasmado en su conducta. A diferencia del planteamiento psicoanalítico de Bruno Bettelheim, para quien los cuentos de hadas reflejan un funcionamiento inmutable del ser interior del hombre, Darnton opina que no revelan verdades inherentes a la naturaleza humana sino la manera en que las *mentalités* han cambiado, pues ordenan el pensamiento respecto del mundo a través de un sistema de significados que conduce a construir una visión del mundo.

Los cuentos populares permiten introducirse en un universo mental desconocido, que de no ser por la huella impresa en los relatos hubiera caído en el olvido por la ausencia de testimonios escritos, pues la tradición oral de contar cuentos se vincula con las culturas analfabetas, sean de campesinos iletrados, sean regiones prealfabetas. Para comprender ese mundo, es menester relacionar los relatos con el arte de narrar los cuentos, ya que el narrador adapta para sus oyentes un tema heredado, con el objeto de que la especificidad del tiempo y del lugar se muestre mediante la universalidad de los lugares comunes. De ahí que para comprender el *ethos* particular y la visión del mundo²⁷ que comunican los cuentos, es imprescindible insertarlos en el contexto de su narración.

Los etnólogos consideran que cada tradición comunica hechos sucedidos en el pasado, pero revestidos de elementos ficticios. Para Beier, las tradiciones son esencialmente

25 Citado por Robert Darnton, *La gran matanza de gatos y otros episodios en la historia de la cultura francesa*, México, FCE, 2002, p. 27.

26 Stith Thompson, *op. cit.*, p. 37.

27 Darnton, *op. cit.*, p. 21.

fuentes para la historia de las ideas y de la filosofía de un pueblo.²⁸ Por ello, aunque sería un error vincular los sucesos narrados en los cuentos con acontecimientos específicos, tampoco deben “diluirse en una mitología universal intemporal”, pues la perspectiva presentada está relacionada con una elaboración social de la realidad, que varía de una cultura a otra.

A través del cuento popular es posible, entonces, incursionar en la experiencia vital común a los seres humanos así como en la manera en que ésta se particulariza en cada cultura. Pues si bien es cierto que la herencia biológica de la especie determina la configuración de la psique humana, la experiencia de cada individuo en su relación con el mundo circundante produce diversas costumbres, religiones, modos de entender la vida y el universo.

Así, los cuentos populares comunican una experiencia universal e innumerables experiencias particulares de interpretación del mundo con rasgos, valores y actitudes específicos. Cuando Robert Darnton sostiene que los cuentos populares advierten no de los peligros simbólicos que entrafía la existencia sino de los peligros reales a que se enfrenta la gente en su mundo, no contradice sino enriquece la teoría junguiana de los arquetipos.

1.5. LA MAGIA DE LA ORALIDAD

Ante el desencantamiento del mundo que prevalece en la actualidad, los cuentos populares se proponen como un asidero en la búsqueda de sentido a la existencia. Y es que además de comunicar la sabiduría ancestral, incitan a revivir la comunicación oral, al restablecer un proceso de interacción que conjuga miradas, entonaciones, gestos, caricias... contacto personal mediante su narración.

Incluso si el acercamiento a los cuentos populares se lleva a cabo a través de textos escritos, su lectura siempre evoca su pasado oral. Los cuentos populares exigen ser

²⁸ En Vansina, *op. cit.*, p. 22.

contados, así como los buenos versos exigen leerse en voz alta. Al respecto, ha dicho Borges:

La entonación y la acentuación son lo principal, cada frase debe ser leída y es leída en voz alta. Digo es leída en voz alta porque cuando leemos versos que son realmente admirables, realmente buenos, tendemos a hacerlo en voz alta. Un verso bueno no permite que se lo lea en voz baja, o en silencio. Si podemos hacerlo, no es un verso válido: el verso exige la pronunciación. El verso siempre recuerda que fue un arte oral antes de ser un arte escrito, recuerda que fue un canto.²⁹

El narrador, mediante el poder de la palabra, hace renacer el conjuro que ha encantado a oyentes de todas las épocas. Su arte consiste en revivir, a través de su imaginación, las vivencias del pueblo que creó el cuento, y detonarlas en su auditorio, al que involucra en una interacción cargada de emotividad.

No son muchos los testimonios respecto de la manera en que se han comunicado los cuentos populares a lo largo de la historia de la humanidad. Los contextos de comunicación de cuentos populares son múltiples y tan diversos como las particularidades de las culturas en que han cobrado vida. Quizá la imagen más difundida es la de aquellas narraciones contadas al final del día, junto al calor del hogar, como entretenimiento mientras se realizaban labores manuales, tanto en las viviendas como en los talleres artesanales.

En 1697, época de apogeo de los cuentos populares en la Corte de Versalles, el *Mercure Galant*³⁰ publicó una nota atribuida a Charles Perrault. En respuesta a las críticas sobre el contenido ordinario de sus *Contes de ma mère l'Oye*, Perrault aclaraba que, lejos de haberlos inventado, no hizo sino reproducirlos como los escuchó en su infancia. Por su prima Marie Jeanne L'Héritier se sabe que cuando Perrault era niño, iba a sentarse en torno al fuego donde ella bordaba junto con sus hermanas y su madre para aumentar su escasa economía, y ahí escuchaba los cuentos: "... al caer la noche, cerca del fuego, a la hora en

29 Borges, "La Divina Comedia" en *Siete noches*, México, FCE, 1996, pp. 13-14.

30 El *Mercure Galant* era una revista literaria que se publicaba en Francia en el siglo XVII. Citada por Jeanne Roche-Mazon, *Autour des contes de fées*, Paris, Didier, 1968.

que los niños, la sirvienta y los gatos se reunían alrededor de los leños que crepitan en brasa y protegidos por momentos de destellos danzantes, luminosos como rondas de duendes”.³¹

Charles Perrault publicó en 1694 sus *Contes de ma mère l'Oye* y en 1697 *Histoires ou contes du temps passé, avec des moralités*. Sin embargo, el interés por lo que en esa época se conocía como “patrañas de nodriza”, se remontaba a unas décadas atrás: en 1677, Madame de Sevigné reveló que las damas de Versalles, encantadas por la magia de los cuentos populares, se convirtieron en sus más entusiastas admiradoras. Una de ellas fue Marie Catherine le Jumel de Barneville, baronesa de Aulnoy, primera en publicar un cuento maravilloso, “La isla de la felicidad”, en 1690, y ocho años más tarde, *Contes nouveaux ou les fées à la mode*.

En esa época, la literatura se regía por la razón y la disciplina y, sin embargo, las miradas se volcaron hacia lo maravilloso. Así lo señala Luis Alberto de Cuenca en la introducción a *El cuarto de las hadas*, de Mme. D’Aulnoy: “Es curioso advertir que el mismo siglo XVII que perfecciona las nociones del rigor y de la etiqueta se entregue, y encantado, a los caprichos de la fantasía, como si descubriese que, en un mundo en el que todo pasa y se desmorona, la razón es efímera y mortal y es preferible abandonarse al vértigo de la ilusión”.³²

Aunque en opinión de Jeanne Roche-Mazon, la pasión que los cuentos maravillosos desataron en la Corte de Versalles, surgió por el interés de divertir a una princesa de 11 años, Marie-Adelaide de Savoie, futura duquesa de Bourgogne, en su diario, *La Porte*, el ayuda de cámara de Luis XIV, consigna que el rey se lamentaba de la falta de alguna mujer que le contara cuentos para dormir, tal y como lo hicieran sus nodrizas.³³

Así como Luis XIV satisfizo su necesidad de relatos populares incluyendo en su corte a la célebre narradora Mme. le Camus de Melsons, se cuenta que el ministro Colbert

31 *Ibidem*, p. 161.

32 En Madame d’Aulnoy, *El cuarto de las hadas*, Madrid, Siruela, 1991, p. X.

33 *Ibidem*, p. XI.

llamó a París a “gentes para que lo entretuvieran refiriéndole cuentos semejantes al de Piel de Asno”.³⁴

Borges cita al barón Hammer Purgstall –orientalista admirado por Lane y Burton, traductores de *Las mil y una noches*–, para dar cuenta de la existencia de *confabulatores nocturni*, hombres dedicados exclusivamente a contar cuentos durante la noche. Y refiere que Alejandro de Macedonia fue el primero –o el primero de los personajes famosos– en reunir a *confabulatores nocturni*, que lo entretenían durante su insomnio.³⁵

Jeanne Roche-Mazon (1885-1953), estudiosa de los cuentos populares de la Francia prerrevolucionaria, relata que en su infancia escuchó cuentos tradicionales de los siglos XVI y XVII, narrados por su abuela durante veladas donde se extraía el fruto de la nuez y se sacaba el aceite.

Todavía en ciertos espacios rurales se conservan las costumbres de antaño. En Kurdistán –donde la literatura disponible está en lengua extranjera, accesible solamente a pequeños grupos urbanos– la gran masa de campesinos y pastores, en su mayoría analfabetas, se expresan a través de la oralidad, que constituye uno de los entretenimientos populares. Cada región cuenta con su propio acervo de relatos, leyendas y proverbios, que conservan narradores profesionales llamados *dangbej* o *tchirokbej*, capaces de memorizar y contar largas historias.

En Guatemala hay cuenteros de gran memoria y dotes narrativas excepcionales, como don Tereso Fajardo Peñate, que cuenta sus cuentos en cantinas y velorios, y a “los patojos de la aldea, que me friegan en horas de la tarde y la noche”.³⁶ Otro narrador guatemalteco, Jorge Bonilla, también relata en los velorios, para despertar a la gente adormecida por las letanías.³⁷

34 *Idem*.

35 Borges, “Las mil y una noches” en *op. cit.*, pp. 64-65.

36 Celso Lara, “Presencia del cuento popular en Guatemala” en *Folklore americano*, N° 52, Guatemala, Instituto Panamericano de Geografía e Historia, julio-diciembre 1991, p. 15.

37 Celso Lara. “Los cuentos de nunca acabar en el folklore guatemalteco” en *Folklore americano*, No. 39, Guatemala, Instituto Panamericano de Geografía e Historia, enero-junio 1985, p. 10.

Ahora que la gente ya no está obligada a reunirse en torno a una hoguera para economizar energía, en que se ha perdido la costumbre de reunirse por las noches para conversar, la comunicación de cuentos ha adquirido características diferentes, sobre todo en las ciudades, donde la práctica de la oralidad se ha desplazado de los narradores analfabetas a los profesionistas –actores, antropólogos, profesores e intelectuales–, constituyendo una actividad que pugna por su institucionalización.

1.6. EL MUNDO DEL CUENTO MARAVILLOSO

Joseph Campbell ha propuesto al psicoanálisis como el instrumento idóneo para leer la gramática de los símbolos³⁸; sin embargo, al colocar los relatos populares en el diván para desentrañar su simbolismo es necesario realizar un ejercicio de traducción del lenguaje mítico al lenguaje racional, lo que presupondría considerar la preponderancia de éste sobre aquél, un tanto a la manera de Lévy-Bruhl, quien confiere al pensamiento mitológico la condición de pensamiento prelógico y preponderantemente afectivo.

Sin embargo, al leer lo mítico desde lo racional se incurre en el riesgo de despojar al arquetipo de su poder de fascinación, de su fuerza numínica, por lo que resulta más adecuada la perspectiva de Lévi-Strauss, quien sostiene que ambos pensamientos poseen una lógica, aunque distinta: mientras el racional opera con conceptos, el mitológico lo hace con imágenes sensibles, en una “lógica de lo concreto”. Por este motivo, se propone la comprensión del cuento maravilloso desde su interior, es decir, a partir de sus propias reglas. Al hacer explícita su estructura particular, se volverá innecesaria la traducción, dejando al receptor libre de rendirse a su hechizo.

En primera instancia, habrá de definirse el concepto “cuento maravilloso”. Los nombres dados al cuento maravilloso varían de una cultura a otra. En Occidente se les conoce como “cuentos de hadas”, no obstante que estos seres no son una representación universal sino pertenecen fundamentalmente a la tradición celta. Antes del siglo XX, salvo

38 Campbell. *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*, op. cit., p. 9.

Madame D'Aulnoy con su libro *El cuarto de las hadas* (1697), los recopiladores de estos relatos populares les asignaron nombres que excluían por completo a las hadas: Jacob y Wilhelm Grimm, *Cuentos de la infancia y del hogar* (1812); Charles Perrault, *Cuentos de Mamá la Oca* (1694); Antoine Galland, *Noches arábigas* (1704-1717).

En Palestina, pueblo que cuenta con una rica tradición oral, se les llama *jrefiyye*, que significa tanto cuento de viejas como conversación falsa en la que no se puede creer – sentido similar al “patrañas de nodriza” de la época de Perrault. Incluso existe una leyenda sobre el origen de dicho término: un hombre que fue raptado por los demonios, volvió al mundo de los humanos contando historias sorprendentes y extrañas.³⁹

Con independencia de la amplia gama de denominaciones que circulan a lo largo del mundo, el cuento maravilloso se define como un relato tradicional popular cuya estructura desarrolla el camino del héroe, que inicia desde una situación de tranquilidad, es afectado por una carencia o daño que se presenta de manera fatal y le obliga a emprender la partida hacia un mundo regido por leyes desconocidas, donde recibe un atributo mágico que le ayuda a triunfar sobre los obstáculos que le interpone el antagonista, a quien derrota para culminar en un final feliz.

La propuesta de Vladimir Propp de emplear la designación “cuento maravilloso” tiene la ventaja de ponderar el aspecto más importante del mundo en que se desenvuelven estos relatos: lo maravilloso. Para Tzvetan Todorov⁴⁰, se trata del universo de lo imaginario que coexiste y arregla la realidad de una manera armoniosa. Aunque los fenómenos que se presenten resultarían inexplicables en el contexto de la realidad cotidiana, su aparición no provoca extrañeza ni a los personajes del relato ni a los oyentes, pues convive de forma completamente natural dentro del espacio del cuento.

Así, parece del todo normal que el joven que salió de casa para aprender a sentir miedo acepte la invitación a jugar una partida de cartas con una pareja de gatos; que Bahram el Gauro tenga a su disposición un caballo alado tan solo con tañer un tambor; que

39 Monserrat Rabadán, *La jrefiyye palestina: literatura, mujer y maravilla. El cuento maravilloso palestino de tradición oral*, México, El Colegio de México, 2003, pp. 42 y 43.

40 Tzvetan Todorov, *Introducción a la literatura fantástica*, México, Coyoacán, 1994.

Hassan al Bassri se enamora perdidamente de una mujer que tiene el poder de convertirse en cisne, o que al quemar el mechón de la barba del jeque de los jeques Padre de las Plumas, éste aparezca de inmediato.

Cabe aclarar que el adjetivo fantástico resulta totalmente inadecuado para designar este tipo de sucesos, ya que lo fantástico refiere la incertidumbre experimentada por quienes sólo conocen las leyes naturales y se encuentran ante un suceso extraordinario. Cuando en el *Manual de zoología fantástica* de Borges, leemos: “La gente creyó en la realidad del dragón”, hay un llamado a sorprendernos ante la ingenuidad de las creencias premodernas que, aún en el siglo XVI, conferirían veracidad al que ahora se experimenta como “el menos afortunado de los animales fantásticos. (Porque) Nos parece pueril y suele contaminar de puerilidad las historias en que figura”.⁴¹

El cuento fantástico “Los cautivos de Longjumeau” relata la historia de una pareja que, pese a sus desesperados intentos por salir de viaje, no logra nunca abandonar su lugar de residencia. Los motivos de su cautiverio son inexplicables tanto para el protagonista como para el narrador, y quedan sin develarse ante los lectores. El primero señala que durante 15 años perdieron todos los trenes y vehículos públicos, a causa de innumerables torpezas y fracasos “ocasionados por la circunstancia increíble de que jamás pudimos alejarnos de Longjumeau”. Mientras que el segundo se refiere a:

... la funesta resolución que ha concluido con sus vidas tan generalmente envidiadas tiene que parecer inexplicable (...) La infortunada pareja era víctima de una maquinación tenebrosa del Enemigo del hombre, que los condujo a ese rincón maléfico de Longjumeau de donde no ha habido poder humano que los arranque. Creo que no *podían* huir, que había alrededor de su morada un cordón de tropas invisibles, cuidadosamente elegidas para sitiarlos, contra las cuales era inútil toda energía. Cosa increíble, sus baúles estaban siempre listos.⁴²

⁴¹ Borges, *Manual de zoología fantástica*, México, FCE, 2001, p. 65.

⁴² León Bloy, “Los cautivos de Longjumeau” en Borges *et al*, *Antología de la literatura fantástica*, México, Hermes, 1996, pp. 108-112.

A diferencia del género fantástico, que pondera lo insólito e increíble de los sucesos narrados a través de la admiración que provocan en los personajes, el cuento maravilloso abre un mundo donde “se olvida completamente la experiencia real por el poder de las palabras”.⁴³

Jacques Le Goff recuerda que la etimología de *mirabilis* –el equivalente a *maravilloso* en la Edad Media– refiere a *miroir*, *mirari*, que además de implicar lo visual alude a las cosas sorprendentes “ante las cuales (el hombre) abre tamaños ojos (...) porque todo un mundo imaginario puede ordenarse alrededor de esa apelación a un sentido, el de la vista, y alrededor de una serie de imágenes y de metáforas que son metáforas visuales”.⁴⁴

Por su origen remoto, el cuento maravilloso es esencialmente pagano, pero una vez permeado por la religión, el universo de las *mirabilia*, considerado por la Iglesia como rezago de una mentalidad antigua, adquiere una nueva significación y se transforma en lo *sobrenatural*, donde sólo hay una causa para lo inexplicable: la voluntad divina, el milagro. Sin embargo, a pesar de la influencia monoteísta, en el cuento persiste la atribución de lo maravilloso a una multiplicidad de fuerzas o seres sobrenaturales.⁴⁵

Una vez definidas las características esenciales del cuento maravilloso, en el siguiente capítulo se expondrán los elementos metodológicos que permitirán incursionar en el análisis de su estructura y su cosmovisión.

43 Roger Pinón, *op. cit.*, p. 19.

44 Le Goff, *Lo maravilloso y lo cotidiano en el Occidente medieval*, Barcelona, Gedisa, 1986, pp. 9-10.

45 *Ibidem*, pp. 9-17.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA DE ANÁLISIS DEL CUENTO MARAVILLOSO

2.1. MORFOLOGÍA DEL CUENTO MARAVILLOSO

El afán por descubrir la estructura común que subyace bajo las innumerables versiones de cuentos maravillosos que circulan por todo el mundo, llevó a Vladimir Propp a analizar 100 cuentos del folclore ruso de la recopilación de Afanasiev. Para Propp, el error principal de quienes se habían dedicado a investigar el cuento folklórico, era que intentaban descubrir, ante todo, su origen genético –tal era la línea de las escuelas monogenistas y poligenistas–, sin abordar antes la cuestión fundamental de qué es el cuento, problema que requiere la descripción de su morfología.

Al estudiar las clasificaciones del cuento folklórico disponibles en su época, desde Miller, Wundt, Volkov y Veselovskii hasta la tipología de Aarne, Propp encontró el inconveniente de no poder ubicar con exactitud un cuento dentro de una categoría. Respecto del índice de cuentos folklóricos de Aarne, señala Lévi-Strauss, que proporciona un inventario de temas de gran utilidad para los investigadores, pero como la determinación es puramente empírica, la adscripción del tipo de cuento siempre es aproximada. Por ejemplo, *Las siete cabritas* y *El rey rana o Enrique el férreo* podrían ser tanto cuentos de animales como maravillosos, e *Hijo de Pukuj*¹ y *La escuela de Salamanca*, cuentos del diablo burlado y, a la vez, maravillosos.

En la actualidad, el índice de Antti Aarne (1910) enriquecido por Stith Thompson (1928) es aún la guía para la clasificación de los cuentos populares. Este índice está formado por 2499 tipos de cuentos, divididos en tres rubros: I. *Cuentos de animales*, II. *Cuentos folklóricos ordinarios* y III. *Chanzas y anécdotas*.² Para facilitar la identificación de las distintas variantes de

1 *Pukuj*, en tojolabal, equivale a Sombrerón. En Chiapas, antes de la evangelización católica, el Sombrerón era el guardián de la flora y fauna, señor de los montes, figura temida y admirada. La influencia hispana le confirió un carácter maligno, confinándolo al Infierno. Se le identifica también con el hacendado. Véase Antonio Gómez, *et al*, *Palabras de nuestro corazón. Mitos, fábulas y cuentos maravillosos de la narrativa tojolabal*, México, UNAM-Universidad Autónoma de Chiapas, 1999.

2 Véase Stith Thompson, *The folktale*. Berkeley & Los Angeles, University of California Press, 1977, pp. 481-487.

cuentos, se emplean las siglas AT (Aarne-Thompson), seguidas del número que corresponde al tipo de cuento, tal y como se muestra a continuación:

Cuento tipo	Índice AT	Versiones	
AT 325	El mago y su alumno	<i>La escuela de Salamanca</i> Tierra de Otranto	<i>El aprendiz de brujo</i> Jutiapa, Guatemala
AT 508	La novia ganada en un torneo	<i>Los tres castillos</i> Monferrato, Italia	<i>El tiñoso</i> Abruzos, Italia
AT 510A	Cenicienta	<i>Cenicienta</i> Perrault/Grimm	<i>La ajorca del tobillo</i> Las mil y una noches
AT 551	Los hijos en busca de un remedio maravilloso para su padre	<i>El vidente</i> Bukowina	<i>El pájaro Malverde</i> Chile
AT 552	Las muchachas que se casan con animales	<i>Las princesas casadas con el primero que pasa</i> Basilicata, Italia	<i>El libertador de la Princesa Sol</i> Cuento popular lituano
AT 563	La mesa, el asno y el palo	<i>¡Arre, arre, burro mío, haz dinero!</i> Tierra de Otranto	<i>Mesita ponte, burro de oro y palo sal del saco</i> Hermanos Grimm
AT 853	El héroe atrapa a la princesa con sus propias palabras	<i>El relojero</i> Rumania	<i>El pastor en la corte</i> Toscana, Italia

En *Morfología del cuento*, Propp no indaga las leyes generales del cuento como género literario – el autor atribuye esa confusión a un error originado por la edición rusa (original), que suprimió el adjetivo *maravilloso*– sino sólo las del cuento maravilloso, que se diferencia notablemente de todos los demás tipos.³ El cuento maravilloso es una categoría específica del cuento folklórico. En la clasificación de Aarne-Thompson, se ubica dentro del apartado II.A. *Cuentos de magia*, y comprende los tipos 300 a 749 y algunos más dispersos en el resto del índice.

³ Vladimir Propp, “Estructura e historia en el estudio de los cuentos”, en *Polémica Lévi-Strauss y Vladimir Propp*, Madrid, Fundamentos, 1982, p. 96.

Los cuentos maravillosos contienen factores variables y factores constantes; estos últimos constituyen las unidades elementales de su estructura, a las que Propp denomina *funciones*, concepto que se refiere a “la acción del personaje determinada desde el punto de vista de su significado para la marcha de la narración”.⁴ Así, explica Propp:

...si el héroe brinca con su caballo hasta la ventana de la princesa, no tenemos la función del brinco a caballo (esta definición sería exacta sin tomar en cuenta la marcha de la narración en su conjunto) sino la función de la ejecución de una tarea difícil, en relación con la petición de la mano de la princesa. De la misma forma, si el héroe vuela sobre un águila hasta el país en que se halla la princesa, no se tratará de la función vuelo a lomos de un ave, sino de la de traslado hasta el lugar en que se halla el objeto de la búsqueda.⁵

La idea de recurrir a las funciones como unidades fundamentales de análisis del cuento maravilloso, surgió durante la revisión de una serie de cuentos de la colección de Afanasiev:

...cuyo tema común era la persecución de la hijastra, observé un hecho interesante: en el cuento *Hielo* (...) la madrastra envía a su hijastra al bosque, donde (vive) Hielo. Este intenta helarla, pero (ella) le responde con tanta dulzura y paciencia que no lo hace, la recompensa y la deja marchar. La verdadera hija de la vieja, en cambio, no pasa la prueba y perece. En el cuento siguiente la hijastra no encuentra a Hielo sino al genio de los bosques, y en el siguiente al oso. (...) Es clarísimo que Hielo, el genio de los bosques y el oso cumplen de forma distinta una misma acción.⁶

Una propiedad de los cuentos maravillosos es atribuir acciones idénticas a diferentes personajes, de manera que el número de funciones es limitado en tanto que la diversidad de personajes que las ejecutan puede ser infinita, lo que explica el hecho de que los cuentos populares sean extraordinariamente multiformes, pintorescos, coloridos y, sin embargo, notablemente uniformes y recurrentes.⁷

⁴ *Ibidem*, p. 105. Véase también *Morfología del cuento*, México, Colofón, 1986, p. 30.

⁵ *Idem*.

⁶ *Ibidem*, pp. 95-96.

⁷ Citado por Claude Lévi-Strauss en “La estructura y la forma. Reflexiones sobre una obra de V. J. Propp”, en *Polémica Lévi-Strauss y Vladimir Propp*, *op. cit.*, p. 54.

La morfología del cuento maravilloso consta de 31 funciones, precedidas por una *Situación inicial*; pese a no ser una función, en tanto no implica la acción de algún personaje, constituye un elemento morfológico importante porque marca una cotidianidad –el mundo de todos los días en términos de Joseph Campbell– cuya ruptura permite urdir la trama.

Los personajes que sustentan las 31 funciones, se agrupan en las siguientes categorías: héroe, falso héroe, mandante, antagonista, donante. A cada una le corresponde una “esfera de acción” particular: el daño, la lucha y la persecución, al antagonista; el desplazamiento del héroe, al mandante; la reparación del daño o la satisfacción de la carencia, la salvación, el cumplimiento de la tarea difícil y la transfiguración del héroe, al donante.⁸

He aquí las 31 funciones expuestas por Propp⁹:

- I. Uno de los miembros de la familia se aleja de la casa. ***Ausencia***
- II. Al héroe le es impuesta una prohibición. ***Prohibición***
- III. La prohibición es transgredida. ***Transgresión***
- IV. El antagonista trata de obtener información. ***Interrogación o demanda***
- V. Al antagonista se le proveen informes acerca de su víctima. ***Información o noticia***
- VI. El antagonista trata de engañar a su víctima para apoderarse de ella o de sus bienes. ***Engaño***
- VII. La víctima se deja engañar y así ayuda involuntariamente al enemigo. ***Complicidad involuntaria***
- VIII. El antagonista perjudica o causa un daño a un miembro de la familia. ***Daño***/ Algo falta a uno de los miembros de la familia; se desea poseer algo. ***Carencia***
- IX. Se anuncia la desdicha o la falta. Se dirige al héroe un ruego o una orden. Se lo envía en una expedición o se lo deja partir. ***Mediación, momento de enlace***
- X. El héroe-buscador acepta o decide intervenir. ***Decisión del héroe***

8 *Ibidem*, pp. 59-60.

9 Vladimir Propp, *Morfología del cuento*, México, Colofón, 1986, pp. 37-86.

- XI. El héroe abandona su casa. **Partida**
- XII. El héroe es puesto a prueba, o interrogado, o atacado, a modo de preparación para recibir la ayuda de un auxiliar mágico. **Primera función del donante**
- XIII. El héroe reacciona frente a las acciones del futuro donante. **Reacción del héroe**
- XIV. El héroe entra en posesión del medio mágico. **Transmisión, obtención del auxiliar mágico**
- XV. El héroe se traslada, o es llevado o guiado hacia el lugar donde se encuentra el objeto que busca. **Traslado de un reino a otro**
- XVI. El héroe y el antagonista se traban directamente en lucha. **Lucha**
- XVII. El héroe es marcado. **Marca, señal**
- XVIII. El antagonista es vencido. **Victoria**
- XIX. El daño (o falta) inicial es reparado. **Eliminación o reparación del daño**
- XX. El héroe regresa. **Regreso**
- XXI. El héroe es perseguido, acosado. **Persecución**
- XXII. El héroe escapa a la persecución. **Salvación**
- XXIII. El héroe llega de incógnito a su casa, o a otro país. **Llegada de incógnito**
- XXIV. Un falso héroe proclama pretensiones infundadas. **Impostura del falso héroe**
- XXV. Una tarea difícil le es propuesta al héroe. **Tarea difícil**
- XXVI. La tarea es cumplida. **Cumplimiento**
- XXVII. El héroe es reconocido. **Identificación**
- XXVIII. El falso héroe, o el antagonista, es desenmascarado. **Descubrimiento**
- XXIX. El héroe adquiere una nueva apariencia. **Transfiguración**
- XXX. El antagonista es castigado. **Castigo**
- XXXI. El héroe se casa y llega al trono. **Nupcias**

Propp señala que la *Morfología del cuento* ofrece un método para estudiar el género cuento maravilloso como un sistema, que permite comparar sus argumentos sin desmembrarlos –como es el caso de la escuela finesa. Al plantear la estructura monotípica del cuento maravilloso, su intención fue brindar las herramientas para incursionar en el análisis formal, y a partir de la descripción precisa y sistemática de los materiales objeto de estudio, emprender su investigación histórica.¹⁰

Ahora bien, la aplicación de la morfología de Propp revela cierta dificultad para realizar el análisis formal del cuento maravilloso; en primer lugar porque, salvo escasas excepciones, la mayoría de las funciones no aparecen en un solo cuento; en segundo lugar, no siempre resulta sencillo diferenciar las funciones entre sí. Al revisar el Apéndice V de la *Morfología del cuento*, donde Propp presenta la estructura morfológica de 50 cuentos rusos, se observa que sólo nueve de las 31 funciones son recurrentes: daño, mediación, decisión del héroe, partida, primera función del donante, reacción del héroe, obtención del auxiliar mágico, erradicación del daño y nupcias.¹¹

Además, hay funciones que, según el papel que desempeñan en el desarrollo de la trama, cumplen con una misma finalidad: lucha-persecución-tarea difícil representan el enfrentamiento entre el héroe y el antagonista; mientras que victoria-salvación-cumplimiento constituyen el triunfo del héroe sobre el antagonista. Lévi-Strauss señala la incompatibilidad entre dos parejas de funciones: “combate con el agresor”-“victoria del héroe”, por un lado, y “asignación de una tarea difícil”-“cumplimiento”, por el otro, debido a que excepcionalmente se presentan ambas parejas dentro de un mismo cuento.

Así, propone una clasificación ideal de los cuentos basada en este sistema de incompatibilidad de funciones, que derivaría en “cuatro clases de cuentos: los que utilizan la primera pareja; los que utilizan la segunda; los que emplean las dos; los que rechazan ambas”.¹² Pero la propuesta de Lévi-Strauss resultaría viable sólo en los tres primeros casos, ya que la ausencia de una de las parejas de funciones eliminaría el enfrentamiento entre el héroe y el antagonista, es decir, se anularía la más importante de las funciones: la fechoría.

10 Propp, “Estructura e historia en el estudio de los cuentos”, *op. cit.*, pp. 100-101.

11 Según Lévi-Strauss, es posible que no exista realización empírica del sistema total de funciones, lo que le daría el esquema general del cuento de Propp “el carácter de lo que hoy llamaríamos una “metaestructura”. En *Las mil y una noches*, sin embargo, se encuentran cuentos donde se cumplen todas las funciones, lo cual se debe al sistema de encadenamiento y encaje de historias, que se explicará en el último capítulo.

12 Lévi-Strauss, *op. cit.*, p. 62.

El siguiente cuadro muestra las funciones que permanecen constantes, así como las que podrían suprimirse o integrarse en una secuencia.

CUADRO COMPARATIVO DE LAS FUNCIONES DEL CUENTO MARAVILLOSO¹³

Función	AT 326	AT 325*	AT 313B	AT 400
I. Ausencia		*	*	*
II. Prohibición		*	*	*
III. Transgresión		*	*	*
IV. Interrogación o demanda		*		*
V. Información o noticia		*		*
VI. Engaño		*		*
VII. Complicidad involuntaria		*		*
VIII. Daño o carencia	♦	♦	♦	♦
IX. Mediación, momento de enlace	♦	♦	♦	♦
X. Decisión del héroe	♦	♦	♦	♦
XI. Partida	♦	♦	♦	♦
XII. Primera función del donante	♦	♦	♦	♦
XIII. Reacción del héroe	♦	♦	♦	♦
XIV. Transmisión, obtención del auxiliar mágico	♦	♦	♦	♦
XV. Traslado de un reino a otro	♦	♦	♦	♦
XVI. Lucha	♦	♦	♦	♦
XVII. Marca, señal				
XVIII. Victoria	♦	♦	♦	♦
XIX. Eliminación o reparación del daño	♦	♦	♦	♦
XX. Regreso			*	*
XXI. Persecución				
XXII. Salvación				
XXIII. Llegada de incógnito			*	
XXIV. Impostura del falso héroe				
XXV. Tarea difícil				*
XXVI. Cumplimiento				*
XXVII. Identificación				*
XXVIII. Descubrimiento				*
XXIX. Transfiguración				
XXX. Castigo	*	*		
XXXI. Nupcias, obtención de riquezas	♦	♦	♦	♦

13 Se han marcado con el signo ♦ las funciones imprescindibles en la estructura básica del cuento maravilloso, mientras que el signo * indica las que pueden suprimirse o sintetizarse.

* Para superar la complejidad narrativa de *Las aventuras de Hassan Al Bassri*, se ha trabajado con los tres tipos de cuentos que conforman la historia, por lo que la denominación AT 325 corresponde al cuento englobante; la AT 313B, al cuento encajado, y la AT 400, al cuento encadenado. Véase capítulo IV.

La lectura del cuadro muestra que las funciones que preceden al daño, así como las que median entre la erradicación del daño y el castigo al antagonista, se presentan infrecuentemente, por lo que pueden ser prescindibles. Además de que no todas las funciones se ejecutan¹⁴, en ocasiones resulta difícil diferenciar cuándo se trata de una u otra función.

Con miras a cumplir con el objetivo de plantear la estructura básica del cuento maravilloso, se adaptó la morfología de Propp, agrupando las funciones por secuencias para conformar la siguiente estructura, que permitirá guiar el posterior análisis del contenido simbólico del cuento maravilloso.

2.2. ESTRUCTURA BÁSICA DEL CUENTO MARAVILLOSO

1. Situación inicial de cotidianidad

2. Daño o pérdida

3. Llamado a la aventura

4. Partida

5. Encuentro con el donante/ adquisición del atributo mágico

6. Pruebas

- *Inicial*
- *Intermedia*
- *Final*

7. Triunfo

8. Erradicación del mal

9. Regreso a casa cargado de riquezas/ adquisición de un reino/ bodas

14 En el cuento AT 326, se presentan 13 funciones y faltan 18. En el cuento AT 325, hay 20 funciones –incluyendo la XIV, la XV, la XIX y la XXXI, que cierran en el cuento encajado. En el cuento AT 313B hay 17 funciones, mientras que en el cuento AT 400 se ejecutan 24 funciones.

- **1. Situación inicial de cotidianidad**

El cuento comienza siempre por introducirnos en la vida del héroe, que se desarrolla dentro del hogar, en el seno de la familia. En esta secuencia se mencionan las condiciones que marcan la cotidianidad y expresan el orden que posteriormente habrá de romperse. Proporciona los atributos que descubren en el protagonista al héroe potencial.

- **2. Daño**

Si el daño tiene la función de romper la estabilidad inicial en que vive el héroe y motivar su partida de casa, las primeras siete funciones de la morfología de Propp, al ser consideradas como formas preparatorias del daño, no son sino diversas maneras en que éste puede presentarse.

Así, se identifica un daño por ausencia, cuya forma más generalizada es la muerte de alguno de los padres del héroe, suceso que lo vuelve susceptible a la fechoría del antagonista o le obliga a partir de casa para ganarse la vida. Sirvan de ejemplo *Cenicienta*, *Blancanieves*, *Las aventuras de Hassan Al Bassri*, *Basilisa la hermosa* y *La bruja Baba-Yaga*.

La ausencia del padre a causa de negocios es característica de *La Bella y la Bestia* y *La alondrita cantarina y saltarina*, *Basilisa la hermosa* y *La bruja Baba-Yaga*. En *Las siete cabritas*¹⁵ es la madre quien deja solos a sus hijos para ir a buscar comida.

El alejamiento de otros miembros de la familia es mucho más raro. Los hermanos de la heroína del cuento *Los doce hermanos*¹⁶ realizan esta función al refugiarse en el bosque para salvar su vida. Y en *El gigante Verlioka*¹⁷ son las dos nietas y luego la esposa de un anciano quienes ejecutan la ausencia. Dentro de esta variante del daño se incluye el rapto, ya sea de la hermana del héroe o de la princesa, con la consecuente necesidad de emprender su búsqueda.

Uno de los daños más frecuentes ocurre a causa de pobreza, y se presenta como carencia de medios para ganarse la vida, que puede suscitar el abandono del héroe –en el bosque o en un paraje desierto– o simplemente provocarle el deseo de partir en busca de fortuna.

15 Jacob Grimm y Wilhelm Grimm, *Cuentos de la infancia y del hogar*, Barcelona, Bruguera, 1983.

16 *Ibidem*.

17 Afanasiev, *Cuentos populares rusos*, México, Espasa-Calpe-CNCA, 1992.

Otras variantes del daño surgen por la enfermedad inexplicable del rey o del padre del héroe; a causa de una promesa realizada por el padre del héroe para salvarse de la muerte, por la pretensión del padre de casarse con su hija –*Pelisurta*¹⁸ y *El candil de oro*¹⁹–, o por la pérdida de un objeto valioso o animal maravilloso.

Cuando el nacimiento del héroe está marcado por un vaticinio que presagia una desgracia –que puede ser el rapto por un dragón, por una bruja, por el viento, o la muerte transformada en un sueño profundo–, sus padres intentan preservarlo de esa fatalidad, por lo que establecen la prohibición de salir de sus habitaciones, de la casa, o de mantener contacto con el objeto que detonará el cumplimiento de su destino. En *Escaramujo*²⁰, la prohibición proscribía los husos de todo el reino; en *La ondina*²¹, el padre del héroe no permite que su hijo se acerque al agua y en *Barbazul*²² el marido de la heroína no le permite abrir una de las habitaciones.

En el cuento maravilloso ocurre que la prohibición anticipa su respectiva transgresión, por lo que frecuentemente la casualidad ayuda a quebrantarla. Un sirviente que desconoce el motivo de la prohibición ocasiona que el héroe entre en contacto con el objeto prohibido, puede ser también la misma curiosidad del héroe la que lo acerque a su destino fatal, o puede tratarse de un emisario extranjero, quien llega hasta el héroe con la finalidad de hacerle cometer la falta. No obstante los intentos de evitar que el héroe se enfrente con su destino, se manifiesta la fatalidad del daño, ya que ni el héroe ni sus padres pueden hacer nada para evitarlo.

El daño se presenta como uno de los elementos morfológicos más importantes del cuento maravilloso, pues además de que determina la empresa del héroe, le obliga a emprender la partida con la finalidad de repararlo. En este sentido, afirma Pilar Almoína que si la carencia o daño altera el orden que prevalecía al inicio del cuento, “la función específica del héroe es restituirlo a su equilibrio”.²³

18 Véase Jacob Grimm y Wilhelm Grimm, *op. cit.*

19 Cuento tradicional palestino. Véase Monserrat Rabadán, *La jrefiyye palestina: literatura, mujer y maravilla. El cuento maravilloso palestino de tradición oral*, México, El Colegio de México, 2003.

20 Véase “Escaramujo” o “La bella durmiente del bosque”, en Grimm, *op. cit.*

21 *Ibidem.*

22 Véase Charles Perrault, *Contes*, Paris, Gründ, 1978.

23 Almoína, *El héroe en el relato oral venezolano*, Caracas, Monte Ávila Latinoamericana, 1992, p. 34.

- **3. Llamado a la aventura**

Este término procede de Joseph Campbell²⁴, sin embargo, se ha preferido al de *mediación*, *momento de enlace*, porque designa de manera más precisa el momento en que el héroe decide emprender su aventura o la acción con que el mandante (heraldo de la psique²⁵) propicia la partida.

En esta secuencia se ha integrado la *decisión del héroe* a la *mediación* (funciones IX y X), por lo que en esta etapa es cuando se define al héroe-buscador o al héroe-víctima, según su aceptación o su resistencia a emprender la partida.

- **4. Partida**

Al partir, el héroe no sólo se aleja de su casa y de su familia, sino se dirige hacia un mundo desconocido, regido por leyes distintas a las de su realidad. En la mayoría de los cuentos los indicios apuntan a que el héroe se separa del mundo de los humanos para introducirse en el reino de los muertos, de los genios u otros seres cuyos atributos extraordinarios les confieren la capacidad para convertirse en donantes.

Una vez fuera de su mundo, el héroe se lanza a la aventura, concepto fundamental que remonta a *les romans* de los siglos XII y XIII, cuyo sentido apuntaba hacia la “prueba a superar”. En la literatura medieval, la aventura estaba destinada a validar la capacidad del héroe para erigirse como tal, mediante el enfrentamiento de ciertas pruebas en circunstancias que le eran desconocidas, entre ellas, la capacidad de identificar el momento adecuado para emprender la partida.²⁶

24 Joseph Campbell, *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*, México, FCE, 1993, pp. 53-61.

25 Esta denominación corresponde a Joseph Campbell, quien indica que una de las formas en que empieza la aventura del héroe es a partir de una ligereza, un suceso aparentemente accidental, que pone ante él un mundo insospechado donde tendrá que enfrentarse con poderes desconocidos. A partir del momento en que se manifiesta el heraldo de la psique, el héroe ya no puede sustraerse al llamado. En ocasiones, este papel lo desempeña un ser repugnante o maléfico.

26 Christiane Marchello-Nizia, “Caballería y *courtoisie*”, en *Historia de los jóvenes I. De la Antigüedad a la Edad Moderna*, Madrid, Taurus, 1996, pp. 198 y 199.

- **5. Encuentro con el donante**

El héroe llega a una región desolada que en los cuentos maravillosos adquiere una gran diversidad de representaciones. El bosque, el desierto, la montaña, un jardín paradisíaco, un extenso mar, un cenote, una cueva, un castillo o un sótano, a la vez que conservan la huella del entorno geográfico en que se produjo la narración, comparten entre sí una característica fundamental: el espacio denso, oscuro, misterioso o de difícil acceso, que constituye una barrera infranqueable, salvo para el héroe verdadero.

En este reino limítrofe entre el mundo de los vivos y el Más Allá, el héroe se prepara para enfrentar los obstáculos con que el antagonista pretende interferir la consecución de su meta, mediante la adquisición del atributo u objeto mágico, suceso que pone en escena al donante o adyuvante, personaje tan maravilloso como la región donde habita.

Del donante, el héroe puede obtener un objeto, un atributo, un don, un conocimiento, un consejo o, incluso, la promesa de su ayuda incondicional. Este sintagma contempla las funciones XII, XIII, XIV y XV.

- **6. Pruebas**

Las funciones XVI a la XXX comprenden diversas etapas de las pruebas y sus variantes. Entre ellas, las funciones XVI, XXI y XXV, que corresponden a la *lucha*, *persecución* y *tarea*, son diversas maneras en que el antagonista puede plantearle los obstáculos al héroe, por lo que se propone un solo sintagma para designar el enfrentamiento entre el héroe y el antagonista. En el caso de los cuentos en que las pruebas se presentan por triplicado, se señala una etapa inicial, una intermedia y otra final, donde a la tercera corresponde el triunfo definitivo.

- **7. Triunfo**

Las funciones XVIII, XXII y XXVI, *victoria*, *salvación* y *cumplimiento*, respectivamente, también son funciones intercambiables según su alcance en el desarrollo de la trama, pues constituyen tres opciones distintas en que el héroe vence la fechoría perpetrada por el antagonista, por lo que se sintetizan en una sola secuencia, denominada triunfo.

- **8. *Erradicación del mal***

La resolución de los obstáculos implica la derrota del antagonista y, por ende, la desaparición de la fechoría, así como la eliminación del daño que propició la partida, lo que posibilita al héroe la incorporación al mundo de los humanos, ya sea que se represente como el retorno a casa o la adquisición del reino en el que tuvieron lugar las pruebas.

- **9. *Regreso a casa cargado de riquezas/ Adquisición de un reino/ Bodas***

Es la parte final e imprescindible en el cuento maravilloso, en que queda implicado el final feliz. El triunfo definitivo del héroe se indica mediante un cambio de fortuna: obtención de inconmensurables riquezas o el matrimonio con una princesa o príncipe como recompensa, a lo que puede añadirse la herencia del trono.

2.3. EL ANÁLISIS DE LA COSMOVISIÓN

En la delimitación de la estructura básica del cuento maravilloso, no son importantes los atributos de los personajes ni la manera en que se trasladan, las características del objeto mágico ni las recomendaciones que el donante hace al héroe, tampoco la forma en que se representa el espacio del Más Allá. Estos elementos sólo adquieren relevancia cuando se establecen como categorías para la investigación de la expresión cultural, de la cosmovisión del pueblo en que se han contado. Cada una de las formas en que el héroe ejecuta sus funciones, es una estrategia socialmente aceptada para la resolución de problemas; en ellas se ponen de manifiesto las valoraciones conferidas para el Bien y el Mal, lo permitido y lo punible. El cuento folklórico, al ser producto de la narración oral tradicional, refleja las creencias, normas y prácticas de la cultura en que está inserto.

La comparación de distintas versiones de un mismo tipo de cuento pone al descubierto su carácter arquetípico, que se revela en su estructura constante, mientras que el sabor o colorido de los añadidos refleja la huella de la cultura en la que han arraigado. La visión del mundo de cada grupo social, de cada narrador, queda impresa en el símbolo que, como imagen idónea para

significar la naturaleza inconsciente del espíritu, se reviste de un carácter concreto al tomar del contexto inmediato el objeto más adecuado para su representación.

Las categorías que se proponen para un acercamiento al análisis de la cosmovisión son: los personajes, los objetos o dones mágicos, los espacios y las pruebas presentadas por el héroe. En sus atributos –que en el caso de las pruebas se consideran las estrategias para resolverlas– ha quedado impresa la huella de la cultura, de ahí la importancia de estudiarlos como vía para desentrañar los valores culturales.

2.3.1. LOS PERSONAJES

Para el estudio de los personajes, se retoman las categorías de Vladimir Propp: héroe, mandante, antagonista y donante. Se comenzará por definir al héroe no sólo porque es la figura más relevante sino porque es el punto de partida para determinar las categorías restantes.

- ***El héroe: punto de partida***

La definición de la figura del héroe obliga a distinguir entre las dos tipificaciones que adquiere en la literatura: el héroe heroico y el héroe como protagonista del relato. La primera de ellas, y quizá la más generalizada, remite al héroe de la Antigüedad Clásica, característico de los relatos míticos. Personaje destinado a ejecutar grandes hazañas, destaca por sus excepcionales atributos: fuerza, valor, pureza de principios, abundancia de recursos, generosidad y hospitalidad.

Al héroe heroico se contraponen el héroe como personaje principal, dotado de atributos menos excepcionales.²⁷ Más cercano al hombre común, este héroe, característico de los relatos populares, aspira a transformarse en un “arquetipo representativo de un esquema de conducta y pensamiento”.²⁸

Los atributos del héroe representan un modelo socialmente aceptable, por lo que sus acciones son una conducta tipificada, marcada por rasgos éticos acordes con un patrón

²⁷ Según el estudio de Pedro Salinas, *El héroe literario y la novela picaresca española*, el héroe como protagonista se inserta en la literatura con el *Lazarillo de Tormes* (1554), representante paradigmático del héroe de los relatos populares. Véase Pilar Almoína, *op. cit.*, p. 13.

²⁸ *Ibidem*, p. 16.

convencional. El tipo del héroe constituye un paradigma cultural: en él se proyecta un ejemplo que resulta válido y aprovechable para el ser humano. Sin embargo, al inicio de su aventura, el héroe tiene algunos defectos de carácter, que deberá trabajar como parte del proceso de transfiguración que significa el periplo heroico. Se trata de fallas admisibles, cuya existencia es imprescindible para propiciar la partida.

No obstante que Pedro Salinas traza una distinción tajante entre ambos prototipos de héroe, la polaridad entre ambas figuras no es tan grande, pues la virtud del héroe clásico se ve afectada por la *hamartía*, término empleado por Aristóteles al describir al héroe trágico como “un hombre no principalmente virtuoso y justo, cuya desgracia, sin embargo, se le viene encima, no a causa del vicio y de la depravación, sino por algún error (*hamartía*)”.²⁹

Al respecto, menciona Pilar Almoina que son causas de *hamartía* un juicio equivocado, el desconocimiento, una falla de tipo moral y, principalmente, una debilidad de carácter. En el cuento maravilloso, cuando la *hamartía* suscita el *daño* o la *carencia*, el héroe puede ser considerado como “sujeto agente involuntario causante de una fechoría”.³⁰

Cada obstáculo es una oportunidad de superar ese defecto de carácter; el enfrentamiento con el antagonista resulta tan importante porque otorga al héroe la oportunidad de demostrar los atributos requeridos para transformarse en un modelo paradigmático. Ciertas virtudes potenciales como la valentía, el sentido de la justicia, la constancia y la astucia cobran vida precisamente durante la etapa de las pruebas, de lo que se desprende que el principal atributo del verdadero héroe es su capacidad para salvar obstáculos.

Así, el periplo del protagonista del cuento maravilloso se convierte en un proceso de eliminación de la *hamartía*, con lo que al final el héroe popular logra igualar en atributos al héroe mítico, ya elevado al rango de ejemplo de perfección ética y moral, consolidando una imagen aceptada colectivamente.

29 *Ibidem*, p. 10.

30 *Ibidem*, p. 35.

De todas las categorías actanciales, el héroe es el único que no admite relevo.³¹ No obstante que el relato popular posee una sintaxis narrativa sumamente flexible, que facilita la incorporación de sintagmas encajados así como la yuxtaposición de historias –tal es el caso de *Las mil y una noches*–, para mantener la unidad narrativa es indispensable la continuidad del héroe tanto en las incrustaciones como en los encadenamientos, puesto que la trama se estructura con base en lo que acontece al protagonista.

- ***Antagonista: definición de la fechoría***

El antagonista es quien interpone los obstáculos al héroe o, en términos de Carlos Foresti, es el que perpetra 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”.³² La existencia del antagonista da sentido al héroe, ya que al derrotarlo alcanza su meta.

El antagonista representa los aspectos rechazados por la cultura; tanto en sus atributos como en su conducta se expresa lo reprobable y lo punible según una escala de valoraciones morales y éticas, así como las estrategias que resultan obsoletas para la supervivencia.

Aunque son muchos los cuentos maravillosos en que el héroe y el antagonista personifican valores diametralmente opuestos, ésta no es una regla ineludible. En los casos en que ambos personajes poseen atributos similares, el enfrentamiento se torna en una competencia para medir la fuerza o la astucia, donde el héroe logra demostrar la supremacía sobre su adversario apenas por una pequeña diferencia.³³

Dentro de la categoría de antagonistas, puede identificarse al falso héroe, en quien la fechoría se realiza como intento de suplantar al héroe, por lo que su atributo principal es la impostura. Al igual que el héroe, puede emprender la partida; sin embargo, no logra resarcir el

31 *Ibidem*, p. 18.

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

33 Véase “La adivinanza” en *Cuentos populares gitanos*, Madrid, Mirahuano ediciones, 1991. El héroe es un astuto joven que tras haber derrochado la fortuna familiar, llega incluso a vender a sus padres; la antagonista es una princesa tan astuta como aquel a quien pretendía vencer. La prueba final es un duelo de inteligencias en el que, apenas por un pequeño margen, triunfa el joven, con lo que escapa a la muerte y desposa a la princesa.

daño porque carece de los atributos del héroe verdadero: suele ser cobarde, ambicioso, orgulloso, perezoso o grosero y, por ende, no es susceptible de recibir la ayuda del donante.

El falso héroe que queda atrapado en el Otro Mundo no logra elevarse al rango de antagonista, pues queda imposibilitado para interponer obstáculos; sin embargo, en los cuentos en que logra salir, el intento de usurpar el triunfo del héroe adquiere el sentido de fechoría, con lo que se convierte en antagonista.

- ***Mandante: el llamado a la aventura***

Desde un punto de vista morfológico, el mandante es el que propicia la partida del héroe. En su papel de guía coloca al héroe ante la perspectiva de un mundo insospechado. A través de este personaje se enuncian las exigencias de la comunidad, por lo que su voz tiene el carácter de una exhortación para el héroe. Hay cuentos en que esta función la lleva a cabo un personaje que más tarde se descubre como antagonista; en esos casos, cada uno de los roles se deberá analizar de manera independiente. Cuando las funciones de mandante y de donante recaen en un mismo personaje, también es necesario escindir ambos roles.

Desde una perspectiva psicoanalítica, el mandante actúa como “heraldo de la psique”. Su repentina aparición marca un nuevo periodo para el héroe, en el que debe enfrentarse a su destino. Generalmente, el mandante encarna en un personaje de “asqueroso y despreciable aspecto”³⁴, como simbolismo de las profundidades del inconsciente donde radican los factores rechazados, ignorados y no desarrollados de la existencia. El mandante es la *sombra*, analogía que emplean los psicoanalistas para explicar los rasgos de la personalidad que el individuo niega a lo largo de su vida. La sombra es la suma de los aspectos rechazados de la personalidad.³⁵

Aunque enfrentarse a la sombra siempre produce temor, puesto que contiene todos los elementos del carácter y las conductas incómodas, también hay en torno a ella “una atmósfera de

34 Campbell, *op. cit.*, p. 55.

35 Mr. Hyde, el personaje de Stevenson, es la metáfora idónea de la sombra. Véase Robert Bly. “La sombra: el yo rechazado” en *Espejos del yo. Imágenes arquetípicas que dan forma a nuestras vidas*, Barcelona, Kairós, 1994, pp. 45-47.

irresistible fascinación”.³⁶ Por eso, aunque el héroe experimente temor o repugnancia ante el mandante, no puede sustraerse a su llamado.

- ***Donante: el ideal ético***

El donante proporciona el atributo mágico, o funge como auxiliar mágico, ya sea que le dé al héroe un objeto que lo sacará de apuros, le enseñe un saber excepcional –la transformación en animales y fenómenos naturales–, le otorgue un don o simplemente buenos consejos. Representa todas las virtudes superiores. Por lo general, no se trata de un personaje de este mundo sino de un ideal que habita en el Cielo, en el Inframundo, en el Más Allá, por lo que sus poderes se relacionan con lo maravilloso o lo sobrenatural, con su capacidad para descubrir al héroe secretos trascendentes.

2.3.2. LA CONSTRUCCIÓN DEL ESPACIO EN EL CUENTO MARAVILLOSO

Los cuentos maravillosos poseen su propio mundo, tan distante del de la realidad cotidiana, que se requiere un conjuro para acceder a él: la *fórmula de inicio*. Mediante enunciados tan simples como “*Érase una vez...*”, “*En la época en que los tibetanos eran gobernados por doce jefes sin importancia...*”, “*Cuentan –pero Alá es más sabio, más prudente, más fuerte y más caritativo, que en tiempos pasados y en épocas remotas...*” se ejerce un influjo capaz de envolver al receptor dentro de un ensueño en el que lo maravilloso adquiere vida y provoca a la imaginación a traspasar el umbral que separa la realidad de la fantasía.

En opinión de Alessandro Portelli, los enunciados ritualizados que los narradores populares emplean como estrategias para hacer emerger el universo de referencia del cuento maravilloso, revelan que la creación de un tiempo especial para ubicar el relato es una confrontación contra el tiempo: el intento del ser humano por resistirse a la amenaza del tiempo, de luchar contra el olvido.³⁷

36 Campbell, *op. cit.*, p. 58.

37 Alessandro Portelli, “El tiempo de mi vida: las funciones del tiempo en la historia oral”, en Jorge Aceves Lozano [comp.] *Historia oral*. México, Instituto Mora-UAM, 1993, p. 195.

La imaginación se remonta así al *tiempo primordial, tiempo fundacional, tiempo primigenio o prototiempo*³⁸, términos con que el mitoanálisis designa aquella época en que se creó el mundo a partir de la lucha entre las fuerzas del Bien y del Mal. La fascinación por el prototiempo se experimenta como nostalgia del paraíso perdido. Nostalgia por una época en que los dioses y sus criaturas coexistían en un plano de igualdad, en que el ser humano no perdía aún la inmortalidad y, por ende, no estaba sujeto a la angustia del dolor ni de la muerte. De ahí que el tiempo primigenio se presente como un remanso donde la condición efímera del hombre se desvanece para satisfacer plenamente el anhelo de infinitud.

Así como el tiempo del mito y el tiempo del cuento maravilloso son “un tiempo fuera del tiempo, un tiempo sin tiempo...”³⁹, también el espacio adquiere una configuración peculiar. De la preponderancia que el espacio tiene sobre el tiempo para el estudio del ser, ha dicho Gaston Bachelard: “Creemos a veces que nos conocemos en el tiempo, cuando en realidad sólo se conocen una serie de fijaciones en espacios de la estabilidad del ser (...), el espacio conserva tiempo comprimido.”⁴⁰

- ***La casa: símbolo de estabilidad***

Para incursionar en el topoanálisis⁴¹ del cuento maravilloso, comenzamos por la casa, espacio primero cuya calidez acoge tras el viaje a través de las fronteras de la fantasía, propiciado por la enunciación de la fórmula de inicio. Como dice Bachelard, la casa “es el primer mundo del ser humano”, adonde se le deposita antes de ser “lanzado al mundo”. Así que la vida empieza encerrada dentro del tibio regazo de la casa.⁴²

38 Los mitos cosmogónicos y teogónicos que han servido de base para las religiones organizadas, han legitimado su carácter preceptivo a partir de los sucesos ocurridos en el tiempo fundacional, pues una tarea importante que los dioses llevaban a cabo como parte del ordenamiento del mundo, era asignar roles y reglas de conducta que constituirían un modelo ejemplar para todos los seres de la Tierra. Véase Paul Poupard. *Diccionario de las religiones*, Barcelona, Herder, 1997, pp. 1748-1750, y Vladimir Toporov *et al. Árbol del mundo. Diccionario de imágenes, símbolos y términos mitológicos*. La Habana, Casa de las Américas, 2002, pp. 421-422.

39 Alessandro Portelli, *op. cit.*, p. 195.

40 Gaston Bachelard, *La poética del espacio*, México, FCE, 2000, p. 38.

41 Concepto sugerido por Bachelard para abordar “...el estudio psicológico sistemático de los parajes de nuestra vida íntima”.

42 Bachelard, *op. cit.*, pp. 36-37.

Por el poder integrador de ese “pequeño cosmos” en el que el hombre estructura e integra sus sueños, sus recuerdos y sus pensamientos⁴³, es posible explicar el porqué no hay cuento maravilloso cuyo inicio plantee a un héroe viviendo en un gran desierto, ni perdido en la cima de una gran montaña o zozobrando en medio de un inconmensurable mar. Se le presenta siempre en el seno de su familia, cuidadosamente albergado dentro de una casa. Y gracias a ello no resulta abrupto el despertar del receptor dentro del mundo posible⁴⁴ del cuento maravilloso. Jamás se le deposita en descampado: el hogar del héroe acoge también al receptor.

Ya sea una choza, un lujoso palacio o una simple morada, el simbolismo de la casa se devela por oposición al mundo exterior: así como brinda la posibilidad de guarecerse de las inclemencias del tiempo, protege contra las hostilidades de la vida. Más allá del resguardo material, la casa, como integradora de sueños y ensueños, ampara a la psique pues en ella viven los seres protectores.⁴⁵ Por eso resulta la imagen idónea para representar la estabilidad en que vive el héroe antes del llamado a la aventura. De ahí que una vez aparecido el daño –definido como la ruptura de la estabilidad inicial–, el héroe deba abandonar su hogar, lanzarse completamente solo al encuentro de lo desconocido.

Y pese a la importancia de la casa del héroe como punto de partida del cuento, resalta la ausencia de descripciones, quizá porque como sostiene Bachelard, las casas del recuerdo deben conservar su penumbra para mantener su poder de evocación onírico.⁴⁶

- ***El Más Allá: Emergencia de lo maravilloso***

En cuanto ocurre el daño, el héroe abandona su hogar y se dirige hacia un lugar desolado, un mundo totalmente distinto al de los seres humanos, un mundo donde sus habitantes poseen poderes extraordinarios, donde ocurren sucesos maravillosos, donde el tiempo tiene leyes distintas: un “lugar de fluidos extraños y seres polimorfos, tormentos inimaginables, hechos

43 *Ibidem*, p. 36.

44 Cada texto narrativo crea un determinado universo de referencia, en el que se inscriben personajes, atributos y sus esferas de acción: el mundo posible. Su lógica no necesariamente coincide con la del mundo real. De tal manera que la verdad de los objetos ficcionales no se funda en la correspondencia con lo real: sólo puede ser valorada en función del mundo posible instituido por el texto. Carlos Reis y Ana Cristina López, *Diccionario de narratología*, Salamanca, Colegio de España, 1996.

45 Bachelard, *op. cit.*, pp. 38 y 45.

46 *Ibidem*, p. 43.

sobrehumanos y deleites imposibles”⁴⁷. La lógica de ese mundo es similar a la de los sueños, y sus imágenes evocan las concepciones mitológicas del Más Allá.

La multiplicidad de representaciones que puede adquirir ese mundo, está determinada por el entorno geográfico en que cobra vida el cuento. Sin importar que sea bosque, desierto, montaña, mar, cenote, castillo, cueva, pradera separada por una corriente fluvial, jardín secreto o camino solitario, la región elegida se distingue por su inaccesibilidad.

De la virtud que tienen los espacios vacíos como estímulo para la imaginación, da buena cuenta la *suquiya*, casa donde se celebra la ceremonia del té.⁴⁸ Más que una simple habitación destinada a la preparación del té, la *suquiya* sirve de asilo a un impulso poético, a los caprichos estéticos. El vocablo japonés *suquiya*, que originalmente significaba “casa de la fantasía”, adquirió la acepción de “casa del vacío” por la ausencia de ornamentos, cuya finalidad es dar a la fantasía la libertad de llenar esos espacios vacíos.⁴⁹

En plena concordancia con una de las máximas del Teísmo, que afirma: “el vacío es todopoderoso porque puede encerrarlo todo”, Joseph Campbell menciona que los espacios desiertos instan a la imaginación a poblarlos de figuras mágicas, pues “las regiones de lo desconocido (...) son libre campo para la proyección de los contenidos inconscientes”.⁵⁰

Es así como al margen de la vida social, el héroe del cuento maravilloso tiene la oportunidad de encontrarse con las figuras que habitan en su interior, tal y como hicieron los legendarios eremitas y los monjes de la cristiandad desde el siglo III d. C.

Los primeros cristianos que se apartaron del mundo cotidiano para poder enriquecerse espiritualmente, se refugiaron en el desierto. De ahí el nombre de eremitas, pues *eremos*, en

47 Campbell, *op. cit.*, p. 60.

48 Para el poeta y filósofo japonés Okakura Kakuzo, el arte de tomar té es una religión estética que conecta al hombre con el Universo: el Teísmo. Como todo culto, la ceremonia del té o *cha-no-yu* debe tener su propio espacio para desarrollarse. Originalmente se trataba de un pequeño recinto delimitado por un biombo, dentro de la vivienda. En el siglo XVI, Senno Soyeki Rikiu, el más eminente de los maestros del té, inventó la *suquiya*. Véase Okakura Kakuzo, *El libro del té*, México, Costa Amic editor, 1974.

49 Véase Okakura Kakuzo, *ibidem*, y Ernest Wood, *Diccionario zen*, Barcelona, Paidós Orientalia, 1980, pp. 139-140 y 163-164.

50 Campbell, *op. cit.*, p. 78.

griego, significa desierto.⁵¹ El atractivo del desierto era la soledad, que permite disciplinar los sentidos al liberarlos de las tentaciones que impiden dedicarse por completo a la oración, condición indispensable para llegar a Dios. Como ha dicho el abad Allois: “sólo cuando el hombre diga en su corazón: Dios y yo estamos solos en este mundo, encontrará la paz”.⁵²

Los cristianos que imitaron el ejemplo de Cristo guiado al desierto por el Espíritu, fueron conocidos como monjes –*monos* quiere decir solo–, pues su retiro del mundo implicaba una total soledad. Sin embargo, la tendencia posterior fue el establecimiento de comunidades cenobíticas⁵³ en las que, si bien los novicios se enfrentaban a la soledad de su celda y se dedicaban a la meditación, pertenecían a una comunidad organizada, en la que debían realizar tareas manuales, no sólo para ayudar al sostenimiento del monasterio, sino por la importancia atribuida al trabajo como “remedio infalible para el estado mental de la <acidia>: ese insidioso demonio del ardiente mediodía que tentaba al solitario y al cenobita para que, por aburrimiento o por repugnancia, abandonaran su vocación”.⁵⁴

No obstante que el apoyo brindado por la vida en comunidad a quienes eligieron la vida ascética, hizo proliferar los cenobios, la tendencia al total aislamiento persistió en algunas colonias de ermitaños, como aquellas inspiradas en el ejemplo de San Hilarión –discípulo de San Antonio–, donde centenares de monjes vivían en cuevas o chozas sin verse y sin oírse entre sí.⁵⁵

Los bosques, las aguas, las montañas y los subterráneos comparten con el desierto una misma característica: la inaccesibilidad. Por eso, son espacios propicios para representar al inconsciente, al tiempo que brindan imágenes simbólicas de los confines del mundo. Son los lugares idóneos para alojar a los dioses y otros seres dotados de poderes extraordinarios, cuyos secretos podrían ser comunicados a los humanos que logran acceder hasta esas regiones.

51 Clifford Lawrence, *El monacato medieval. Formas de vida religiosa en Europa Occidental durante la Edad Media*. Madrid, Gredos, 1998, p. 19.

52 *Ibidem*, p. 21.

53 La vida cenobítica es la vida ascética practicada dentro de una comunidad. Los cristianos la llamaron *coenobium*, término derivado de *koinos*, común. En el año 320, San Pacomio estableció una comunidad en el Alto Nilo, por lo que se le considera el creador del cenobio cristiano. *Ibidem*, p. 19.

54 *Ibidem*, p. 24.

55 *Ibidem*, p. 21.

La idea de que el héroe del cuento maravilloso viaje hacia el reino del Más Allá en busca de conocimientos restringidos a los humanos, halla su sustento en la creencia de que a los antepasados, al haber cruzado el umbral de la muerte, les han sido develadas las grandes incógnitas de la humanidad.

En la cosmogonía tojolabal, los antepasados “sabían cómo estaba formado el mundo, sabían por qué existían las montañas, la función de las cuevas; conocían en dónde se encontraban ocultos los corazones de las cosas; lo que hay arriba de nosotros y lo que existe abajo del *Lu'umk'inal*”.⁵⁶ Y quien posee los secretos de la brujería es el *Pukuj, Niwan Winik* o Sombrerón, señor del bosque y sus habitantes, que vive en el *K'ik'inal* o Inframundo.⁵⁷

La amplia difusión de la mitología chamánica muestra el carácter universal de la fuerza que se atribuye a quienes tienen el poder para hablar con los muertos. En mitos paleoasiáticos, esquimales, yakutos o de las tribus indias de América del Norte, figura el chamán, mediador entre el hombre y los espíritus, como curador, gracias a su capacidad para comunicarse con las almas de los difuntos. Mediante un hechizo, el chamán realiza un viaje simbólico al mundo de los espíritus, donde pelea contra aquellos que provocan las enfermedades y conjura a los espíritus señores para que satisfagan sus ruegos.⁵⁸

Del arte de la adivinación o profecía como don que recae en los muertos, rinde testimonio la *Voluspa* o *Visión de la Sibila*, composición inicial de la *Edda Mayor*. El dios Odín interroga sobre el destino de los dioses y de la tierra a una sibila muerta que resucita para profetizar. Según Borges, esta escena de necromancia o adivinación por los muertos es similar a la que registra el undécimo libro de la *Odisea*.⁵⁹

El Otro Mundo está poblado por seres maravillosos. Todos sus personajes tienen características antropomórficas; sin importar que sean animales o fenómenos de la naturaleza —el viento del norte, el sol o la luna—, hablan, se comportan como humanos. Pero se diferencian del

56 El *Lu'umk'inal* es el espacio terrestre, habitado por los humanos, por las deidades representantes de Dios y por los aliados del *Pukuj*. Véase Antonio Gómez, “Palabras iniciales” en *Palabras de nuestro corazón. Mitos, fábulas y cuentos maravillosos de la narrativa tojolabal*, op. cit., p. 19.

57 Mario H. Ruz, “Rumores al viento. Palabras de nos-otros (Introducción a los textos)”, en *Palabras de nuestro corazón. Mitos, fábulas y cuentos maravillosos de la narrativa tojolabal*, op. cit., pp. 60-61.

58 Toporov, op. cit., pp. 295-296.

59 Borges, *Literaturas germánicas medievales*, Buenos Aires, Emecé, 1996, pp. 139-140.

héroe, quien siempre será un intruso porque pertenece al mundo de los vivos, de los no-espíritus, motivo por el cual debe salir una vez obtenido el atributo mágico. Este mundo existe para que se lleve a cabo el encuentro con el donante.

2.3.3. OBJETOS, DONES Y ATRIBUTOS MÁGICOS: REPRESENTACIÓN DE DESEOS

Desde la perspectiva de análisis morfológico del cuento maravilloso, el donante y el objeto mágico tienen la misma función: propiciar la transformación del héroe, indispensable para resolver los obstáculos y poder alcanzar su meta. De ahí que Vladimir Propp haya planteado que “el estudio del ayudante es inseparable del de los objetos encantados porque obran de manera totalmente idéntica”.⁶⁰ Sin embargo, lo que es válido para el análisis morfológico e incluso para la búsqueda de las raíces históricas del cuento, no lo es para el estudio de la cosmovisión, en que los objetos mágicos deben colocarse en una categoría aparte, pues es en los dones, objetos o atributos mágicos otorgados por el donante donde se proyectan los deseos del héroe, en los que se han plasmado las carencias de la cultura a la que pertenece el cuento.

La gente enuncia sus necesidades a través de los deseos. A propósito de los cuentos populares franceses, enraizados en el mundo de la pobreza campesina, Robert Darnton⁶¹ explica la falta de imaginación en las peticiones de los protagonistas como consecuencia del hambre, que los obligaba a pensar sólo en comida.

El placer de comer hasta saciarse, difícil de satisfacer en el entorno de extrema pobreza anterior a la Revolución de 1789, se reflejó en los cuentos populares franceses no mediante espléndidos manjares sino en los banquetes pantagruélicos que el héroe obtiene gracias a los objetos mágicos. Por ello afirma Darnton que “...llenar la panza era el primer deseo de los héroes campesinos franceses”.⁶²

60 Vladimir Propp, *Raíces históricas del cuento*, México, Colofón, 1989, p. 194.

61 Darnton, *La gran matanza de gatos y otros episodios en la historia de la cultura francesa*, México, FCE, 2002, pp. 40-41.

62 *Ibidem*, p. 41.

Los objetos mágicos como expresión de las necesidades más apremiantes no es un tema privativo de la cultura francesa. La amplitud de su difusión puede constatarse en la clasificación de Cuentos Folklóricos Ordinarios de Antii Aarne y Stith Thompson⁶³, en que los ejemplos más representativos de la prioridad que el pensamiento popular otorga a la comida, se presenta en los tipos de cuentos 563. *La mesa, el asno y el palo*; 564. *La bolsa mágica*; 565. *El molino mágico*; 566. *Los tres objetos mágicos y las frutas maravillosas*, y 569. *La mochila, el sombrero y el cuerno*.

En “La mesa, el asno y el palo”, el primer objeto que el donante concede al héroe es una mesa, cuya virtud permite aparecer suculentos platillos tan solo con nombrarlos. Únicamente cuando el antagonista –un posadero que mediante sucias artimañas descubre el secreto del héroe– sustituye la mesa mágica por una mesa común, el donante le regala al héroe un asno que produce monedas de oro al jalarle la cola. Pero de la misma manera en que perdió la mesa, el héroe pierde el asno, por lo que recibe un garrote, un bastón o un palo, que utiliza para recuperar sus objetos mágicos.

Aquí resulta interesante observar cómo el garrote representa una satisfacción vicaria del anhelo de venganza. La posibilidad de castigar al antagonista, deseo tantas veces acariciado por las personas sometidas a un constante y brutal abuso de poder, se ilustra en el cuento tipo 592. *El juicio entre los espinos*, en el que el héroe aprovecha un violín que obliga a bailar sin descanso a quien lo oye, para dar su merecido al antagonista. Es así como un juicio es sometido a ejecutar una danza entre los zarzales, hasta que termina por devolver las ganancias obtenidas mediante la usura.

En el mismo tenor se desarrolla la historia de la gran matanza de gatos de la Rue Saint-Séverine, ocurrida en la década de 1730, que presta su nombre al estudio sobre cultura popular de Robert Darnton. Los aprendices de la imprenta de Jacques Vincent capturaron y torturaron a los gatos callejeros que, a causa de sus maullidos, les habían impedido conciliar el sueño durante muchas noches. En el taller, escenificaron un juicio ante los animales que colgaron en improvisados patíbulos, incluida Grise, la gata favorita de la esposa del patrón. Según la anécdota de Nicolas Contat, este suceso inspiró a uno de los aprendices la repetición de *copies* –parodias

63 Véase Stith Thompson, *op. cit.*, pp. 482-484.

de los incidentes ocurridos en el taller–, que le ganaron la simpatía de sus compañeros, quienes se recreaban con la narración de la anécdota.

La satisfacción incansable experimentada por los obreros ante las *copies* del juicio y la matanza de gatos muestra una estrategia para liberar la impotencia contenida a causa de las injusticias perpetradas por los patrones en contra de los trabajadores. La matanza de gatos resultaba tan divertida para los obreros porque les ofrecía la posibilidad de ejecutar un juicio en contra del patrón y condenarlo, simbólicamente, por su manejo injusto del taller. A la manera del Carnaval, esta protesta simbólica desfoga el sueño de infringir las normas tradicionales y de alterar el orden social, a la vez que es un mecanismo que permite mantener el *status quo*, al liberar mediante la risa el coraje y la impotencia.⁶⁴

2.3.4. PRUEBAS Y ESTRATAGEMAS PARA RESOLVERLAS

La función espiritual y moral del cuento maravilloso se comunica a través de las aventuras del héroe y es, fundamentalmente, en la etapa de las pruebas cuando el cuento alerta sobre los peligros que pueden acechar al ser humano, mientras que en las estratagemas a las que el héroe recurre para vencer esos obstáculos se brinda una guía sobre los caminos socialmente aceptados para resolverlos. Las alternativas de solución a esos obstáculos resultan eficaces en tanto ya han sido probadas con anterioridad.

Entre el acervo de conocimientos, costumbres y hábitos que los miembros de cada cultura comparten entre sí, y cuya transmisión y asimilación opera de manera inconsciente, se encuentra la forma de plantear los problemas y la de resolverlos. La resolución de problemas siempre está en concordancia con las posibilidades que ofrece la cultura, razón por la cual se han considerado como estrategias culturalmente válidas a los recursos empleados por los héroes para resolver los obstáculos con que los antagonistas interfieren su camino hacia la meta.

64 Darnton, *op. cit.*, pp. 81-108.

SEGUNDA PARTE

APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA DE ANÁLISIS DEL CUENTO MARAVILLOSO

Uno de los objetivos de esta investigación es evidenciar que el carácter arquetípico de la estructura básica del cuento maravilloso se mantiene con independencia del contexto cultural en que se haya llevado a cabo su transmisión. Para cumplirlo, se han seleccionado dos relatos procedentes de dos cosmovisiones distintas: el cristianismo medieval y el Islam medieval. El cuento que corresponde a la primera se titula *Cuento de uno que se fue de casa para aprender a tener miedo*, de la colección de los hermanos Grimm; de la segunda se ha elegido *Las aventuras de Hassan Al Basri*, de *Las mil y una noches* en la versión de Antoine Galland.

Esta selección aparentemente tan polarizada permitirá destacar la capacidad que tiene la estructura arquetípica del camino del héroe para captar las modificaciones propias de la cultura en que se han fraguado los relatos, asimilando con fidelidad las huellas de la cosmovisión y, particularmente, la manera en que se refleja la influencia religiosa.

El recorrido por esta segunda parte se divide en dos capítulos: en el tercero se analiza el cuento cristiano y en el cuarto, el cuento musulmán. Antes de emprender cada análisis, se presenta una breve introducción sobre el contexto en que se inserta el relato. Para el análisis formal se considera la estructura básica del cuento maravilloso, sin embargo, se ha identificado previamente la *Morfología del cuento* con la finalidad de proporcionar elementos para comparar la propuesta de Propp con la adaptación sugerida en esta tesis. Enseguida se aplican las categorías para el estudio de la cosmovisión. Posteriormente, se lleva a cabo la interpretación de los resultados obtenidos mediante este procedimiento metodológico. La confrontación de las similitudes entre ambos cuentos, se desarrolla en las conclusiones.

CAPÍTULO III

CUENTO DE UNO QUE SE FUE DE CASA PARA APRENDER A TENER MIEDO

3.1. CUENTOS DE LA INFANCIA Y DEL HOGAR

Las aldeas cercanas a Kassel (Alemania) fueron una fuente importante de relatos para los hermanos Grimm. Del poblado de Niedierzwerhen era la abuela Katherina Viehmann, reconocida por su capacidad memorística y espléndida habilidad para narrar. Ella contribuyó con 19 de los cuentos que conforman la obra *Kinderund Hausmarchen* (*Cuentos de la infancia y del hogar*), de Jacob y Wilhelm Grimm, publicada en Berlín en el invierno de 1812. Entre los más amenos figuran: “El fiel Juan”, “Los doce hermanos”, “Los tres pelos dorados del diablo”, “Las tres plumas”, “La ondina del estanque” y “El mugriento hermano del diablo”.

Otra valiosa influencia fue *die alte Marie*. Ella proporcionó los relatos más famosos de los Grimm, como “Los dos hermanos”, “Caperucita roja”, “La bella durmiente del bosque” y “Blancanieves”. Del repertorio del aya Marie son también las historias de infancia que Dortchen Wild y sus hermanas contaron a Wilhelm, entre las que destacan “La hija del molinero”, “La hija de la Virgen María” y “Hansel y Grethel”.¹

Sin embargo, no se tiene referencia que permita vincular el *Cuento de uno que se fue de casa para aprender a tener miedo*, con alguno de los amigos o aldeanos que fungieron como informantes de los hermanos Grimm. La clasificación según su origen lo relaciona con las Historias de caballería de la Edad Media², por lo que puede especularse que fue recabado de los manuscritos alemanes medievales, a cuyo estudio se dedicó Wilhelm Grimm.

1 Joseph Campbell. *El vuelo del ganso salvaje: exploraciones en la dimensión mitológica*, Barcelona, Kairós, 1998, pp. 14-50, 250-251.

2 *Ibidem*, pp. 46-50.

El mozo que quería aprender lo que es el miedo –nombre con que también se le conoce a este relato– es el cuento n° 4 de la primera edición de los *Cuentos de la infancia y del hogar*. En la clasificación de Antti Aarne y Stith Thompson, corresponde al tipo AT 326, de los “Cuentos de magia de adversarios sobrenaturales”.³

3.2. ANÁLISIS MORFOLÓGICO

- *Situación inicial*

El héroe es “tonto e incapaz de aprender y entender nada”, al grado de que la gente comentaba que llegaría a ser una carga para su padre, mientras que su hermano mayor es inteligente y trabajador. El menor destaca, sin embargo, porque nada le provoca miedo.

- *VIII-a. Carencia. 5° Formas racionalizadas: falta de medios de vida*

Al haberse hecho alto y fuerte, debe aprender algo que –como a su hermano– le permita ganarse la vida. Desde el punto de vista del padre, el héroe carece de oficio; para el héroe sólo le falta aprender a sentir el miedo.

- *IX. Mediación, momento de enlace*

En la sacristía tiene lugar el suceso que provoca la partida del héroe, es decir, la mediación. El sacristán funciona como mandante, ya que en un intento de asustar al héroe, lo envía en la noche a tocar la campana y se le aparece disfrazado de fantasma. Sin embargo, el héroe lo avienta por las escaleras y le provoca una fractura. Al ser responsable del accidente del sacristán (quien también es su tío), su padre decide echarlo de casa para siempre.

3 Stith Thompson. *The folktale*, Berkeley & Los Angeles, University of California Press, 1977, p. 482.

- *X. Decisión del héroe*

El héroe acepta gustosamente salir a recorrer el mundo, pues ve en ello la oportunidad de ir en busca del miedo, arte que le servirá para ganarse la vida.

- *XI. Partida*

Al amanecer, el héroe emprende su aventura por los caminos. La decisión de partir lo convierte en un héroe-buscador.

- *XII. Primera función del donante*

Un posadero le informa al héroe que hay un castillo encantado donde seguramente aprenderá lo que es el miedo. El premio para quien pase tres noches ahí será casarse con la hija del rey.

- *XIII. Reacción del héroe*

A pesar de las advertencias de la esposa del posadero respecto del peligro que implican los espíritus que rondan el castillo encantado, el héroe se presenta ante el rey.

- *XIV. Transmisión, obtención del auxiliar mágico*

Al rey le agrada el héroe, por lo que le brinda la posibilidad de llevar al castillo tres objetos inanimados: elige fuego, un torno y un banco de carpintero con su correspondiente tornillo y escoplo.

- *XV. Traslado de un reino a otro*

Al caer la noche, el héroe se traslada al castillo encantado.

- ***XVI (a). Lucha. Primera noche***

1. dos inmensos gatos negros de ojos ardientes le proponen una partida de cartas;
2. gatos y perros negros que arrastran cadenas candentes, intentan apagar el fuego;
3. la cama en que se acuesta rueda y salta por las escaleras hasta sepultarlo.

- ***XVIII (a). Victoria. Primera noche***

1. al descubrir las garras de los gatos negros, los mata y los arroja al agua del foso;
2. a los gatos y perros negros los ensarta con el escoplo. Mata a la mayoría y arroja sus cadáveres al agua, y
3. jala las mantas y almohadas, con lo que se libera de morir asfixiado bajo la cama.

- ***XVI (b). Lucha. Segunda noche***

1. un hombre horripilante, cuyo cuerpo cortado en dos mitades entra por la chimenea, intenta desplazarlo de su lugar en el banco de carpintero;
2. varios hombres caen por la chimenea junto con nueve tibias y dos calaveras, y lo invitan a jugar a los bolos.

- ***XVIII (b). Victoria. Segunda noche***

1. empuja con fuerza al hombre y recupera su sitio en el banco de carpintero;
2. con el torno, redondea las calaveras y juega a los bolos hasta la medianoche.

- ***XVI (c). Lucha. Tercera noche***

1. un muerto intenta estrangularlo luego de que lo ha ayudado a entrar en calor;
2. un enorme y horrible viejo de barba blanca le asegura que aprenderá lo que es el miedo puesto que lo matará.

- ***XVIII (c). Victoria. Tercera noche***

1. al muerto vuelve a meterlo dentro de su ataúd;
2. con el hacha apresa la barba del viejo dentro del mismo tajo que éste hizo en un yunque.

- ***XIX (a). Eliminación o reparación del daño***

Para salvar su vida, el viejo le otorga al héroe el tesoro que está oculto en el sótano del castillo.

- ***XXX. Castigo***

El héroe golpea al viejo, último y principal antagonista, con un mazo de hierro hasta que éste le cede el tesoro que custodiaba.

- ***XXXI. Nupcias***

Como recompensa por haber desencantado el castillo, el héroe se casa con la princesa, y recibe la tercera parte de las riquezas que estaban custodiadas por los espíritus del mal; el resto se reparte entre el rey y los pobres.

- ***XIX (b). Eliminación o reparación del daño***

Su esposa le arroja sobre el vientre un balde lleno de renacuajos, y por fin conoce el miedo.

3.3. ESTRUCTURA BÁSICA

- ***1. Situación inicial de cotidianidad***

Un padre se queja de su hijo porque es tonto e incapaz de aprender nada, mientras que su hermano mayor es inteligente y trabajador. Sin embargo, al menor no hay nada que le provoque miedo.

- ***2. Daño o pérdida***

El héroe se ha hecho alto y fuerte, por lo que el padre considera que debe aprender algo que le permita ganarse la vida.

- ***3. Llamado a la aventura***

Para asustar al héroe, el sacristán lo envía al campanario por la noche, y se le aparece disfrazado de fantasma. Lejos de atemorizarse, el héroe lo tira por las escaleras y le provoca varias fracturas, lo que ocasiona que su padre lo eche de casa para siempre. Al propiciar la partida del héroe, el sacristán desempeña el rol de mandante.

- ***4. Partida***

El héroe sale de casa para aprender a sentir lo que es el miedo, arte que le servirá para ganarse la vida. Su decisión lo convierte en un héroe-buscador.

- ***5. Encuentro con el donante/ adquisición del atributo mágico***

En su camino, el héroe encuentra a un viajero que lo lleva hasta un lugar donde hay siete ahorcados, y le asegura que si se queda con ellos durante toda la noche aprenderá a sentir miedo. A la mañana siguiente, el héroe aún no conoce lo que es el miedo, por lo que prosigue su camino.

El héroe llega a una posada donde se entera de la existencia de un castillo poblado por espíritus malignos. Para desencantarlo, es necesario pasar tres noches seguidas en el castillo. En recompensa, el rey ofrece la mano de su hija. Y para ayudarlo a cumplir su objetivo, le otorga tres objetos para pasar la noche: fuego, un torno y un banco de carpintero con su tornillo y escoplo.

- **6 (a). Primera prueba**

Durante la primera noche, el héroe se enfrenta a dos inmensos gatos negros que le proponen una partida de cartas; a gatos y perros negros que intentan apagar el fuego, y a una cama que, en cuanto se acuesta, rueda y salta por las escaleras hasta sepultarlo.

- **7 (a). Triunfo**

El héroe vence a los antagonistas de la primera noche. Al descubrir las garras de los gatos negros, los mata y los arroja al agua del foso; a los gatos y a los perros negros los ensarta con el escoplo y arroja sus cadáveres al agua, y se libera de morir asfixiado bajo la cama jalando las mantas y las almohadas.

- **6 (b). Segunda prueba**

La segunda noche, el héroe se enfrenta a un hombre horripilante que intenta desplazarlo de su lugar en el banco de carpintero, y a varios hombres que lo invitan a jugar a los bolos con nueve tibias y dos calaveras.

- **7 (b). Triunfo**

El héroe vence a los antagonistas de la segunda noche al empujar con fuerza al hombre horripilante hasta recuperar su sitio en el banco de carpintero, y al usar el torno para redondear las calaveras, con lo que se divierte jugando a los bolos hasta la medianoche.

- **6 (c). Tercera prueba**

La tercera noche, el héroe se encuentra con un muerto que intenta estrangularlo, y con un enorme y horrible viejo de barba blanca que amenaza con matarlo.

- **7 (c). Triunfo**

El héroe vence al muerto y vuelve a meterlo dentro de su ataúd, y con la misma hacha que el viejo intenta matarlo, le apresa la barba en un yunque.

- **8 (a). Erradicación del mal**

El héroe golpea al viejo, último y principal antagonista, con un mazo de hierro. Para salvar su vida, el viejo le cede el tesoro que se encuentra escondido en el sótano del castillo.

- **9. Regreso a casa cargado de riquezas/ adquisición de un reino/ bodas**

Como recompensa por haber desencantado el castillo, el héroe se casa con la princesa, y recibe la tercera parte de las riquezas que custodiaban los espíritus del mal; el resto se reparte entre el rey y los pobres.

- **8 (b). Erradicación del mal**

El héroe experimenta miedo cuando su esposa le arroja sobre el vientre un balde lleno de renacuajos.

3.4. CATEGORÍAS DE ANÁLISIS DE LA COSMOVISIÓN

El presente apartado muestra las peculiaridades que adquieren las cuatro categorías de análisis de la cosmovisión en el *Cuento de uno que se fue de casa para aprender a tener miedo*. Los cuadros siguen el orden expuesto en el capítulo anterior: personajes; espacios; objetos, dones y atributos mágicos, y pruebas y estratagemas para resolverlas.

- *Personajes y sus atributos*

Categoría	Personajes	Atributos
<i>héroe</i>	joven	Tonto e incapaz de aprender y entender nada No conoce el miedo
<i>mandantes</i>	padre del héroe	Exalta el valor del trabajo Se queja constantemente de la torpeza de su hijo menor
	sacristán, tío del héroe	Se ocupa de cuidar la sacristía
<i>donante</i>	rey	Bondadoso, justo; sensible a la belleza
<i>antagonistas</i>	dos gatos	Negros, inmensos. De ojos ardientes y feroz mirada
	muchos gatos y perros	Negros. Arrastran cadenas candentes y profieren horribles gritos
	cama	Rueda y salta por las escaleras como tirada por seis caballos
	hombre	Su cuerpo está dividido en dos mitades. Profiere gritos estridentes. De aspecto horripilante
	varios hombres	Juegan a los bolos con nueve tibias y dos calaveras
	muerto	De cara helada
	viejo	De tamaño descomunal, horrible aspecto y gran fuerza. Su barba es larga y blanca. Custodia el tesoro oculto en el sótano del castillo

- *Espacios y representaciones del Otro Mundo*

Las características de los espacios recorridos por el joven que salió en búsqueda del miedo se definen a partir de los sucesos que le ocurren al héroe, debido a que el cuento de referencia carece de descripciones.

El Más Allá	Pruebas para validar al héroe/ Obstáculos interpuestos al héroe
Sacristía	El sacristán aparece disfrazado de fantasma. Pretende asustar al héroe para “desaznarlo”
Camino	Un timador promete al héroe enseñarle a sentir miedo
Plaza	El héroe debe pasar toda la noche en compañía de siete ahorcados
Posada	El posadero informa al héroe de la existencia de un castillo encantado por espíritus malignos
Castillo	El rey ofrece el trono y la mano de su hija a quien logre permanecer durante tres noches con los espíritus que resguardan el tesoro oculto en el sótano de su castillo
Sótano del castillo	Alberga tres baúles llenos de oro, custodiados por un feroz viejo de barba blanca y larga

- *Objetos, dones y atributos mágicos*

Objeto o don mágico	Donante	Función	Necesidad-deseo
Fuego	Rey	Dormir caliente durante la noche Calentar a un muerto hasta revivirlo	Atraer a los espíritus Delimitar el espacio de los vivos
Torno		Redondear las calaveras para jugar a los bolos	Controlar a los muertos
Banco de carpintero con su correspondiente tornillo y escoplo		Apresar las patas de los gatos negros Ensartar a los gatos y perros negros Delimitar su espacio ante un muerto	Vencer a los espíritus de la noche mediante las herramientas de trabajo

- *Pruebas y estratagemas para resolverlas*

	Antagonistas	Obstáculos	Estratagema del héroe	Eliminación del mal
<i>primera noche</i>	<i>Dos gatos negros</i>	Jugar una partida de cartas	Al verles las garras, el héroe reconoce las malas intenciones de los gatos	Los mata y arroja sus cadáveres al agua del foso
	<i>Muchos gatos y perros negros</i>	Apagar el fuego	Usa el escoplo para ensartarlos	Mata a la mayoría y arroja sus cadáveres al agua
	<i>Cama</i>	Sepultarlo bajo las mantas para que muera asfixiado	Se libera jalando las mantas y almohadas	Duerme bajo la protección del fuego
<i>segunda noche</i>	<i>Hombre horripilante</i>	Robarle su lugar en el banco de carpintero	Lo empuja con fuerza	Recupera su sitio en el banco de carpintero
	<i>Varios hombres</i>	Jugar a los bolos con nueve tibias y dos calaveras	Con el torno, redondea las calaveras	Se divierte jugando a los bolos hasta la medianoche
<i>tercera noche</i>	<i>Muerto</i>	Estrangularlo	Lo mete a su ataúd	Seis hombres se llevan el ataúd del castillo
	<i>Un enorme y horrible viejo de barba larga y blanca</i>	Matarlo	Con el hacha, apresa la barba del viejo dentro del mismo tajo que éste hizo en un yunque	El viejo le ofrece el tesoro que custodia, a cambio de que deje de golpearlo

Luego de identificar la estructura básica del *Cuento de uno que se fue de casa para aprender a tener miedo*, y las particularidades que adquieren las categorías para el estudio de la cosmovisión, se presenta el análisis del relato, que parte de las aventuras del héroe para desentrañar las condiciones socioeconómicas de la cultura en que cristalizó la versión, incursionar en el nivel de las creencias y, por último, en los aspectos simbólicos.

3.5. ANÁLISIS DEL CUENTO DE UNO QUE SE FUE DE CASA PARA APRENDER A TENER MIEDO

3.5.1. El miedo a trabajar en la definición de la aventura del héroe

Al inicio del cuento, el héroe se presenta como “tonto e incapaz de aprender y entender nada...”, en contraste con su hermano mayor, que “era inteligente y sabía arreglárselas con todo”. El primogénito encarna las cualidades valiosas para el padre, mientras que el pequeño sólo tiene un atributo positivo: su incapacidad para sentir miedo. Sin embargo, este atributo es tan valioso que le permitirá salir de casa y emprender un proceso de transfiguración, al cabo del cual no sólo igualará sino superará a su hermano. Es así como el *Cuento de uno que salió de casa para aprender a sentir miedo* desarrolla el motivo L.10 *Hijo menor victorioso*.⁴ Por su pertenencia a las historias de caballería de la Edad Media, referiría al ritual de armarse caballero.

En el capítulo anterior se mencionó que al principio del cuento, el héroe adolece de ciertas debilidades de carácter que necesariamente deberá trabajar durante su aventura, con el fin de erradicarlas y alcanzar una transformación completa. En este caso, se menciona la incapacidad del héroe para ganarse la vida ahora que “se ha vuelto alto y fuerte”. El daño es una consecuencia natural del crecimiento, que desencadena la insistencia del padre para que aprenda algún oficio útil. Sin embargo, la falta de indulgencia del padre respecto de la poca disposición del protagonista para trabajar va más allá de la preocupación de las gentes del cuento enunciada como “éste será una carga para su familia”: expresa la concepción religiosa y moral del trabajo en el Occidente Medieval.⁵

Para Santo Tomás de Aquino, “el trabajo tiene cuatro fines. Primero, y ante todo, debe proporcionar el vivir; segundo, debe hacer desaparecer la ociosidad fuente de numerosos males; tercero, debe refrenar la concupiscencia mortificando el cuerpo y cuarto, permite hacer limosnas...”.⁶

4 *Ibidem*, p. 497.

5 Aunque los hermanos Grimm publicaron este cuento a comienzos del siglo XIX, su anclaje lo sitúa en la Edad Media.

6 Citado por Jacques Le Goff, *La civilización del Occidente medieval*, Barcelona, Paidós, 1999, p. 197.

La *hamartía* se manifiesta como la reticencia del héroe para sumarse a los preceptos sociales de convertirse en un hombre trabajador, ahora que ha entrado en la etapa en que todo hombre debe elegir un oficio. Pero aun así, su situación no parece causarle ninguna incomodidad, y llega al colmo de la impertinencia cuando expresa su deseo de aprender a sentir miedo. De ahí que la sola aparición del daño resulte insuficiente para promover en el héroe la necesidad de emprender la partida; se requiere, entonces, la intervención de un mandante que la desencadene y la vuelva irremisible. Así es como entra en escena el sacristán con sus pretensiones de “desasnar” a su sobrino, al invitarlo a pasar la noche en la sacristía con el fin de infundirle temor.

3.5.2. La iniciación

El héroe recibe el llamado en la sacristía. Por ser el lugar donde se guardan los objetos utilizados en la homilía, está dotado de una connotación sagrada, que confiere a su partida la marca de un destino superior e irrevocable. La revelación ocurre entre la puesta del sol y la medianoche, durante la fase menguante del día, lo que le otorga un carácter iniciático. Según René Guénon, la iniciación a los misterios antiguos estaba asimilada al sol de medianoche, cuando el sol espiritual se halla en su punto culminante⁷, por lo que es el momento privilegiado para la epifanía⁸, ya sea a través de los mensajes oníricos o de las alucinaciones de la vigilia, cuando los miedos interiores se revisten de demonios que perturban la placidez del sueño.

El inicio de la transfiguración del héroe como ciclo de muerte y renacimiento, de luz que resurge de la oscuridad se anuncia también por su ascenso obligado hacia el campanario cuando, al oscurecer, el sacristán ordena a su aprendiz que suba a tocar la campana. En la elevación representada por la escalera hay una señal de predisposición para

7 Jean Chevalier y Alain Gheerbrant, *Diccionario de los símbolos*, Madrid, Herder, 1986, p. 703. Véase también René Guénon, *Símbolos fundamentales de la ciencia sagrada*, Buenos Aires, Eudeba, 1988.

8 En Alejandría, *Epiphaneia* era el nombre de una fiesta ritual que se celebraba la noche del 5 al 6 de enero, para anunciar el nacimiento del tiempo nuevo, el *Aion*. Posteriormente, el término se emplea como “manifestación de Dios en la Tierra”. Véase Paul Poupard. *Diccionario de las religiones*, Barcelona, Herder, 1997, p. 1268.

el desarrollo de la conciencia; es el símbolo de la transfiguración que opera mediante el conocimiento, de la evolución de la fuerza creativa.⁹

El poder de la palabra es determinante en esta historia. Cuando el héroe se encuentra al sacristán disfrazado de fantasma¹⁰, lo insta a descubrir sus intenciones: “si eres un hombre honrado, habla”. El lenguaje se presenta como elemento exclusivamente humano, vedado a los espíritus perniciosos: el habla proporcionaría al *revenant*¹¹ la posibilidad de explicar el porqué de su aparición; mediante la comunicación se erradicaría la sospecha de que el aparecido podría dirigir sus estratagemas malignas en contra del héroe. Pero el persistente silencio del sacristán lo aleja de la benevolencia de su interlocutor, quien lo avienta por las escaleras.

Al ejecutar la tarea que le encomendó el sacristán, hacer repicar la campana, el héroe anuncia su decisión de desentrañar el enigma enunciado como: “¡Ah, si pudiera sentir miedo!” En el sonido de la campana¹², cuya intensidad retumba hasta las entrañas de la Tierra para despertar a los espíritus ctónicos –aquellos que se ocultan en el inconsciente– hay una promesa de armonía, relacionada con el sacro ritual involucrado en su complicado proceso de elaboración –el tañer perfecto de la campana es un secreto reservado sólo a los iniciados–, que él asume en el momento de hacerla repicar, justo a la medianoche, punto de transición hacia un nuevo día.

Y ese nuevo día pone al héroe ante su destino, que ahora se presenta fatal, pues su padre, al enterarse del accidente que le ha causado al sacristán, lo echa de casa para siempre. Al aceptar gustosamente su partida, se convierte en un héroe buscador. Es así como ha frustrado la oportunidad de convertirse en aprendiz de sacristán; al infringir las expectativas de obediencia necesarias para todo aprendiz, también demuestra el arrojo necesario para lanzarse a los caminos.

9 Chevalier y Gheerbrant, *op. cit.*, pp. 460-461.

10 Esta creencia corresponde al motivo E 283. *Fantasmas frecuentan iglesias*, según la clasificación de Stith Thompson.

11 Término francés que significa “el que regresa”. Véase Claude Lecouteux. *Fantasmas y aparecidos en la Edad Media*, Palma de Mallorca, JJ Olañeta, 1999, p. 16.

12 Chevalier y Gheerbrant, *op. cit.*, pp. 241-242.

3.5.3. La vida en los caminos

La precaria condición en que vivían las familias pobres en la Edad Media explica el porqué los jóvenes que no lograban colocarse al servicio de un maestro para aprender un oficio, debían lanzarse a los caminos. El hecho de que no se tuviera la propiedad sino el usufructo de la tierra, estimulaba la movilidad: “Tan numerosos son los que no tienen nada o tienen muy poco, que no tienen ninguna dificultad en marchar”.¹³ Esta situación les exigía no sólo atrevimiento sino fuerza y astucia para aprender a sortear a los estafadores y criminales que encontraban a su paso.

De los peligros que debían sortearse en los caminos, informa el testimonio de Raoul Glaber, monje de Cluny, quien cuenta que entre los años 1032 y 1034 se produjeron actos de canibalismo, a causa de la hambruna provocada por las inundaciones. Las víctimas más frecuentes eran los viajeros que huían del hambre que los azotaba en sus villas; paradójicamente, terminaban por convertirse en el platillo principal. Corría entonces el rumor de que durante la noche algunas personas fueron acogidas amistosamente y terminaron por ser degolladas mientras dormían, sirviendo de alimento a sus anfitriones. Incluso se desenterraron cadáveres y se descolgaron ladrones de las horcas para devorarlos.¹⁴

Entre los obstáculos más comunes que debían enfrentar errantes y vagabundos, se identifica la amenaza de sufrir un asalto, tanto a manos de bandidos que acechaban emboscados en un rincón del bosque o en la cima de una roca como por parte de caballeros dedicados al saqueo de peregrinos y mercaderes. Tal fue el caso de Roger, señor del castillo conocido como “la Roca de Glun”, cercano al Ródano, que fue destruido por órdenes del rey para impedir las actividades ilícitas de su señor.¹⁵

En todo caso, estos peligros no eran lo suficientemente graves para intimidar a una población atenazada por el miedo a morir de hambre. Entre las evidencias a las que Jacques Le Goff recurre para afirmar que “el Occidente medieval es ante todo el universo del

13 Le Goff, *op. cit.*, p. 115.

14 *Ibidem*, pp. 211-212.

15 *Ibidem*, p. 117.

hambre”¹⁶, está un texto de Galberto de Brujas, donde refiere el caso del conde de Flandes, Carlos el Bueno, que en el año 1125, entre la cuaresma y la nueva cosecha, cada día regalaba un pan a los pobres de Brujas. Asimismo, decretó el deber de sembrar forzosamente una medida de habas o de guisantes, que son géneros de plantas que producen con mayor rapidez.¹⁷ La virtud de dichas oleaginosas para salvar del hambre a los pobres, ha quedado impresa en el folclore europeo, tal y como se muestra en un cuento tradicional de Palermo, “Dueño de habas y guisantes”, cuyo protagonista, Don Giovanni Misiranti, poseedor de unas “tripas completamente cedidas por el hambre” sólo soñaba con comida, hasta el día en que halló un haba que le regaló cuantiosos tesoros.¹⁸

De acuerdo con Robert Darnton, las hazañas de *Jean sans peur*, héroe de nuestro cuento, se realizan en ambientes familiares para un público formado por artesanos y campesinos que pasaron su juventud en los caminos. Jóvenes que abandonaban sus familias para recorrer largas distancias como pastores, buhoneros o trabajadores migratorios vivían tanta pobreza en sus villas que salir a los caminos a “buscar fortuna” no era sino un eufemismo de “pedir limosna”.¹⁹ En vista de que durante la Edad Media “todo cálculo económico que vaya más allá de la previsión de lo necesario, queda severamente condenado”²⁰, el enriquecimiento que el protagonista logra al final de su aventura, no puede entenderse de manera literal sino simbólica.

3.5.4. Valor y bondad: la validación del héroe

Con apenas unas monedas en el bolsillo, el héroe sale de casa al amanecer, emocionado por la certeza de que descubrirá lo que es el miedo. En el camino, un hombre lo escucha pronunciar repetidas veces: “¡Ah, si pudiera sentir miedo!” y, más por estafarlo que por

16 *Ibidem*, p. 204.

17 *Ibidem*, p. 207

18 Italo Calvino. *Cuentos populares italianos*, Madrid, Siruela, 1990, volumen II, pp. 223-226.

19 Robert Darnton, *La gran matanza de gatos y otros episodios en la historia de la cultura francesa*, México, FCE, 2002, p. 44.

20 Le Goff, *op. cit.*, p. 200.

ayudarlo a lograr su cometido, lo lleva hasta un lugar donde siete cuerpos cuelgan de la horca, y le recomienda que pase una noche al lado de ellos.

Se presume que esta escena ocurre en los lindes de la ciudad, donde solía ahorcarse a los ladrones²¹. En cuanto el héroe se queda solo, enciende una fogata para calentarse. Pero cuando los cuerpos empiezan a chocar entre sí, movidos por el viento helado, decide descolgarlos, movido por el siguiente pensamiento: “Si tú, que estás aquí junto a las llamas, sientes frío, ¡cómo deben tiritar ellos allá arriba!” Pero la tentativa del héroe de ayudar a calentar a sus acompañantes resulta infructuosa, los cuerpos caen en la hoguera y sus ropas empiezan a incendiarse.

El fuego es determinante en toda la narración. Símbolo cultural por excelencia, de su capacidad para transmitir calor surge la identificación con lo vivo, en contraposición con el frío, asociado con los seres del Más Allá. El fracaso de Juan sin miedo para calentar a los ahorcados revela claramente que no son hombres de este mundo.

Una vez más entra en escena la exhortación a la palabra como elemento de identificación entre los hombres, pues el héroe, enfadado ante el obcecado silencio de sus acompañantes, los devuelve a la horca. A la mañana siguiente, el héroe prosigue su camino sin haber descubierto el miedo.

Esta fase en el camino del héroe no es una función sino una prueba para legitimar su condición de héroe, que le permite demostrar su principal atributo: la incapacidad para sentir miedo, que se concatena con el valor, exigencia indispensable para todo aspirante a caballero. Marca también el ingreso del protagonista al Otro Mundo, pues la prueba se realiza fuera de los límites de la ciudad, y tiene el valor iniciático de haber pasado toda una noche en compañía de los muertos. Asimismo, constituye una anticipación del poder del fuego en el combate de los espíritus del Más Allá.

Este punto del relato tiene también un notable carácter preceptivo. Al recordar mediante la imagen de los ahorcados el castigo ejemplar perpetrado en contra de los

21 Le Goff, *La bolsa y la vida. Economía y religión en la Edad Media*, Barcelona, Gedisa, 1999, p. 91.

ladrones, desalienta todo intento de transgredir las leyes. En este sentido, menciona Darnton que los cuentos mostraban cómo era la vida en las villas y los caminos, el comportamiento del mundo y la locura de esperar algo que no fuera crueldad de un orden social cruel.²²

3.5.5. La magia de apropiarse de las herramientas de trabajo

Una vez fuera de duda la determinación del héroe de proseguir su búsqueda del miedo, llega a una posada donde el posadero le refiere la existencia de un castillo encantado por espíritus maléficos. La recompensa ofrecida por el rey a quien logre pasar tres noches seguidas dentro del castillo, son los cuantiosos tesoros resguardados por dichos espíritus así como la mano de la princesa.

La sutil aparición de un nuevo atributo marca la diferencia entre el héroe y sus predecesores: su agradable aspecto. Esta cualidad es suficiente para ganarle la simpatía del rey, que se expresa en el siguiente ofrecimiento: “Puedes pedir tres cosas para llevar contigo al castillo, pero han de ser objetos inanimados.” A primera vista, la elección del héroe parece absurda, pues ante la posibilidad de escoger tesoros excepcionales se conforma con fuego, un banco de carpintero con su correspondiente cepillo y escoplo y un torno. Cualquiera pensaría ¡qué tonto!, pero esta muestra de ingenuidad sirve para exaltar su humildad.

Surge entonces la interrogante respecto de las ventajas que colocan a los instrumentos de trabajo por encima de todos los posibles objetos inanimados que se pudieran desear. Antes de remontarnos al entorno medieval en pos de una explicación, quiero citar el cuento popular celta “Jack O’Lantern”²³, porque revela la utilidad de los deseos que en un inicio parecen absurdos. Un distinguido hombre obsequió a Jack, el protagonista, tres deseos. Tras reflexionar un poco, Jack eligió, ante la desesperación de su benefactor, que quien se sentara en su sillón preferido no pudiera levantarse hasta que él lo

²² Darnton, *op. cit.*, p. 46.

²³ Véase Fonderbrider y Gambolini, *Cuentos celtas*, Buenos Aires, Javier Vergara editor, 2000, pp. 33-44.

dispusiera, que quien pretendiera arrancar un fruto de su manzano permaneciera pegado al árbol hasta que él decidiera liberarlo, que quien se metiera en la bolsa donde su mujer guardaba la lana no pudiera salir hasta que él lo permitiera.

Pese a que las peticiones de Jack fueron guiadas por la intención de no compartir su asiento preferido y de evitar el hurto de sus manzanas y de la lana para los tejidos, tras haber hecho un pacto con el diablo encuentra una aplicación más que ingeniosa para estos dones: al adherir al diablo al sillón, duplica sus riquezas y obtiene una prórroga de 14 años para disfrutarlas; al fijarlo al manzano, triplica sus riquezas y obtiene una prórroga de 21 años para disfrutarlas; al encerrarlo en la bolsa, cuadruplica sus riquezas y también el periodo para disfrutarlas. Además, el diablo le promete no llevarlo nunca al infierno.

Los deseos de Juan sin miedo no parecen tan desatinados como los de Jack O'Lantern, aunque sí asombra que entre el universo de opciones la elección recaiga en instrumentos de carpintería. Sin embargo, la primera impresión se modifica al situarse en el contexto medieval, en el cual las capas inferiores urbanas estaban conformadas por el *popolo minuto*, es decir, los artesanos y los criados, y la masa de trabajadores manuales asalariados que no gozaban de ninguna protección corporativa. Estos últimos eran “peones librados al azar del mercado y de la mano de obra, rebaño reunido a diario en la plaza de contratación (...), donde los contratistas o sus encargados venían a buscar a un proletariado constantemente amenazado por el paro”.²⁴

La propiedad del banco de carpintero, el escoplo y el torno aseguran al héroe la oportunidad de superar su condición de *laboratore*²⁵, mientras que el fuego anuncia un proceso simbólico de purificación y regeneración –cualidades inherentes a su poder de quemar y consumir la materia– que apunta hacia la espiritualización. El fuego simboliza “la purificación por la comprensión, hasta su forma más espiritual, por la luz y la verdad”.²⁶ Este desarrollo se expresa asimismo en el arte de trabajar la madera –representado

24 Le Goff, *La civilización del Occidente medieval*, *op. cit.*, p. 273.

25 Según el *Manual sumario de confesores*, de Juan de Friburgo, el escaño más bajo de la sociedad es el de los *laboratores*, pues no poseen ni tierras ni instrumentos de trabajo. *Ibidem*, p. 273.

26 Chevalier y Gheerbrant, *op. cit.*, pp. 511-514.

principalmente por el escoplo—, material universal de la Edad Media.²⁷ Símbolo por excelencia de la materia, por su procedencia del árbol es la reafirmación de la fortaleza interior.²⁸

He aquí cómo la ayuda del donante sirve al héroe para superar la *hamartía*, al igual que le permite rectificar su camino y orientarlo hacia el de los valores correctos.²⁹ Si Juan sin miedo logra salir adelante de las pruebas, al cabo de tres noches descubrirá también un arte con el cual podrá ganarse la vida.

3.5.6. Tres objetos mágicos, tres noches de prueba

En Occidente, *tres* es un número que apunta a la divinidad. De ahí que los sucesos ocurridos en el castillo cobren el carácter de pruebas del destino. El paso por ellos es un designio ineludible.

El castillo está encantado por gatos y perros negros de miradas ardientes y malévolas intenciones, muertos resucitados y, el más poderoso de todos los contrincantes, un enorme y horripilante viejo de barba larga, de inconmensurable fuerza y sucias artimañas. Son los espíritus maléficos encargados de custodiar el tesoro oculto en el sótano.

Los castillos de los sueños y cuentos maravillosos son moradas de difícil acceso; su ubicación en las alturas o en el claro del bosque exalta su alejamiento del mundo, lo que unido a su solidez material y a su celosa seguridad los convierte en un poderoso símbolo de protección. Por su inaccesibilidad, la vida dentro del castillo se reviste de un hálito misterioso y sumamente atractivo.³⁰ El castillo funge como espacio privilegiado para la manifestación de los espíritus ctónicos: demonios interiores que cobran vida durante la noche y amenazan al héroe para poner a prueba su valor e inteligencia. Si Juan sin miedo triunfa sobre ellos, conseguirá el éxito de su empresa y completará su transfiguración.

27 Le Goff, *La civilización del Occidente medieval*, *op. cit.*, p. 178.

28 Chevalier y Gheerbrant, *op. cit.*, p. 673.

29 Pilar Almoína, *El héroe en el relato oral venezolano*, Caracas, Monte Ávila Latinoamericana, 1992, p. 42.

30 Chevalier y Gheerbrant, *op. cit.*, pp. 261-262.

Los antagonistas que el héroe enfrenta durante tres noches, están asociados con las personificaciones atribuidas al diablo durante la Edad Media. En la *Historia del diablo*, Robert Muchembled refiere la creencia de que el diablo tiene una especial predilección por aparecer bajo la forma de un perro negro, de ojos centelleantes y dientes rechinantes. Diabólicos canes también acompañan a los demonios que vuelan conducidos por su jefe hacia una morada destinada a los muertos víctimas de la “cacería salvaje”.³¹

La relación de los gatos negros con el diablo tiene su anclaje en el *aquejarre*, reunión nocturna de brujas celebrada con la finalidad de rendirle culto al diablo, quien solía aparecer bajo la forma de un gato negro al que le besaban el trasero.³² La mayoría de testimonios en torno al *aquejarre* proceden de las acusaciones realizadas en el marco de la cacería de brujas, que se intensificó a partir de 1428. La primera descripción de brujería en lengua francesa apareció entre 1440-1442, en el poema *Champion des Dames*, escrito por Martin Le Franc –secretario personal de Félix V, el antipapa. El poema menciona que, como preámbulo de las orgías satánicas, las mujeres se encontraban con el demonio: “En forma de gato o de macho cabrío/ Ven al diablo propiamente/ Al que besan sin vacilar/ El trasero en señal de obediencia.”³³

En el mismo tenor, *El Tractatus contra secta Valdensium* de Johannes Tinctor – autor eclesiástico flamenco del siglo XV– se ocupa de describir la ceremonia del culto al diablo durante un *aquejarre* nocturno, en el que hombres y mujeres incitados por un diablo cornudo besan el culo a un macho cabrío o a un gato.³⁴ Ya para finales del s. XVI, las representaciones visuales del *aquejarre* llegaron a caracterizarse dentro de un entorno de animales maléficos, huesos y cráneos.³⁵ Para exaltar la fealdad del diablo, se fusionaban algunos rasgos del macho cabrío, como la barba y las orejas velludas y aguzadas, con cabellos erizados y dientes de perro en la complexión de un enano deforme.³⁶

31 Robert Muchembled, *Historia del diablo*, México, FCE, 2000, pp. 27-29.

32 Según consta en el tratado anónimo de 1430, *Errores Gazariorum*. *Ibidem*, p. 52.

33 *Ibidem*, p. 53.

34 *Ibidem*, p. 57.

35 *Ibidem*, p. 84.

36 Tal es la descripción que aporta el monje Raoul Glaber de la primera de tres visitas que le hizo el diablo al pie de su cama durante la noche. *Ibidem*, p. 24.

3.5.7. Los antagonistas como guardianes del tesoro

La idea de que el diablo tiene la capacidad de transformarse a su antojo, se nota en la gran diversidad de representaciones y designaciones que se le atribuían durante la Edad Media. No obstante, la tendencia a zoomorfiarlo es un resquicio de la mentalidad pagana que, pese a los incansables intentos del cristianismo por desterrar sus prácticas y creencias, persistió subrepticamente, terminando por ser asimilada de manera paulatina.³⁷

El *Cuento de uno que se fue de casa para aprender a tener miedo* conserva reminiscencias de la valoración negativa de las creencias paganas, que se ejemplifica mediante la lucha que el héroe lleva a cabo en contra de los espíritus malignos del castillo encantado. Por su amenazante aspecto, por su comportamiento humano, por su fuerza sobrenatural y, principalmente, por la manera en que se aparecen ante el héroe, tanto los gatos y perros negros como los muertos resucitados y el viejo de barba larga evocan a los *revenantes*.

Según explica Claude Lecoutex, los *revenantes*³⁸ eran entidades corpóreas que podían presentarse o bajo una apariencia humana o como algún animal siniestro. Estas almas condenadas a penar a causa de las malas acciones que cometieron en vida, se aparecían a sus familiares o a sus víctimas para que les ayudaran a resarcir las deudas que les impedían descansar en paz.³⁹ Aquellos que habían enterrado un tesoro y murieron sin revelar su ubicación, volvían al sitio en que se hallaba oculto y no cejaban de perturbar a los vivos hasta que lo desenterraban y lo repartían. De igual manera ocurría con los usureros, que atormentaban a su familia hasta que devolvían a sus deudores el producto de las ganancias ilícitas del difunto. Los que perecieron por causas no naturales, como los asesinados, solían aparecerse en el sitio donde expiraron.⁴⁰

³⁷ *Ibidem*, p. 27.

³⁸ La diferencia fundamental entre *revenantes* y aparecidos es que los primeros son manifestaciones corpóreas, mientras que los aparecidos son entidades etéreas, simples visiones.

³⁹ Las apariciones tenían lugar por la noche, cerca de los quicios de las puertas. Se decía que los muertos aprovechaban las salidas al baño para impedir a las personas la entrada a su casa, hasta que les arrancaban la promesa de que los ayudarían a expiar sus penas.

⁴⁰ Lecouteux, *op. cit.*, pp. 62-63.

En el cuento hay dos evidencias que remiten a la idea pagana de que “los muertos tienen frío (y por eso) van a calentarse, por la noche, a las casas...”⁴¹. La primera noche se trata de los dos gatos negros que maúllan estrepitosamente a causa del frío, y la segunda noche es el muerto a quien el héroe devuelve a la vida haciéndolo entrar en calor.

Cuando el héroe elimina a sus antagonistas echando sus cuerpos en el agua del foso, actúa en concordancia con el tratamiento que recomendaba arrojar al agua a los *revenantes*, uno de los pocos recursos que permitía alejarlos definitivamente cuando se resistían a regresar al Más Allá. Quizá una posibilidad de explicar la asociación entre los gatos y los *revenantes* sea que ambos comparten el temor al agua, aunque la razón de éstos últimos se halle en que el agua se considera un elemento de tránsito hacia el Otro Mundo.

Una muestra más de paganismo en el cuento está dada por la propuesta que el viejo le hace al héroe la tercera noche, para que lo libere tras haberle apesado la barba entre el hacha y el yunque. Pues se creía que cuando el vivo doblegaba al muerto –tarea que no resultaba sencilla pues los *revenantes* recurrían a sucias estratagemas–, éste le proponía un trato que le procurara descanso a su alma. Y las mismas condiciones del trato pueden asociarse con una costumbre pagana que se celebraba en Dinamarca, en Götland (Suecia) y en Alemania del Sur desde el siglo III: poner monedas en la boca de los muertos como representación simbólica del tercio de riquezas que le permitirían llevar una vida decente en ultratumba. Lecouteux menciona que, si bien en la Edad Media se perdió ese sentido, su recuerdo quedó impreso en las tradiciones populares que referían la creencia de que dicha tradición evitaba el regreso de quienes escondieron un tesoro y murieron antes de descubrirlo.⁴² Ello explicaría el porqué el viejo le cede a Juan sin miedo el tesoro con la condición de quedarse un tercio y repartir los dos restantes entre el rey y los pobres.

Una vez analizada la influencia de la cultura medieval en la caracterización de los antagonistas, la definición de las pruebas y la elección de las estratagemas para salvar los obstáculos, es necesario profundizar en el sentido simbólico de la estadía del héroe en el

41 Esta creencia fue referida por Le Roy Ladurie como reminiscencia de la mentalidad pagana en el cristianismo medieval. Citada por Lecouteux, *ibidem*, p. 72.

42 *Ibidem*, p. 52.

castillo. Tanto San Agustín como Santiago de la Vorágine –autor de la *Leyenda dorada*, año 1267– confieren a las apariciones la función de instruir a los vivos. La diferencia entre ambos pensadores estriba, sin embargo, en que mientras De la Vorágine les atribuye un carácter preceptivo, de exhortar a los posibles pecadores a retomar el buen camino, el pensamiento religioso de San Agustín las eleva al rango de mensajes divinos, expresados gracias a la mediación de los ángeles.⁴³

No es difícil imaginar que si un diligente ejército de emisarios del diablo acude ante el héroe es con la misión de desviarlo de su cometido. La invitación al juego es un sabotaje a su intento de aprender a ganarse la vida, estratagema que detecta oportunamente y anula, primero, al eliminar sin piedad a sus adversarios y, más tarde, mediante el recurso de utilizar el torno para redondear las calaveras. Esta última solución resulta todavía más adecuada porque lejos de huir de la tentación la enfrenta y conjuga su habilidad en el trabajo con la posibilidad de divertirse en una partida de bolos.

Entre el uso de la fuerza física y el empleo de la astucia, hay un salto significativo, que se produce gracias a que el héroe logra mantener la conciencia lúcida. Este esfuerzo se halla ejemplificado en el combate implacable a los gatos y perros negros que, multiplicados por todos los rincones del castillo, intentan apagar el fuego. La clave está en la diferencia de simbolismos entre el castillo apagado y el castillo iluminado, pues mientras que el primero se vincula con el inconsciente, la memoria confusa y el deseo indeterminado, el castillo iluminado simboliza la conciencia, el deseo encendido y el proyecto puesto a la obra.⁴⁴ Al mantener el castillo iluminado, el héroe evita que los demonios lo hagan sucumbir al deseo. Por esta razón, sólo tras haberlos matado puede dormir tranquilamente al abrigo de la protección del hogar.

De esta manera Juan sin miedo se convierte en un doble exorcista: de los demonios del paganismo rechazados por la religión cristiana y de sus propios demonios interiores expresados por su anterior resistencia al trabajo. Al triunfar sobre ambos, gana una doble lucha: se convierte en un hombre de bien, que actúa de acuerdo con los preceptos de su

43 *Ibidem*, p. 60 y 64.

44 Chevalier y Gheerbrant, *op. cit.*, pp. 261-262.

religión, y elimina la *hamartía*. Libre ya de aquel defecto de carácter, puede producirse la reconciliación con el padre, ahora representado por el rey. Y el reconocimiento se produce al otorgarle el trono y la mano de su hija.

El mal ha quedado erradicado por completo pues el héroe ha salido victorioso de las pruebas, por lo que puede presentarse ante el rey a solicitar el cumplimiento de su oferta, con lo que logra, también, conservar la cabeza sobre los hombros –recuérdese que muchos jóvenes habían perecido ya en el intento de obtener la mano de la princesa.

3.5.8. Un tesoro compartido

El tesoro áureo lleva implícita la reintegración que todo periplo heroico exige como culminación de la aventura: el conocimiento adquirido debe compartirse con la sociedad, expresada en el cofre de los pobres, el del rey y el del héroe.

Triunfo y boda con la princesa constituyen uno mismo. Pero la empresa todavía no ha concluido, pues el joven sigue sin conocer lo que es el miedo. Por eso su bella esposa vierte renacuajos sobre su vientre:

–¡Ay, qué miedo, querida esposa! –gritó él, despertándose–. ¡Qué miedo tengo! Sí, ahora sé lo que es el miedo.

Ella logró lo que ni los más siniestros espíritus consiguieron: infundirle la humana experiencia del miedo.

CAPÍTULO IV

LAS AVENTURAS DE HASSAN AL BASRI

4.1. LAS MIL Y UNA NOCHES

Ha dicho Borges que *Las mil y una noches* surgen de modo misterioso y son obra de infinitos autores. Como ocurre con todos los relatos procedentes de la tradición oral popular, es imposible establecer la fecha exacta de su creación; sin embargo, sí se puede aproximar la época en que fueron recopilados. Aunque algunos orientalistas coinciden en situar las *Mil noches* en el siglo IX de la Hégira¹, “un pasaje de Mazudi, escritor de mediados del siglo IV de la Hégira, dice que entre los libros traducidos del persa al árabe se hallaba el cuento titulado *Los mil cuentos*, que en árabe conserva el mismo título pero al que el pueblo dio el nombre de *Las mil y una noches*. Contiene, añade este escritor, la historia del rey, de su visir y de sus dos hijas, Chyr-Azad y Ayn-Azad”.²

Borges refiere que *Las mil y una noches* fueron compiladas a finales del siglo XV en El Cairo, de relatos que habían sido contados inicialmente en la India, luego en Persia y en el Asia Menor hasta que llegaron a Egipto.³ Respecto de la cultura de origen de *Las mil y una noches*, Gabrieli menciona que tienen un fondo cuentístico indio, que pasó bajo forma persa a la cultura abasida. Por la lengua y por el ambiente en que se desarrollan los relatos, son cuentos árabes, pero no por el origen primitivo del cuento marco –la historia de

1 Sylvestre de Sacy se basa en la ausencia de referencias al tabaco y al café en *Las mil y una noches* para aproximar la época en que se realizó la compilación. Véase Armand Kahn, *Arabia sagrada*, Barcelona, Ediciones Abraxas, 2000. pp. 98-99. Gabrieli cita el descubrimiento de un papiro del siglo IX, en el que aparecen los nombres de Scherezada y Doniazada. Véase Gabriela, *La literatura árabe*, Buenos Aires, Losada, 1971. p. 239.

2 Armand Kahn, *op. cit.*, p. 96. Véase también Borges, “Los traductores de las 1001 noches”, en *Historia de la eternidad*, Buenos Aires, Emecé, 1986, pp. 119-120.

3 Borges, *Siete noches*, México, FCE, 1996, pp. 61 y 65.

Scherezada y el rey Schariar.⁴ Gabrieli traza una clasificación de los cuentos según el núcleo del que proceden:

1. Núcleo indoiranio, el más antiguo, representado por la historia-marco
2. Núcleo irakí, centrado en torno a la figura de Harún Al Raschid
3. Núcleo egipcio, surgido en el Egipto mameluco

Juan Vernet apunta que la obra consta de entre 150 y 200 cuentos, según las diversas versiones, repartidos en mil y una noches.⁵ Pero el sentido de la cifra 1001 no debe entenderse de manera literal; como explica Borges, “decir mil noches es decir infinitas noches, las muchas noches, las innumerables noches. Decir ‘mil y una noches’ es agregar una al infinito”, lo que provoca la sensación de que al regalo del infinito todavía le suman una noche.⁶

Específicamente en lengua árabe, el número mil y uno es sinónimo de infinito⁷, por lo que tan incorrecto es pretender que la obra conste de 1001 cuentos como de 1001 noches. La referencia a esa cifra debe entenderse en su connotación simbólica que remite a tantas noches como fueron necesarias para aliviar el desasosiego que afectaba al rey Schariar, a causa de la infidelidad de su esposa.

Las mil y una noches se componen de un “cuadro de rescate” –al que Gabrieli denomina cuento-marco–, que sirve para salvar a Scherezada, la narradora; un “cuadro de entretenimiento”, formado por historias destinadas a salvar del tedio al califa Harún Al Raschid u otro magnate, y un “cuadro de aplazamiento”, cuya función es retrasar la llegada

4 Francesco Gabrieli, *op. cit.*, pp. 238-239.

5 Juan Vernet, *Literatura árabe*, Barcelona, Labor, 1966, p. 154.

6 Borges, *Siete noches*, *op. cit.*, pp. 61 y 66.

7 “Littman sugiere una contaminación de la frase turca *bin bir*, cuyo sentido literal es *mil y uno* y cuyo empleo es *muchos*”. Véase Borges, *Historia de la eternidad*, *op. cit.*, p. 120.

de un acontecimiento desagradable –no se incluye la amenaza de perder la cabeza que se cierne sobre Scherezada.⁸

Antoine Galland fue el primero en difundir *Las mil y una noches* en Occidente, al publicar su traducción al francés entre 1704 y 1717. Su obra no es de ninguna manera una versión literal del ejemplar arábigo que obtuvo en Estambul; Galland se tomó la libertad de incluir diversos cuentos de un maronita a quien llevó a Francia como su asesor. Según Borges, a él “debemos ciertos cuentos fundamentales, que el original no conoce: el de Aladino, el de los Cuarenta Ladrones, el del príncipe Ahmed y el hada Peri Banú, el de Abulhasán el dormido despierto, el de la aventura nocturna de Harún Arrashid, el de las dos hermanas envidiosas de la hermana menor”.⁹

4.1.1. La historia más maravillosa que jamás se haya contado

Las aventuras de Hassan Al Basri es uno de tantos cuentos con que Scherezada evitó que durante mil y una noches el rey Schariar continuara con la costumbre de matar a las jóvenes de su reino. Antes de comenzar su cuento, Scherezada relata el origen de *Las aventuras de Hassan Al Basri*, que sirve para dar verosimilitud a la afirmación de que es la historia más extraordinaria que jamás haya existido, criterio que ha influido en la elección de este texto como caso de análisis.

Se cuenta que Kendamir, rey de Persia y Korasán cuyo dominio se extendía hasta la India, el Sind y la China, se vio afectado por una gran tristeza al darse cuenta que no le quedaba ya ninguna historia nueva que escuchar. Así que llamó a su narrador favorito, Abu Alí, y le exigió el relato de un cuento extraordinario y desconocido, que no tuviera semejante en todo el mundo; de no poder complacerlo, el castigo sería una muerte atroz. Aunque Abu Alí era un narrador excepcional –podía contar un cuento durante todo un año sin aburrir a sus oyentes–, ya había agotado su repertorio, por lo que pidió al rey el plazo de un año para satisfacer su solicitud. Durante 11 meses, sus cinco mamelucos buscaron

8 Vernet, *op. cit.*, pp. 156-157.

9 Borges, *Historia de la eternidad, op. cit.*, p. 100.

infructuosamente *Las aventuras de Hassan Al Basri* por la India, el Sind, Persia, China, Korasán, el Maghreb, Egipto y Siria. Cuando el plazo estaba a punto de expirar, uno de ellos encontró al mejor narrador de Damasco, el jeque Ishak Al Monabbi, a quien un santo derviche le había contado el cuento que pedía Abu Alí, y aceptó dictárselo al mameluco con la condición de que nunca lo transmitiría a los ignorantes, a los hipócritas, a los maestros, a los idiotas ni a los descreídos, ya que no sabrían apreciarlo, se asustarían al oírlo o no lo comprenderían. En cuanto el rey Kendamir escuchó el cuento, tuvo la certeza de que nunca más tendría un solo instante de aburrimiento, e hizo que guardasen el manuscrito para que se lo leyeran “tantas veces como su alma se viera amenazada por el fastidio”.¹⁰

Esta historia permite esclarecer la manera en que se preservó y transmitió el cuento, aun cuando el fundamento sólo sea válido en términos de ficción. Abu Alí sabe cuál es el relato que necesita el rey Kendamir, pero lo desconoce. La dificultad de sus pesquisas se entiende en la respuesta del narrador Ishak Al Monabbi a la petición del mameluco Mobarak: “¡Tu deseo va a ser satisfecho, pues conozco esa historia y podría decir que soy el único sobre la faz de la Tierra!”

Aunque *Las aventuras de Hassan Al Basri* tiene la estructura de un cuento popular, las palabras del jeque Ishak Al Monabbi indican que no se trata de un legado asequible a todo el pueblo sino de una tradición celosamente resguardada por los derviches¹¹, para ser revelada únicamente a quienes decidieron llevar una vida austera como camino hacia la perfección mística. Se trata, pues, de una tradición cuajada, cuyo carácter esotérico obliga a evitar tergiversaciones en el mensaje, de ahí la recomendación de alejarla de los ignorantes, los hipócritas, los maestros, los idiotas y los descreídos.

10 *Las mil y una noches*, Barcelona, Ediciones 29, 1991, Tomo II, p. 889.

11 Derviche es un vocablo persa que significa visitador de puertas, mendigo. Su equivalente en árabe es faquir. Ambos designan a los místicos del Islam. Véase Felipe Maillo Salgado, *Vocabulario básico de historia del Islam*, Madrid, Akal, 1987.

4.1.2. Sintaxis narrativa de *Las aventuras de Hassan Al Basri*

El cuento de *Las aventuras de Hassan Al Basri* comparte con *Las mil y una noches* la misma sintaxis narrativa, conocida como “cuentos de cajón”, “muñecas rusas” o “caja de sorpresas”. Se trata de un procedimiento narrativo característico de la cuentística india y oriental¹², que recurre al encadenamiento y a la incrustación de los cuentos, con la finalidad de postergar el desenlace de la historia.

El encadenamiento consiste en yuxtaponer diferentes historias, de tal manera que el final de la primera es el inicio de la segunda, manteniendo la continuidad por medio de cierta similitud en la construcción de cada historia¹³ o mediante un mismo personaje.¹⁴ La incrustación consiste en abrir una nueva historia, la secuencia encajada, dentro de la secuencia englobante o cuento-marco.¹⁵

En *Las aventuras de Hassan Al Basri*, encontramos la siguiente sintaxis narrativa: un cuento-marco protagonizado por el rey Kendamir y su poeta Abú Alí, en el cual se halla encajada la historia de Hassan Al Basri, que a su vez se divide en una secuencia englobante, que relata desde el nacimiento de Hassan hasta la derrota de Bahram el Gauro, momento en que se abre una secuencia encajada, cuyo inicio está marcado por la llegada de Hassan al Palacio de Oro. Ambas secuencias concluyen con el regreso de Hassan y su esposa, la princesa Esplendor, a Basora. A partir de su traslado a Bagdad, se encadena un nuevo cuento, que narra el viaje de Hassan a las islas Wak Wak en búsqueda de su esposa y sus hijos.

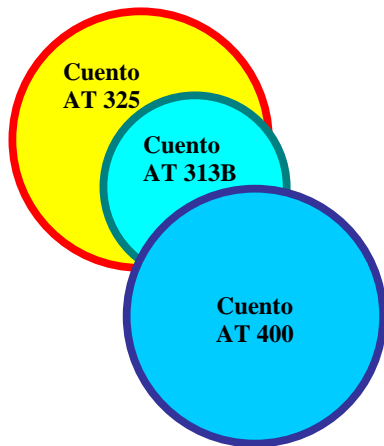
12 Esta estructura narrativa también se le encuentra en el *Mahabharata* y en el *Panchatantra*, así como en la *Metamorfosis* de Ovidio. Véase Juan Vernet, *op. cit.*, pp. 151 y 152, y Borges, *Siete noches*, *op. cit.*, p. 69.

13 Tzvetan Todorov, “Las categorías del relato literario”, en Roland Barthes [comp.] *Análisis estructural del relato*, Tlahuapan, Puebla, Premia editora, 1991, p. 179.

14 Angelo Marchese y Joaquín Forradellas, *Diccionario de retórica, crítica y terminología literaria*, Barcelona, Ariel, 2000.

15 Carlos Reis y Ana Cristina López, *Diccionario de narratología*, Salamanca, Colegio de España, 1996.

Los análisis que se presentan a continuación, incluyen la secuencia englobante (cuento tipo AT 325), la secuencia encajada (cuento AT 313B) y el cuento encadenado, (AT 400), que pueden visualizarse en la siguiente representación.



4.2. ANÁLISIS MORFOLÓGICO

4.2.1. Secuencia englobante: AT 325

- *Situación inicial*

Hassan vive en Basora con sus padres, quienes lo aman inmensamente.

- *I. Ausencia*

El alejamiento de un miembro de la familia se ejecuta con la muerte del padre de Hassan.

- *II. Prohibición*

La madre de Hassan se entera de que un persa pretende iniciar a su hijo en el arte de la alquimia, e intenta persuadirlo de que se aleje de él, argumentando que los persas son herejes que se valen de numerosas estratagemas para despojar a la gente de sus bienes. La

prohibición se enuncia como súplica ya que la cultura musulmana impide a las mujeres dar órdenes a los varones, incluso si se trata de una madre, pues con la muerte del padre es el hijo quien desempeña el rol de jefe de la casa.

- ***III. Transgresión***

Hassan confía en el persa pues lleva un turbante de muselina blanca como los verdaderos creyentes, además de que su aspecto y sus modales corresponden a los de un jeque venerable. Debido a su pobreza, considera que no hay nada que pudiere suscitar la codicia del persa, por lo que ignora las advertencias de su madre y acepta convertirse en su discípulo, atraído por la posibilidad de enriquecerse fácilmente.

- ***IV. Interrogación o demanda***

El persa le pregunta a Hassan si está casado, pues de ser así no podría iniciarse en los secretos de la alquimia.

- ***V. Información o noticia***

Hassan le responde que a pesar de la insistencia de su madre se ha rehusado a tomar esposa.

- ***VI (a). Engaño***

El persa le promete a Hassan iniciarlo en el arte de la alquimia, cuyo dominio le procurará tanta riqueza que no tendrá jamás que volver a trabajar en la orfebrería, labor indigna para alguien de su belleza y rango. Como muestra de sus poderes, transforma un viejo cazo de cobre en lingotes de oro. Sin embargo, le advierte que el aprendizaje debe realizarse lejos de las miradas de la gente.

- **VII (a). *Complicidad involuntaria***

Camino a casa del persa, Hassan recuerda las advertencias de su madre y comienza a sospechar de sus intenciones. Al notar su intranquilidad, el persa le sugiere que el aprendizaje se lleve a cabo en casa de Hassan, y su temor desaparece ante la perspectiva de sellar entre ambos un pacto inviolable de fraternidad, una vez que hayan compartido el sagrado lazo del pan y la sal.

- **VIII. *Daño/ Carencia***

El daño está causado por la pobreza, ya que Hassan dilapidó su herencia en compañía de sus amigos, motivo de que se dedique a la orfebrería. La belleza, también, es un atributo que propicia el daño, pues atrajo la atención del persa sobre Hassan.

- **IX. *Mediación, momento de enlace***

El persa mezcla en la comida de Hassan un trozo de *banj*, poderosa droga que lo sume en un profundo sopor, y lo introduce dentro de un baúl con el que se embarca en alta mar. Cuando regresa la madre de Hassan, nota la ausencia de su hijo y de los mil dinares obtenidos por la venta de los lingotes de oro, con lo que se da cuenta de que el persa lo ha raptado.

La función del persa, Bahram el Gauro, como mandante se distingue en las palabras que pronuncia en cuanto Hassan pierde el conocimiento: “¡Adorable Hassan, cuántos años hace que te busco sin poderte encontrar! ¡Pero ya estás en mi poder, sin que puedas escapar a mis deseos!”

- **X. *Decisión del héroe***

Hassan no toma la decisión de partir; al ser raptado, se coloca en la categoría de héroe-víctima.

- ***XI (a). Partida***

Prisionero dentro de un navío, Hassan atraviesa un inmenso mar y despierta en una playa de arena multicolor, muy lejos de su país natal. La partida lo aleja del mundo de los humanos y lo sitúa en un paraje desconocido y solitario. Lejos de la cultura musulmana, queda indefenso ante Bahram el Gauro.

- ***XII (a). Primera función del donante***

Bahram el Gauro amenaza a Hassan con que pronto le demostrará cuánto lo ama, pero antes le exige que abjure de su religión para adorar al Fuego y la Luz.

- ***XIII (a). Reacción del héroe***

Enfurecido, Hassan se niega a cometer esa abominación.

- ***VI (b). Engaño***

Ante la cólera de Hassan, Bahram el Gauro le explica que se trataba únicamente de una prueba para constatar la fuerza de su fe en *Allah*. Y agrega que si lo llevó hasta ese paraje solitario fue para iniciarlo en los misterios de su ciencia; para ello, todavía es necesario trasladarse hasta la Montaña de las Nubes, donde se encuentran los elementos para preparar el elixir de las transmutaciones.

- ***VII (b). Complicidad involuntaria***

Hassan acepta montar sobre un gran caballo alado que aparece en cuanto el mago toca un tamboril mágico.

- ***XI (b). Partida***

La partida de Hassan se consolida cuando acepta montar el caballo alado con Bahram el Gauro, y llega a la cima de la Montaña de las Nubes.

- ***XII (b). Primera función del donante***

En la Montaña de las Nubes, Hassan se halla por completo a merced de los caprichos de Bahram el Gauro, quien nuevamente lo obliga a adorar al Fuego y la Llama.

- ***XIII (b). Reacción del héroe***

Hassan pronuncia en voz alta la *shahada*, el testimonio de fe: “¡No hay más Dios que Alá y Mahoma es el profeta de Alá!”, y le anuncia a Bahram el Gauro que será el mediador del castigo que *Allah* les tiene reservado a los infieles.

- ***XVI. Lucha***

Hassan le arrebató el tamboril a Bahram el Gauro y pelea contra él.

- ***XVIII. Victoria***

Hassan arroja a Bahram el Gauro hacia el precipicio.

- ***XXX. Castigo***

En castigo a su descreimiento, el último aliento de Bahram el Gauro sirve a Eblis para atizar el fuego del infierno.

- ***XIV. Transmisión, obtención del auxiliar mágico***

Hassan obtiene el tamboril mágico; pero aún no sabe hacerlo funcionar, por lo que se anticipa la aparición de otro donante.

- ***XV. Traslado de un reino a otro***

Guiado por un poderoso destello, Hassan descubre un palacio de oro, donde un tirano que reina sobre los *yinn* y los *mareds* ha recluido a sus siete hijas para preservarlas del matrimonio.

En el cuento englobante AT 325 se han cumplido las 17 primeras funciones. Sin embargo, quedan incompletas las funciones XIV y XV, pues aunque Hassan obtuvo el tamboril mágico de Bahram el Gauro, no sabe la manera de ponerlo a funcionar. En este momento, se abre una nueva historia.

4.2.2. Secuencia encajada: AT 313B

- ***Situación inicial***

Hassan vive alegremente en compañía de las siete princesas, dedicado a la cacería, a pasear por los jardines paradisíacos del Palacio de Oro y a contar relatos. Por un juramento que pronuncia Botón de Rosa, la menor de las princesas, queda unido a ellas por un lazo inviolable de fraternidad.

- ***I. Ausencia***

Un ejército de *yinn* y *mareds* aparece repentinamente en el Palacio de Oro para escoltar a las princesas al palacio de su padre, donde se celebrará una fiesta en honor de un rey vecino.

El alejamiento de las princesas se considera como ausencia por la relación de fraternidad que existe entre ellas y el héroe, desde que Botón de Rosa pronunció el juramento.

- ***II. Prohibición***

Antes de ausentarse, Botón de Rosa le entrega a Hassan las llaves de todas las habitaciones del palacio, pero le suplica que no abra la que corresponde a la llave con la turquesa incrustada.

- ***III. Transgresión***

Al anochecer, Hassan decide abrir la habitación prohibida, pues la curiosidad por develar el misterio que intenta preservar Botón de Rosa lo atormenta tanto que se arriesga incluso a encontrar en ella la muerte.

- ***IX. Mediación, momento de enlace***

El mandato está implícito en la prohibición de abrir una de las habitaciones. Desde el momento en que Botón de Rosa le entrega a Hassan la llave con la turquesa incrustada, la súplica de no abrir esa puerta se convierte en una fuerte incitación para alguien tan impetuoso como Hassan.

Botón de Rosa adquiere así el carácter de mandante. El siguiente diálogo constituye una clara muestra de la contradicción entre sus palabras y sus acciones: “Aquí tienes las llaves de todas las habitaciones. –Y se las entregó, añadiendo– Tan solo te suplico, oh Hassan, y te conjuro por tu carísima alma, que no abras ésta cuya llave tiene una turquesa incrustada. *Y le mostró esa llave.*”

- *X. Decisión del héroe*

A diferencia del cuento englobante en el que está encajado, Hassan adquiere el rol de héroe-buscador, una vez que decide ceder a su curiosidad y traspasar el umbral prohibido, a pesar de que dentro pudiere encontrar la muerte.

- *XI. Partida*

Unas escalinatas en el interior de la habitación prohibida conducen a Hassan hasta un jardín paradisíaco –cuya descripción coincide con el Paraíso que contempla el Corán como recompensa para los musulmanes–, en el cual hay un inmenso lago.

- *III. Transgresión*

Hassan sorprende a diez cisnes que, en cuanto se despojan de su manto de plumas, se transforman en bellísimas jóvenes que se bañan completamente desnudas en el lago.

- *VIII. Daño o carencia*

Al contemplar desnuda a la mujer-cisne que ocupa el trono cercano al lago, Hassan se enamora perdidamente de ella. El enamoramiento representa la pérdida de la tranquilidad inicial, tal y como expresa el héroe: “¡Ahora sé por qué mi hermana Botón de Rosa me prohibió abrir esa puerta! ¡Acabo de perder mi reposo para siempre!”

- *XII. Primera función del donante*

En cuanto Botón de Rosa regresa al Palacio de Oro, encuentra a Hassan postrado en el lecho, víctima de un dolor que ha menguado su salud. Le pregunta el motivo de su sufrimiento, y le garantiza hacer todo lo necesario para remediar su mal.

- ***XIII. Reacción del héroe***

En un primer momento, Hassan se niega a confesar la causa de su afección, pero ante la insistencia de su hermana le cuenta su aventura desde que abrió la cámara prohibida.

- ***XIV. Transmisión, obtención del auxiliar mágico***

Botón de Rosa le advierte a Hassan que el intento de casarse con la princesa Esplendor, hija del rey de todos los *yinn*, es una empresa sumamente arriesgada, pues es la más valerosa y aguerrida de toda la estirpe de las amazonas. Sin embargo, ante la insistencia de Hassan, le proporciona la clave para capturar a la princesa: debe apoderarse sigilosamente de su manto de plumas y, pese a sus súplicas, no devolvérselo, pues es la única manera de que jamás recobre su forma animal. Además, le recomienda jalarle la cabellera para llevarla al Palacio.

- ***XV. Traslado de un reino a otro***

En la noche de luna nueva, Hassan regresa al jardín secreto, donde espera la llegada de los cisnes.

- ***XVI. Lucha***

Hassan acecha el momento en que Esplendor abandona su manto de plumas y se apodera de él. Cuando la princesa descubre el robo, le ruega que se lo devuelva, pero Hassan, de acuerdo con el consejo de Botón de Rosa, la lleva de los cabellos hasta su habitación en el Palacio de Oro.

Esplendor cumple la función de antagonista al resistirse a casarse con el héroe. En las amenazas que profiere en contra de Botón de Rosa por haber permitido a un humano profanar la privacidad del jardín secreto y sorprenderla desnuda, aparece un personaje más, su padre, rey de todos los *yinn*, cuyo poder se extiende a las legiones de *afarit* y de *mareds*,

quien se perfila como futuro antagonista, anticipando así el enlazamiento de un nuevo cuento.

- ***XVIII. Victoria***

Hassan vence a Esplendor al no dejarse conmovir por sus súplicas ni intimidar por sus amenazas. Botón de Rosa y sus hermanas defienden a Hassan como un ferviente enamorado, adornado de loables atributos, como su destreza en el arte de la improvisación de versos, que terminan por ablandar el corazón de la amazona.

- ***XIX. Eliminación o reparación del daño/XXXI. Nupcias***

La carencia se resuelve cuando Botón de Rosa une las manos de Hassan y Esplendor mientras pronuncia la siguiente fórmula: “¡Os caso con el asentimiento de Alah y por la ley de su Enviado!” Sin embargo, Esplendor no expresa su consentimiento hacia ese matrimonio, con lo que se anticipa una próxima aventura donde Hassan logre que Esplendor acepte ser su esposa.

- ***XX. Regreso***

Durante un sueño, Hassan ve a su madre llorando al pie de su tumba, motivo de que regrese a Basora, su tierra natal.

- ***XIV. Transmisión, obtención del auxiliar mágico/ XIX. Eliminación o reparación del daño***

Botón de Rosa le enseña a Hassan la manera de emplear el tamboril de cobre de Bahram el Gauro, cuyos poderes mágicos le permiten trasladarse a Basora con su esposa.

Los preparativos para la partida de Hassan del Palacio de Oro cierran el ciclo que había quedado inconcluso en el cuento englobante: al conocer el funcionamiento del tamboril mágico que quedó pendiente tras la muerte de Bahram el Gauro, se complementa

la función *XIV. Transmisión, obtención del auxiliar mágico*, y gracias a los animales fantásticos que surgen al tocar el tamboril, puede transportar las inconmensurables riquezas que le regala Botón de Rosa, con lo que se elimina el daño a causa de pobreza, correspondiente a la función *XIX* del cuento englobante.

- ***XXIII. Llegada de incógnito***

Ahora que Hassan es un hombre rico, su madre le aconseja que se muden a Bagdad, pues su repentina riqueza podría despertar la malicia de sus vecinos. En la ciudad del califa Harún al Raschid, permanecen de incógnito, pues nadie sabe quién es el extranjero que ha alquilado uno de los palacios más grandes y lujosos de la ciudad.

En el cuento encajado no se ejecutan 14 de las 31 funciones propuestas por Propp. Estas son: *IV. Interrogación o demanda, V. Información o noticia, VI. Engaño, VII. Complicidad involuntaria, XVII. Marca, señal, XXI. Persecución, XXII. Salvación, XXIV. Impostura del falso héroe, XXV. Tarea difícil, XXVI. Cumplimiento, XXVII. Identificación, XXVIII. Descubrimiento, XXIX. Transfiguración, XXX. Castigo.*

El cuento encajado se ha cerrado casi por completo. Sólo quedan por resolverse dos anticipaciones, que en términos narratológicos permiten el encadenamiento de una nueva historia. Se trata de la amenaza de un antagonista, personificada en el padre de Esplendor, que se presenta como obstáculo del matrimonio de Hassan, y el instinto aéreo de Esplendor, que hace sospechar un próximo intento por recuperar su manto de plumas. Asimismo, la garantía de nuevas aventuras se vislumbra en la promesa de Hassan para volver a visitar a sus hermanas al Palacio de Oro al cabo de un año.

4.2.3. Cuento encadenado: AT 400

- *Situación inicial*

En Bagdad, Hassan vive felizmente con su madre y su esposa. Al cabo de nueve meses tienen dos gemelos varones.

- *I. Ausencia*

Cumplido el plazo de un año, Hassan parte de Bagdad hacia el Palacio de Oro, para cumplir la promesa que hizo a las siete princesas.

- *II. Prohibición*

Antes de partir, Hassan esconde el manto de plumas de Esplendor y le encarga a su madre su custodia. Además, le pide que no la deje salir de casa, incluso que le prohíba asomarse a la ventana, pues teme que su belleza suscite alguna desgracia.

- *III. Transgresión*

Esplendor ha escuchado el diálogo que Hassan tuvo con su madre antes de su partida, por lo que utiliza como pretexto la necesidad de salir al *hammam* a bañarse. Su insistencia llega al extremo de manifestarse desolada por causa de una prohibición que ofendería incluso a una esclava, lo que ocasiona que la madre de Hassan le permita ir a los baños públicos en su compañía.

- *IV. Interrogación o demanda*

En el *hammam*, la belleza de Esplendor causa conmoción entre las asistentes, una de ellas es Tohfa, la esclava de Sett Zobeida, esposa del califa Harún al Raschid, quien se apresura a contarle la noticia a su señora. Sett Zobeida manda llevar a Esplendor a su palacio, donde le pide una demostración de los atributos que complementan su belleza.

- ***V. Información o noticia***

Esplendor declara que no conoce ninguna de las dotes que adornan a las musulmanas, como el canto, el arte de tocar el laúd o la danza, sin embargo, posee una habilidad inigualable: sabe volar como las aves.

- ***VI. Engaño***

Esplendor le explica a Sett Zobeida que para demostrarle su extraordinaria capacidad requiere el manto de plumas que su suegra tiene dentro de un cofre escondido en el palacio de Hassan.

- ***VII. Complicidad involuntaria***

Aunque la madre niega la existencia del manto de plumas, Sett Zobeida envía a su porta alfanje a buscarlo por toda la casa.

- ***VIII. Carencia***

Cuando Esplendor realiza un vuelo de demostración dentro del palacio de Sett Zobeida, recupera su forma de cisne y escapa volando con sus dos hijos.

- ***IX. Mediación, momento de enlace***

Antes de partir, Esplendor le grita a la madre de Hassan que si su hijo desea volver a verla deberá buscarla en las islas Wak Wak.

- ***X. Decisión del héroe***

Al volver del Palacio de Oro, Hassan se entera de que su esposa ha partido hacia las islas Wak Wak, y decide ir en su búsqueda.

- ***XI. Partida***

Desalentado porque ninguno de los sabios de la corte de Bagdad conoce la ubicación de las islas Wak Wak, Hassan parte hacia el Palacio de Oro con la finalidad de obtener la información que necesita.

- ***XII (a). Primera función del donante***

Grano de Mirto, la hermana mayor de Botón de Rosa, convoca a su tío, el jeque Abd Al Kaddus, para preguntarle la manera de llegar a las islas Wak Wak. El jeque intenta disuadir a Hassan de su empresa, porque las islas Wak-Wak están situadas en los confines extremos de la Tierra, a una distancia de siete mares inmensos, siete valles sin fondo y siete montañas sin cima. Y en ellas viven las amazonas, sobre quienes reina el rey de todos los genios.

- ***XIII (a). Reacción del héroe***

Las palabras de Abd Al Kaddus provocan que Hassan lance un grito de dolor y pierda el conocimiento; las princesas se lamentan y Botón de Rosa se rasga las vestiduras y se golpea el rostro.

- ***XIV (a). Transmisión, obtención del auxiliar mágico***

Conmovido por el pesar de Hassan, el jeque Abd Al Kaddus promete ayudarlo.

- ***XV (a). Traslado de un reino a otro***

A bordo de un elefante blanco, ambos recorren en tres días un camino de siete años. Y llegan a la Montaña Azul, reino donde los habitantes, los animales, las rocas y la luz son azules.

- ***XII (b). Primera función del donante***

Ante una inmensa pradera, el jeque Abd Al Kaddus le pregunta a Hassan si aún está decidido a afrontar todos los peligros que se le presentarán o si prefiere seguir su recomendación de volver al Palacio de Oro, donde sus sobrinas lo consolarán por la pérdida de Esplendor.

- ***XIII (b). Reacción del héroe***

Hassan responde que prefiere la muerte al sufrimiento que le ocasiona la separación de su esposa.

- ***XIV (b). Transmisión, obtención del auxiliar mágico***

Abd Al Kaddus le entrega a Hassan una carta para el jeque Padre de las Plumas, único que puede ayudarle a llegar a las islas Wak Wak.

- ***XV (b). Traslado de un reino a otro***

Sobre un caballo azul, Hassan realiza en diez días los diez años de viaje que lo llevan hasta la Montaña Negra.

- ***XII (c). Primera función del donante***

A la entrada de la caverna negra, Hassan espera durante una hora al jeque de los jeques Padre de las Plumas, quien se presenta vestido de negro. Cuando Hassan le entrega la carta, se mete a su caverna; tras mucho tiempo, aparece vestido de blanco y lo invita a entrar.

- ***XIII (c). Reacción del héroe***

Entre sollozos, Hassan relata su historia a la asamblea de sabios. Al terminar, se postra a los pies del Padre de las Plumas para implorar su clemencia.

- ***XIV (c). Transmisión, obtención del auxiliar mágico***

El jeque le da a Hassan un mechón de su barba, que deberá quemar en caso de peligro. Le advierte que una vez llegado al País del Alcanfor Blanco deberá recorrer el camino solo.

- ***XV (c). Traslado de un reino a otro***

Luego de volar por la región de las nubes sobre un *efrit* alado, Hassan llega al País del Alcanfor Blanco.

- ***XVI. Lucha***

En el País del Alcanfor Blanco, tierra de gigantes, un sirviente confunde a Hassan con un pajarillo cantor y lo captura para regalárselo a la hija del rey. En su cautiverio, Hassan debe satisfacer el deseo sexual de la princesa.

- ***XVIII. Victoria***

Hassan aprovecha un descuido de la hija del rey y recupera el mechón de barbas, con el que convoca al jeque Padre de las Plumas, quien lo libera de su prisión. Antes de desaparecer, el venerable jeque le advierte que en las islas Wak Wak no le servirá ningún encantamiento, por lo que él mismo deberá salvar todos los obstáculos.

- ***XV (d). Traslado de un reino a otro***

Gracias al poder del Padre de las Plumas, en un abrir y cerrar de ojos Hassan se encuentra en una playa formada por guijarros de piedras preciosas, sobre la que vuela una bandada de pájaros en cuyos graznidos reconoce las sílabas “wak wak”.

- ***XII (c). Primera función del donante***

Cuando la Madre de las Lanzas, jefa del ejército de amazonas, descubre a Hassan, se compadece de su desgracia y promete ayudarlo a encontrar a su esposa, por lo que le permite ver a sus amazonas desnudas.

- ***XIII (c). Reacción del héroe***

Hassan no reconoce a Esplendor entre las amazonas, por lo que la Madre de las Lanzas deduce que debe tratarse de alguna de las siete princesas que reinan en las islas Wak Wak. Hassan rechaza la oferta de su benefactora de elegir como esposa a una de las bellas jóvenes que contempló.

- ***XIV (c). Transmisión, obtención del auxiliar mágico***

Al oír los versos doloridos de Hassan, la vieja amazona toma la determinación de interceder a su favor ante Nur Al Huda, la mayor de las princesas y soberana de aquella isla.

- ***XVI. Lucha***

Encolerizada por la presencia de un intruso en su reino, Nur Al Huda ordena a la Madre de las Lanzas que Hassan se presente en palacio, donde demuestra su habilidad en la composición de versos en honor a su belleza, tan parecida a la de su esposa.

- ***XVIII. Victoria***

Aparentemente, el sufrimiento de Hassan logra conmover a Nur Al Huda.

- ***XXV. Tarea difícil***

Hassan debe reconocer a su esposa entre las seis hermanas de Nur Al Huda, con lo que ella podrá identificar a la infractora y castigarla por haberse casado con un humano.

- ***XXVI. Cumplimiento***

Aunque Hassan encuentra un gran parecido entre las princesas, reconoce en la séptima a su esposa Esplendor.

- ***XXVII. Identificación***

Al verse, Esplendor y Hassan se desmayan.

- ***XXVIII. Descubrimiento***

Al comprobar que Hassan ama a su hermana menor, Nur Al Huda ordena que lo arrojen a la playa para que muera de insolación. A Esplendor la hace prisionera mientras espera que su padre apruebe su muerte.

Nur Al Huda se convierte en antagonista, pues se interpone como obstáculo entre el héroe y su meta, representando a su padre al asignar el castigo para Hassan y Esplendor.

- ***XII (d). Primera función del donante***

Al volver en sí, Hassan se encuentra con dos niñas Amazonas que se disputan un gorro. Y le piden que haga de juez entre ellas.

- ***XIII (d). Reacción del héroe***

Hassan les propone que la ganadora del gorro será quien regrese primero con un guijarro que avienta al aire.

- ***XIV (d). Transmisión, obtención del auxiliar mágico***

Mientras espera el regreso de las niñas, Hassan se coloca el gorro y se da cuenta que se ha vuelto invisible.

- *XVIII. Victoria*

Aunque no hay una lucha frente a frente, Hassan vence a Nur Al Huda porque libera a Esplendor y a la Madre de las Lanzas, y las salva de la muerte a la que habían sido condenadas.

- *XIX. Eliminación o reparación del daño*

Hassan recupera a su esposa y a sus dos hijos.

- *XX. Regreso*

Hassan, Esplendor y sus dos hijos vuelven a Bagdad en compañía de la Madre de las Lanzas.

- *XXXI. Nupcias*

El matrimonio de Hassan se consuma por completo, una vez que su Esplendor promete no volver a rendirse a su instinto animal.

En el cuento encadenado se cumplen 24 funciones. Las siete ausentes son: XVII. Marca o señal, XXI. Persecución, XXII. Salvación, XXIII. Llegada de incógnito, XXIV. Impostura del falso héroe, XXIX. Transfiguración y XXX. Castigo.

4.3. ESTRUCTURA BÁSICA

4.3.1. Secuencia englobante: AT 325

- *1. Situación inicial de cotidianidad*

Hassan Al Basri es un hermoso joven amado y consentido por sus padres.

- *2. Ruptura (daño o pérdida)*

Al morir su padre, Hassan despilfarra su herencia en compañía de malas amistades, motivo de que deba trabajar en un negocio de orfebrería que su madre le abrió en el zoco de Basora. Su excepcional belleza atrae a un persa, quien le ofrece enseñarle el arte de la alquimia, gracias al cual podrá enriquecerse fácilmente.

- *3. Llamado a la aventura*

Con el pretexto de enseñarle los secretos de la alquimia, el persa duerme a Hassan con una poderosa droga y lo lleva a un reino lejano. De esta manera, el persa Bahram el Gauro se define como mandante y Hassan como héroe-víctima.

- *4. Partida*

Hassan atraviesa un extenso mar que separa el mundo de los humanos del reino de los *yinn*.

- *5. Encuentro con el donante/ adquisición del atributo mágico*

Hassan llega a una llanura sin fin sobre la que se eleva la Montaña de las Nubes. Bahram el Gauro, el persa alquimista, a la vez que mandante ejerce la función de donante. Por su carácter antagónico, es necesario que Hassan lo derrote para obtener el objeto mágico –un tamboril de cobre–, por lo que se trata de un donante en contra su voluntad.

El desconocimiento del héroe respecto a la manera de utilizar el tamboril mágico, anticipa la presencia de un personaje destinado a complementar esta función, dando lugar a un cuento encajado.

4.3.2. Secuencia encajada: AT 313B

Hassan llega al Palacio de Oro, donde vive la princesa Botón de Rosa con sus hermanas, hijas de un poderoso rey de los *yinn* y los *mareds*, que las recluyó ahí para alejarlas del contacto con los varones.

- ***1. Situación inicial de cotidianidad***

En el Palacio de Oro, Hassan vive en compañía de las siete princesas, con quienes se dedica a disfrutar de una vida placentera.

- ***2. Daño***

Las princesas se ausentan para asistir a una fiesta en el palacio de su padre, y le prohíben a Hassan abrir una de las habitaciones; pero no resiste la curiosidad. Su transgresión ocasiona el daño: Hassan se enamora de una mujer-cisne, hija del rey de todos los *yinn*, a quien encuentra en el jardín paradisíaco al que lo condujo la habitación prohibida.

- ***3. Llamado a la aventura***

La advertencia de no abrir una de las habitaciones se presenta como invitación a hacerlo, desde que Botón de Rosa –la menor de las princesas– le entrega a Hassan la llave correspondiente. Ella asume la función de mandante mientras que Hassan esta vez se perfila como héroe-buscador.

- **4. Partida**

Hassan regresa a sus aposentos en el Palacio de Oro.

- **5. Encuentro con el donante/ adquisición del atributo mágico**

El Palacio de Oro adquiere la connotación del Otro Mundo porque está enclavado en la cima de la Montaña de las Nubes, en un reino vedado para los seres humanos. Fue construido ahí por los *afarit* rebeldes al rey Soleimán, quienes lo utilizaron como refugio.

Botón de Rosa funge como donante al revelarle a Hassan que para desposar a Esplendor debe apoderarse de su manto de plumas.

- **6. Pruebas**

1. Robar el manto de plumas.
2. No ceder a las súplicas de la princesa Esplendor ni amedrentarse ante sus amenazas.
3. Demostrar sus dotes de poeta.

- **7. Triunfo**

Sin el manto de plumas, Esplendor pierde la capacidad para transformarse en pájaro y no puede regresar a su reino. No le queda sino casarse con Hassan pero, una vez que escucha los versos que él improvisa en su honor, expresa su consentimiento mediante una mirada.

- **8. Erradicación del mal**

El recurso de postergar la aparición del antagonista permitirá el encadenamiento de una nueva historia, donde Hassan tendrá que salvar diversos obstáculos por haberse casado con la hija del rey de los *yinn*, cuyo poder se anticipa como adversario del héroe en las amenazas que profiere Esplendor en el momento de su captura.

- **5. Encuentro con el donante/ adquisición del atributo mágico**

Hassan decide emprender el regreso a Basora, luego de haber soñado a su madre llorando sobre su tumba. Recuerda que el tamboril de cobre de Bahram el Gauro tiene el poder de aparecer animales fantásticos que podrían sacarlo del reino *yinn*, pero desconoce su funcionamiento. Botón de Rosa se consagra como donante cuando le enseña la manera exacta de tocar el tamboril; además, le proporciona una gran cantidad de riquezas, con lo que se cierra el ciclo iniciado en el cuento matriz.

- **9. Regreso a casa cargado de riquezas/ adquisición de un reino/ bodas**

Hassan vuelve a su casa en Basora, casado con una princesa y convertido en un hombre rico. Sin embargo, antes de salir del Palacio de Oro, promete regresar a visitar a las siete princesas, lo que anticipa el advenimiento de más aventuras, que dan lugar a un nuevo cuento.

4.3.3. Cuento encadenado: AT 400

- **1. Situación inicial de cotidianidad**

Ahora que es un hombre rico, Hassan se muda con su esposa y su madre a Bagdad, donde nacen sus hijos gemelos.

- **2. Daño o pérdida**

Transcurrido un año, Hassan viaja hacia el Palacio de Oro para visitar a las siete princesas. Durante su ausencia, Esplendor aprovecha la oportunidad para recuperar su manto de plumas y llevarse a sus hijos a las islas Wak Wak, pese a los esfuerzos de su suegra por evitarlo.

- **3. *Llamado a la aventura***

Antes de escapar, Esplendor le dice a la madre de Hassan que si quiere encontrarlos tendrá que ir a las islas Wak Wak. La función de mandante recae en Sett Zobeida, esposa del califa Harún Al Raschid, quien propicia la huida de Esplendor. Al enterarse, Hassan decide partir, con lo que se convierte en héroe-buscador.

- **4 (a). *Partida***

Hassan emprende la búsqueda de las islas Wak Wak.

- **5 (a). *Encuentro con el donante/ adquisición del atributo mágico***

Hassan regresa al Palacio de Oro para consultar a las siete princesas, con lo que entra en el reino de los *yinn*. Grano de Mirto, la mayor de las princesas del Palacio de Oro, convoca a su tío, el jeque Abd Al Kaddus, quien lleva a Hassan a su reino, la Montaña Azul, donde le entrega una carta dirigida al jeque Padre de las Plumas, y un caballo azul que tiene la capacidad de volar grandes distancias en poco tiempo.

- **5 (b). *Encuentro con el donante/ adquisición del atributo mágico***

En la Montaña Negra, reino del Padre de las Plumas, la asamblea de sabios que habitan en la caverna negra, decide ayudar a Hassan cuando escuchan su desgraciada historia. El Padre de las Plumas le da un mechón de pelos de su barba que deberá quemar en caso de hallarse en peligro, además de un *efrit* alado que lo llevará al País del Alcanfor Blanco.

- **6 (a). *Primera prueba***

En el País del Alcanfor Blanco, Hassan es capturado por un gigante que lo regala a la hija de su rey, una joven cuyo apetito sexual es tan descomunal como su tamaño.

- **7 (a). Triunfo**

Luego de un largo periodo de cautiverio, Hassan recupera el mechón de barba del Padre de las Plumas, que acude a rescatarlo y lo traslada a las islas Wak Wak.

- **5 (c). Encuentro con el donante/ adquisición del atributo mágico**

La Madre de las Lanzas, jefa del ejército de amazonas de las islas Wak Wak, toma a Hassan bajo su protección. Conmovida por la pérdida de su esposa y de sus hijos, le ofrece ayuda para encontrarlos.

- **6 (b). Segunda prueba**

Hassan debe contemplar desnudas a las jóvenes del ejército de amazonas para descubrir si su esposa es alguna de ellas.

- **7 (b). Triunfo**

Hassan rehúsa la oferta de la Madre de las Lanzas para desposarse con alguna de sus bellas amazonas.

- **6 (c). Tercera prueba**

La princesa Nur Al Huda, hija mayor del rey de los *yinn*, condena a Hassan a muerte por haber profanado la seguridad de sus tierras. Sin embargo, al enterarse de que una de sus seis hermanas podría ser la esposa de Hassan, posterga su ejecución para descubrir a la infractora. Cuando Hassan reconoce a Esplendor, Nur Al Huda lo manda arrojar a la playa para que muera de insolación, y aprehende a su hermana menor, a la espera de la autorización de su padre para matarla.

- **5 (d). Encuentro con el donante/ adquisición del atributo mágico**

En la playa desierta, el héroe se encuentra con dos niñas amazonas que pelean por poseer un gorro, y acepta fungir como juez en la disputa. Al descubrir que el gorro tiene el don de volver invisible a quien se lo ponga, se apodera de él.

- **6 (c). Pruebas**

1. Rescatar a Esplendor y a la Madre de las Lanzas.
2. Recuperar a sus hijos Nasser y Massrur.
3. Huir de las islas Wak Wak.

- **7 (c). Triunfo**

Gracias al gorro de la invisibilidad, Hassan rescata a su esposa, a sus hijos y a la Madre de las Lanzas. El poder del tamboril de cobre les permite salir de las islas Wak Wak y regresar a Bagdad.

- **8. Erradicación del mal**

Al alejarse de las islas Wak Wak, escapan de la muerte a que los habían condenado la princesa Nur Al Huda y su padre, quienes desempeñan el rol de antagonistas.

- **9. Regreso a casa cargado de riquezas/ adquisición de un reino/ bodas**

Hassan Al Basri regresa al mundo de los musulmanes, dueño de considerables riquezas. Él aprendió que no debe dejar sola a su familia, y su esposa ya no volverá a sucumbir a su instinto animal. Ambos viven felizmente en compañía de sus hijos, de su madre y de la Madre de las Lanzas.

4.4. CATEGORÍAS DE ANÁLISIS DE LA COSMOVISIÓN

- *Personajes y sus atributos*

Categoría	Personajes	Atributos
<i>Héroe</i>	Hassan Al Bassri	Joven huérfano de padre, que ha despilfarrado su herencia en compañía de malas amistades Pretende enriquecerse fácilmente
<i>Mandantes</i>	Bahram el Gauro	Persa de barba blanca, lleva un turbante de muselina blanco y un libro antiguo que le confieren un aspecto venerable. Alquimista. Discípulo del jeque Padre de las Plumas, que abandonó el camino de la fe. Adorador del fuego y de la llama Busca jóvenes hermosos para cometer con ellos las peores abominaciones
	Botón de Rosa	Hija menor de un poderoso rey de los <i>yinns</i> y los <i>mareds</i> Bella y bondadosa
	Sett Zobeida	Esposa del califa Harún Al Raschid, famosa por su actitud celos y caprichosa
<i>Donantes</i>	Bahram el Gauro	Persa de barba blanca, lleva un turbante de muselina blanco y un libro antiguo que le confieren un aspecto venerable. Alquimista. Discípulo del jeque Padre de las Plumas, que abandonó el camino de la fe. Adorador del fuego y de la llama Busca jóvenes hermosos para cometer con ellos las peores abominaciones
	Botón de Rosa	Hija menor de un poderoso rey de los <i>yinns</i> y los <i>mareds</i> Bella y bondadosa
	Jeque Abd Al Kaddus	<i>Yinn</i> , soberano del reino azul. Discípulo del jeque Padre de las Plumas
	Jeque Padre de las Plumas	Venerable y sabio jeque de barba blanca y larga. Preside la asamblea de los siete sabios. Señor del reino negro Su longevidad se infiere por el hecho de ser hijo del rey Soleimán y de la reina Balkis
	Madre de las Lanzas	Vieja amazona de rostro tan horripilante como el de un cerdo Jefa del ejército de amazonas de la isla Wak Wak regida por la princesa Nur Al Huda
	Amazonas	Niñas

Categoría	Personajes	Atributos
<i>Antagonistas</i>	Bahram el Gauro	Persa. Alquimista. Adorador del fuego y de la llama. Busca jóvenes hermosos para cometer con ellos las peores abominaciones. Intenta obligar al héroe a abjurar de su fe en <i>Allah</i>
	Esplendor	Bellísima princesa. Amazona. Hija del rey de todos los <i>yinns</i> . Se convierte en cisne gracias a su manto de plumas. Posee un instinto aéreo animal
	Princesa gigante	Joven gigante, de apetito sexual descomunal
	Amazonas	Feroces guerreras, valientes, bellísimas, se pasean desnudas por las islas Wak Wak, que defienden de cualquier intruso
	Nur Al Huda	Hermana mayor de la princesa Esplendor. Celosa
	Padre de Esplendor	El más poderoso rey de los <i>yinns</i>

A diferencia del *Cuento de uno que se fue de casa para aprender a tener miedo*, *Las aventuras de Hassan Al Bassri* es un texto que se caracteriza por abundantes descripciones, que permiten caracterizar con precisión cada uno de los espacios que representan el Otro Mundo.

- *Espacios y representaciones del Otro Mundo*

El Más Allá	Características
Mar	Región limítrofe del territorio humano. Al traspasarlo, el héroe llega al reino de los <i>yinns</i>
Playa	Los guijarros multicolores de la arena indican a Hassan que se halla muy distante del mundo de los humanos. Su desolación es tanta que el héroe se encuentra fuera de la protección de la <i>umma</i>
Montaña	Alcanza la región de las nubes. Según Bahram el Gauro, contiene los ingredientes para fabricar el elixir de las transmutaciones
Precipicio	Sima donde habita Eblis, el Maligno; por ende, se trata del Infierno
Palacio de Oro	Situado en un paraje tan desolado e inaccesible que resultó el lugar idóneo para refugiar a los <i>yinns</i> rebeldes al rey Soleimán Morada de siete bellas princesas, hijas de un poderoso rey de los <i>yinns</i> Sus jardines paradisíacos evocan el Paraíso descrito en el Corán
Habitación prohibida	Puerta de acceso a un jardín edénico
Jardín interior	Reservado para las hijas de los <i>yinns</i> Ahí Hassan se enamora perdidamente de Esplendor, al sorprenderla bañándose en el lago junto con otras mujeres-cisne
Palacio del Califa Harún Al Raschid	Sede del califato del Islam Esplendor demuestra a Sett Zobeida y su corte de favoritas y esclavas, su única dote: la capacidad de volar como las aves
Reino del jeque Abd Al Kaddus	Desde el Palacio de Cristal debe recorrerse una distancia de siete años. Todo es azul: la montaña, la caverna, el horizonte, el <i>efrit</i> y el caballo alado
Reino del jeque Padre de las Plumas	Lo separan 10 años de viaje del Reino Azul Todo es negro: la montaña, la caverna y el <i>efrit</i> ; sin embargo, el Padre de las Plumas se manifiesta tanto de negro como de blanco, según sea o no propicio al visitante
País del Alcanfor Blanco	Tierra de gigantes Hassan es capturado y confundido con un pajarillo. Durante su cautiverio, es víctima del desmesurado apetito sexual de la princesa
Islas Wak Wak	Siete islas, cada una gobernada por una de las hijas del rey de todos los <i>yinns</i> . Habitadas exclusivamente por amazonas vírgenes y feroces, que castigan con la muerte a cualquier intruso. Región limítrofe que marca los confines entre el mundo humano y el de los genios

- *Objetos, dones y atributos mágicos*

Objeto o don mágico	Donante	Función	Necesidad-deseo
Tamboril de cobre cubierto de piel de gallo que lleva inscriptos signos cabalísticos	Bahram el Gauro Botón de Rosa	Al tocarlo adecuadamente hace aparecer elefantes, caballos, camellos y dromedarios que permiten recorrer largas distancias rápidamente	Traspasar las fronteras que dividen el mundo humano del reino de los <i>yinns</i>
Consejo: apoderarse del manto de plumas de la princesa Esplendor	Botón de Rosa	Sin el manto, la princesa Esplendor, que pertenece a la raza de los <i>yinns</i> aéreos, no podrá recuperar su forma animal	Desposar a la mujer amada
Caballo alado	Jequé Abd Al Kaddus	Transportar al héroe al reino del Padre de las Plumas	Recorrer largas distancias en corto tiempo
Carta para el jeque Padre de las Plumas		Facilitarle la ayuda del Padre de las Plumas	Que los genios le sean propicios
Mechón de pelos de la barba blanca del Padre de las Plumas	Padre de las Plumas y su asamblea de sabios	Convocar al Padre de las Plumas para ser liberado del peligro	Escapar de los peligros que acechan a los humanos en tierras extrañas
Protección y ayuda	Madre de las Lanzas	Protección ante la ferocidad de las Amazonas	Contar con una guía bondadosa
Gorro	Dos niñas Amazonas	Brinda la invisibilidad	Escapar a la vigilancia

- *Pruebas y estratagemas para resolverlas*

	Antagonistas	Obstáculos	Estratagema del héroe	Eliminación del mal
AT 325	<i>Bahram el Gauro</i>	Abjurar de su fe en <i>Allah</i> Obligarlo a cometer las peores abominaciones	Pronuncia la <i>shahada</i> (profesión de fe), y lucha en contra del infiel	Lo arroja a un precipicio, donde Eblis recoge su último suspiro para atizar las llamas del infierno
AT 313B	<i>Esplendor</i>	Hacerle morir de desamor	Le roba su manto de plumas	Casarse con la princesa
AT 400	<i>Princesa gigante</i>	Mantenerlo en cautiverio para satisfacer sus deseos sexuales	Aprovecha un descuido de la princesa para recuperar el mechón de barba del jeque y convocar su ayuda	Sale del país del Alcanfor Blanco
	<i>Amazonas</i>	Matar al intruso	Invoca la protección de la Madre de las Lanzas, jefa del ejército de Amazonas	Sale de las islas Wak Wak y regresa a Bagdad
	<i>Nur Al Huda</i>	Matar al intruso y a su esposa Esplendor	Gracias al gorro de la invisibilidad, salva a su esposa, a sus hijos y a la Madre de las Lanzas	Sale de las islas Wak Wak y regresa a Bagdad
	<i>Padre de Esplendor</i>			

Ahora que se ha señalado la estructura básica del cuento marco, de la secuencia encajada y del cuento encadenado, y que se han identificado las categorías de análisis de la cosmovisión de *Las aventuras de Hassan Al Basri*, se presentará el análisis del cuento; uno de los objetivos principales será esclarecer qué lo hace la historia más maravillosa que jamás se haya contado.

4.5. ANÁLISIS DE *LAS AVENTURAS DE HASSAN AL BASRI*

4.5.1. Se cuenta, pero Alá es más sabio, más prudente y más poderoso...

La fórmula de inicio de los relatos de *Las mil y una noches* tiene, como todas las fórmulas de inicio, la función de romper con el mundo cotidiano y transportar al oyente al espacio del cuento maravilloso. Pero también está marcada por un doble carácter religioso: exaltar los atributos de *Allah* e invocar su benevolencia. De ahí que constituya la profesión del *dikr*, que implica el recuerdo de Dios, proferido mediante letanías de <sus maravillosos nombres>. El Corán recomienda la práctica del *dikr*, que el musulmán realiza con ayuda del *subhah* (rosario). De acuerdo con los místicos del Islam, existen tres *dikr*: el de la lengua, el del corazón y el de lo íntimo, que conduce al éxtasis.¹⁶

Estos tres aspectos del *dikr* están relacionados con las etapas esenciales de la interiorización de la Palabra contenida en el Corán, que permiten a la inteligencia y la sensibilidad del musulmán experimentar el *zahir*, sentido aparente, y el *batin*, sentido oculto, del mensaje eterno. Y aunque al musulmán no se le permite dudar ni emplear su espíritu crítico, la meditación del Corán le ofrece comentarios maravillosos, pues contiene el *dikr*, sabio recuerdo de los signos de Dios y comunicación de sus órdenes y sus prohibiciones.

4.5.2. Origen sobrenatural del héroe

Una vez aclarado el sentido místico de la invocación con que inician *Las aventuras de Hassan al Basri*, comenzará el análisis del cuento, partiendo del nacimiento del héroe, que es casi tan extraordinario como sus aventuras. Para concebirlo, sus ancianos padres recurren al consejo de un viejo mago, quien les recomienda comer “las partes comprendidas entre la cabeza y la cola de una serpiente de la clase de las grandes serpientes, según indica nuestro

16 Paul Poupard, *Diccionario de las religiones*, Barcelona, Herder, 1997, pp. 458-459.

señor Soleimán”.¹⁷ En árabe, el vocablo *el hayyah*, serpiente, y *el hayat*, vida, tienen la misma raíz: *el hay*, atributo divino que significa “el vivificante”.

El motivo T-540. *Nacimiento milagroso del héroe*¹⁸, que en este caso se asocia con el motivo T-511. *Concepción por comer*, confiere a la carne de serpiente el don de propiciar la fertilidad. El vínculo de la serpiente con las deidades ctónicas de la fecundidad se remonta a las culturas agrarias de Europa suroriental (milenios VI a IV a. C.), las que representaban a sus sacerdotisas con dos serpientes en las manos.¹⁹

Las tradiciones que consideran que la serpiente propicia la fecundidad, tienen un carácter universal: los *tchokwe* de Angola colocaban una serpiente de madera bajo la cama nupcial; en la India, las mujeres acostumbraban adoptar una cobra; en Brasil, los *tupi-guaraní* golpeaban con una serpiente las caderas de las mujeres estériles.²⁰

Otro aspecto importante del poder simbólico de la serpiente está en la idea de que la ingestión de su carne confiere sabiduría, tal y como ocurre a Sigfrido, el héroe de la *Epopéya de los Nibelungos*, o al joven criado del cuento *La serpiente blanca* de los hermanos Grimm, quien adquiere la capacidad para entender el lenguaje de los animales.²¹ Según Stith Thompson, el motivo B161.3, *Sabiduría por comer serpientes*, tiene una difusión universal.²²

17 He aquí el motivo D1711.1 *Salomón como maestro de los magos*, según la clasificación de Stith Thompson. *The folktale*, Berkeley & Los Angeles, University of California Press, 1977, p. 264.

18 *Ibidem*, p. 499.

19 Toporov, *Árbol del mundo. Diccionario de imágenes, símbolos y términos mitológicos*, La Habana, Casa de las Américas, 2002, pp. 412-416.

20 Jean Chevalier y Alain Gheerbrant, *Diccionario de los símbolos*, Madrid, Herder, 1986, p. 934.

21 Dos serpientes fueron las emisarias del dios Apolo para comunicar a Casandra el don de la profecía y a su hermano gemelo Helenos el arte de leer los símbolos de los pájaros. Melampo podía entender el lenguaje de los animales gracias a que sus orejas fueron purificadas por las serpientes. Véase Ángel María Garibay, *Mitología griega*, México, Porrúa, 1999, pp. 69, 117 y 157; Chevalier y Gheerbrant, *op. cit.*, pp. 931 y 932.

22 Stith Thompson, *op. cit.*, p. 260.

4.5.3. El privilegio de engendrar un varón

El nacimiento de Hassan salva a sus padres de la desgracia de morir sin descendencia, y los beneficia con la paternidad de un varón, lo que para una cultura patriarcal como la árabe representa un grato privilegio. El Corán menciona que “los hombres son superiores a las mujeres, a causa de las cualidades por medio de las cuales Dios ha elevado a éstos por encima de aquéllas, y porque los hombres emplean sus bienes en dotar a las mujeres...”²³

Es necesario advertir que la afirmación de la superioridad del hombre en relación con la mujer no significa que el nacimiento de una hija sea considerado un infortunio en el Islam. Esa idea se hace eco del estereotipo negativo del Islam como una religión machista. La discriminación hacia las mujeres es anterior al surgimiento del Islam, y procede de los árabes idólatras, respecto de los cuales advierte el Corán:

Atribuyen hijas a Dios. ¡Gloria a él! y ellos no las desean para sí mismos.

Si se anuncia a alguno de ellos el nacimiento de una hija, su rostro se nubla y se pone *como sofocado por el dolor*.

Se oculta de los suyos a causa de la desastrosa nueva. ¿Debe guardarla y sufrir su vergüenza, o sepultarla en el polvo? *¡Qué desrazonables son sus juicios!*²⁴

La alusión del versículo 61 “sepultarla en el polvo” condena la costumbre de los idólatras de enterrar vivas a las niñas para librarse de su “desgracia”. Es específicamente a Mahoma a quien se debe el mejoramiento de las condiciones de vida de las mujeres. No sólo prohibió el infanticidio, que los árabes preislámicos cometían principalmente en contra de las niñas, sino que al limitar la poligamia a cuatro esposas y tantas concubinas como *puedan mantenerse y cuidarse por igual*, contuvo el desmesurado abandono de hijos, aliviando la carga que se cernía sobre las mujeres.²⁵

23 Corán IV. 38.

24 *Ibidem*, sura XVI, versículos 59-61. (El subrayado es mío.)

25 Mahoma insistió en crear una comunidad de creyentes que excluyera el racismo y las diferencias sociales, incluida la discriminación hacia las mujeres. Véase César Vidal Manzanares, *Diccionario de las tres religiones monoteístas (judaísmo, cristianismo e Islam)*, Madrid, Alianza, 1993.

La madre que engendra un hijo asegura su autoridad dentro de la familia. La historia de Tirimüjgân, una bailarina excepcional, ilustra claramente el rápido ascenso que puede ganar una mujer en la cultura musulmana gracias a la maternidad. Cuando era pequeña, Tirimüjgân fue regalada como esclava al sultán otomano Abdülmecit. Una vez en el harem de Topkapi, aprendió rápidamente las lecciones de los eunucos, adquiriendo gran maestría en el arte del amor. De esta manera se convirtió en una *gedikli*, nombre dado a las jóvenes en quienes el sultán ponía su mirada, y luego en *ikbal*, una de las favoritas del sultán.

Como *ikbal*, la condición de Tirimüjgân era aún bastante inestable, pues el sultán, como jefe absoluto del gineceo, podía elegir pasar la noche con una joven diferente o favorecer a una nueva, con lo que las anteriores corrían el riesgo de perder sus prerrogativas. Sin embargo, Tirimüjgân ascendió a la posición más alta del harem en el momento en que engendró un hijo varón, Abdülhamit II, uno de los monarcas de la dinastía de Osmán, conocido como el Sultán Rojo.

En el imperio otomano, la favorita que engendra un niño varón se convierte en *kadin*, título que cuenta con el estatuto de esposa oficial. Si, como en el caso de Tirimüjgân, es también la madre del primogénito, heredero del trono, lleva el nombre de *baskadin*, primera dama. Cuando un hijo muere, su madre pierde toda prerrogativa y cede su lugar a la mujer que ha engendrado un nuevo heredero. De manera que una mujer que desee detentar el poder necesita, únicamente, darle un hijo al sultán y luchar para que suba al trono.²⁶ Con independencia de su rango social, la mujer otomana adquiere una posición completamente distinta luego de convertirse en madre, pues un musulmán no se siente pleno sino hasta procrear descendencia, de preferencia masculina.²⁷

Para comprender mejor la desgracia que se cernía sobre las parejas que no podían concebir, sirvan las palabras de Chamseddin, síndico de los mercaderes de la ciudad de El Cairo, quien al descubrir que entraba a la vejez exclamó: “¡Pobre Chamseddin! ¡Ya estás a

26 Carla Coco, *Harem. L'Orient amoureux*, Paris, Mengès, 1997, pp. 74-75.

27 *Ibidem*, p. 12.

las puertas de la tumba y aún no tienes hijos! *¡Desaparecerás como si nunca hubieras existido!*²⁸

4.5.4. El influjo pernicioso de la belleza

El cuento comienza por exaltar la belleza de Hassan, atributo que suscita la admiración de cuantos le conocen. Las características esenciales del prototipo del héroe de los cuentos tradicionales árabes son juventud, bondad, elocuencia e inteligencia y, especialmente, belleza física, que se asocia con la belleza espiritual.²⁹

Las prácticas destinadas a preservar del “mal de ojo” a los niños hermosos, indican que en la cultura árabe la belleza puede tener una connotación negativa.³⁰ La literatura tradicional documenta diversas prácticas que intentan desencadenar el infortunio suscitado por el mal de ojo, tal como dejar que la suciedad cubra la cara de los niños hasta lograr que las moscas revoloteando alrededor les produzcan un aspecto desagradable. Un caso extremo es el del héroe del cuento *Grano de Belleza*, que vive encerrado en un sótano hasta los 14 años, pues “cuando sus padres se dieron cuenta de lo admirado y mimado que era su hijo, temieron el mal de ojo y decidieron sustraerle a tan maligno influjo”.³¹

Desde la perspectiva morfológica del cuento, la belleza se relaciona con el daño: es un atributo determinante en la elección del persa alquimista, por lo que propicia la partida del héroe. Ello no descarta, de ninguna manera, las perversas intenciones que la belleza de Hassan desencadena en Bahram el Gauro: “...he tenido en mi poder a novecientos noventa y nueve jóvenes musulmanes que rapté (...) ¡Pero por el Fuego y la Luz, eres el más hermoso de todos...! (...) Ahora, sin embargo, estás entre mis manos y muy pronto vas a ver lo mucho que te amo”.

28 “Historia de Grano de Belleza” en *Las mil y una noches*, op. cit., p. 556.

29 Monserrat Rabadán, *La jreffiye palestina: literatura, mujer y maravilla. El cuento maravilloso palestino de tradición oral*, México, El Colegio de México, 2003, p. 55.

30 Monserrat Rabadán refiere algunas prácticas tradicionales, como trazar una línea con sangre de menstruación sobre la cara de los bebés, pintarles de negro la barbilla o detrás de la oreja. *Ibidem*, p. 96.

31 *Las mil y una noches*, op. cit., p. 562.

4.5.5. El deseo de enriquecerse sin trabajar

El suceso que rompe la estabilidad inicial, el orden de la vida de Hassan, es la muerte de su padre, que pone al descubierto una de las principales debilidades de carácter del héroe: el despilfarro. La tendencia al despilfarro es una irresponsabilidad propia de su juventud, respecto de la cual advierte el Corán: “Poned a prueba las facultades intelectuales de los huérfanos hasta la edad en que puedan casarse, y si veis que tienen juicio sano, entonces entregadles su fortuna. Guardaos de consumirla en prodigalidades y no os deis prisa en confiársela.”³²

Pese a las advertencias del Corán, dado que los códigos musulmanes establecen la imposibilidad de que la mujer ejerza la tutela sobre sus hijos, Hassan entra en posesión de su herencia sin que se haya sometido a prueba su “sano juicio”. Y este acontecimiento desencadena la *hamartía*: el deseo del héroe de enriquecerse sin trabajar. Una vez aparecida la *hamartía*, resulta lógico el atractivo que representa la promesa de Bahram El Gauro: iniciarlo en el arte de la alquimia.

Bahram el Gauro es un personaje que posee dos connotaciones diametralmente opuestas: como persa y como alquimista. Desde el punto de vista de la madre, se descubre una valoración completamente negativa: “¿Qué es eso, Hassan? ¿Cómo has podido creer en la palabra de un *persa hereje*? (...) ¡Esos persas son todos unos miserables, unos embaucadores, y su ciencia no es más que alquimia! ¡Tan solo Alá sabe las asechanzas que traman en su alma negra y el número de argucias de que se valen para desvalijar a la gente!”, exclamó la madre de Hassan cuando supo de su encuentro con el persa.

A través de la madre de Hassan se expresan los valores de la *umma*³³, comunidad religiosa internacional que une a todos los creyentes en los preceptos de *Allah* y de Mahoma, su profeta, creador de una “morada de la obediencia y la justicia”, opuesta a la “morada de la impiedad y de la guerra”.³⁴

32 Corán, IV. 5.

33 El vocablo *umma*, comunidad musulmana, deriva de *um*, madre.

34 Poupard, *op. cit.*, p. 871.

El rechazo hacia los persas expresa la discriminación hacia los cultos preislámicos, que persistieron en el mundo musulmán aun luego de su conversión al Islam. Bahram el Gauro profesa el mazdeísmo, religión dominante en Irán (Persia) antes de la conquista árabe. Los mazdeos adoraban a Ahura Mazda, Señor Sabio, su dios supremo, y ofrecían sacrificios a Naryasanha, dios del fuego, lo que junto con el ritual de rezar frente al fuego, práctica establecida por el profeta Zoroastro (Zaratustra)³⁵, los identificó como adoradores del Fuego.

El persa es objeto de desconfianza por su herejía: es un infiel, un *kafir*³⁶, pues ha borrado de su memoria el *dikr*, el recuerdo de Dios. En otros tiempos, Bahram el Gauro formó parte de la asamblea de sabios presidida por el jeque Padre de las Plumas, así lo aclara el mismo jeque al reconocer el tambor mágico de “Bahram el Gauro, el único de mis discípulos que abandonó el sendero de Alá!”

Si alguna vez Bahram el Gauro vivió en la caverna negra del reino del Padre de las Plumas, sería, como los otros sabios, un personaje sobrenatural, un *yinn*. A causa de su rebeldía abandonó el territorio de los *yinn* para coexistir entre los humanos, y se habría transformado en un *ámir*, especie de *yinn* que habita entre los humanos. Este cambio le permite actuar como mediador entre ambos mundos. Para provocar la partida del héroe, recurre a la tentación, estratagema acorde con un mandante de carácter negativo que personifica los aspectos rechazados por la cultura musulmana.

Sin embargo, la función de mandante siempre tiene el aspecto positivo de propiciar la partida y promover la transformación del héroe. Por ello, desde la perspectiva de Hassan, Bahram el Gauro aparece como un jeque sabio y venerable, que lleva un turbante blanco de muselina como los verdaderos creyentes. Su rostro y sus modales indican que es un hombre

35 Los zoroatristas son practicantes del mazdeísmo, guiados por los preceptos de Zoroastro.

36 El término árabe *kafir* literalmente significa “el que unta y recubre con algo la superficie de un objeto para hacer desaparecer un escrito”, y se aplica para quien ha borrado de su recuerdo los beneficios de Dios. Véase comentario a la sura II, versículo 32, García Bravo, *El sagrado Corán*, Barcelona, Teorema, 1983, p. 7.

notable. La larga barba blanca revelará, en la figura del Jeque de los Jeques Padre de las Plumas, su importancia como distintivo de sabiduría y autoridad.³⁷

Se ha dicho ya que el valor positivo de Bahram el Gauro se relaciona con su función de mandante; al forzar al héroe a abandonar su hogar y, por ende, la solícita protección de su madre –que llegó al grado de sacrificar su herencia para abrirle un negocio de orfebrería en el zoco³⁸, le facilita la consecución de su empresa. Bahram el Gauro revela al héroe un mundo nuevo, pleno de posibilidades, y se convierte en guía que lo introduce en el arduo camino del crecimiento espiritual.³⁹ De ahí la relevancia que adquiere la alquimia como símbolo de la transformación de Hassan.

4.5.6. En los confines de la Tierra: el mundo sobrenatural

El rapto de Bahram el Gauro enfrenta a Hassan con lo ineluctable. Nuevamente la *umma* se expresa por la voz de la madre: al descubrir el rapto de su hijo, comprende que desde entonces “Hassan estaba perdido para ella, y que su Destino se había cumplido”.

En su calidad de héroe-víctima, Hassan atraviesa el vastísimo mar que separa el mundo de los humanos del reino de los *yinn*. El héroe ingresa en el universo de lo maravilloso, poblado de personajes con atributos extraordinarios, cuyos poderes provocan sucesos sorprendentes que, sin embargo, no causan extrañeza ni al héroe ni a los oyentes, que se encuentran completamente inmersos en la magia del cuento, lejos ya de la realidad cotidiana.⁴⁰

Todos los cuentos de *Las mil y una noches*, con independencia de su núcleo de procedencia, se acoplaron a la tradición árabe, lo que les imprimió un fuerte matiz

37 La barba larga y blanca ha sido el símbolo de virilidad, coraje y sabiduría con que se distinguía a los monarcas, los dioses de la antigüedad y los filósofos. Véase Chevalier y Gheerbrant, *op. cit.*, p. 177.

38 La desproporción entre la herencia que despilfarró Hassan y la que su madre destinó a rescatarlo de la pobreza, puede corroborarse con el porcentaje que el Corán asigna a “las mujeres (esposas) si tienen hijos, tendrán el octavo de la herencia después de legados hechos y de las deudas pagadas”. Corán, IV. 14.

39 Entre los persas, Bahram es el nombre del ángel guardián de los viajeros. Véase Firdawsi. *Histoire legendaire des rois de Perse: d'apres le Livre des Rois*, Paris, Imago, 2001.

40 Véase Capítulo I.

religioso. Al igual que todos los aspectos de la vida y la cultura están marcados por la huella del Islam, los acontecimientos maravillosos adquieren un carácter sobrenatural, pues lo inusitado tiene sólo una explicación: la voluntad de *Allah*.⁴¹

Los personajes característicos del imaginario árabe son el *yinn* (genio), *saytán* (demonio), *márid*, (gigante), *efrit* (duende de mal carácter), *gül* (ogro), *sila* (ogresa). Los dos primeros, el *yinn* y el *saytán*, forman parte del repertorio de lo sobrenatural, ya que su existencia está fundamentada en el Corán, mientras que el resto pertenecen al ámbito de lo maravilloso.

Por su mal comportamiento, los *yinn* fueron enviados por Dios a vivir en los confines de la Tierra. Según algunos relatos recuperados por Al Qazwini, en una época remota –tanto que Adán aún no había sido creado–:

... había un tipo de *yinn* que poblaba el mundo, tanto la tierra como el mar, la llanura o la montaña. Dios, el Altísimo, aumentó las bendiciones sobre ellos porque tenían rey, profetas, religión y leyes. Sin embargo, se volvieron tiranos, pecaron y abandonaron los consejos de sus profetas, por lo que aumentó la corrupción en la tierra. Entonces Dios, el Altísimo, les envió un ejército de ángeles para que poblaran la tierra y expulsaran a los *yinn* a los confines de las islas.⁴²

En *Las aventuras de Hassan al Basri* se cuenta que la Montaña de las Nubes en otros tiempos estuvo habitada por los *afarit*⁴³ rebeldes a las órdenes de Soleimán (Salomón). Ellos construyeron el palacio de oro donde viven Botón de Rosa y sus hermanas.

Al Qazwini destaca la habilidad de los *yinn* para construir magníficos palacios y fortalezas; bajo las órdenes del rey Salomón edificaron una ciudad llena de palacios

41 Le Goff, *Lo maravilloso y lo cotidiano en el Occidente medieval*, Barcelona, Gedisa, 1986, pp. 9-17.

42 Citado por Rabadán, “Los *gül* y los *yinn* en tres tratados árabes del género *adab*” en *Visiones y crónicas medievales. Actas de las VII Jornadas Medievales*, México, UNAM-UAM-El Colegio de México, 2002, pp. 371 y 372.

43 Según el *Kitab Al Hayawan* de Al-Yahiz, el *efrit* (duende) es una clase de *yinn* malo, de peor carácter que el *saytán* (demonio) y que el *máred* (gigante); todos ellos poseen grandes poderes. *Ibidem*, pp. 367-368.

sorprendentes y maravillosos⁴⁴: “Sometimos el viento a Salomón (...) Los genios trabajaron en su presencia, con el permiso del Señor (...) Ejecutaban para él todos los trabajos que quería, palacios, estatuas, fuentes anchas como estanques, calderos sólidamente contruidos...”⁴⁵

La creencia en los *yinn* procede de los pueblos preislámicos, quienes los asociaban con las fuerzas adversas e incontrolables de la naturaleza; de ahí que les atribuyeran el poder para adoptar la forma de cualquier animal salvaje, o para convertirse en árboles y rocas.⁴⁶ El testimonio de Al-Yahiz indica que los beduinos, antes de atravesar una tierra desierta, acostumbraban gritar “pido la protección del dueño de este valle”, para librarse del daño que pudieran causarles los *yinn*, con lo que estos seres terroríficos se convertían en amables anfitriones que daban la bienvenida a los viajeros.⁴⁷

Para ahuyentar la malevolencia de los *yinn* –responsables de todo tipo de desgracias, como esterilidad, demencia y epidemias⁴⁸–, los beduinos llegaron incluso a ofrecerles sacrificios; esos rituales, tan próximos a la adoración, los elevaron a un rango semidivino⁴⁹, lo que favoreció que luego de la conversión al Islam pasaran a formar parte de su sistema de creencias. El Corán se refiere a ellos como seres espirituales, creados del fuego⁵⁰, mientras que un grupo de la Mutazila agrega que Dios creó a los ángeles de la luz del fuego, a los *yinn* de su llama y a los *sayatin* (demonios) de su humo; estos últimos son *yinn* invisibles que pueden adoptar la forma que deseen.⁵¹

De acuerdo con el Corán, en un principio Eblís era un ángel, pero cuando se negó a adorar a Adán fue expulsado del cielo y se convirtió en Sheitán (Satanás), el tentador, lo

44 Rabadán, “Los *güil* y los *yinn* en tres tratados árabes del género *adab*”, *op. cit.*, p. 372.

45 Corán, XXXIV. 11 y XXXIV. 12.

46 Rabadán, “Los *güil* y los *yinn* en tres tratados árabes del género *adab*”, *op. cit.*, p. 357.

47 *Ibidem*, p. 369.

48 Anne-Marie Delcambre, *Mahoma, la voz de Alá*, Madrid, Aguilar Universal, 1989, p. 22.

49 Rabadán, “Los *güil* y los *yinn* en tres tratados árabes del género *adab*”, *op. cit.*, p. 358.

50 A Adán, “... Dios lo formó de polvo y luego dijo: Sea, y fue.” Corán III. 52. Al hombre, lo ha creado de polvo y luego de una gota de esperma; después lo dividió en dos sexos. Corán XXXV. 12.

51 Rabadán, “Los *güil* y los *yinn* en tres tratados árabes del género *adab*”, *op. cit.*, p. 371.

que probablemente lo rebajó a la categoría de los *yinn*, raza intermediaria entre los hombres y los ángeles.⁵²

4.5.7. Validación del héroe: fortaleza del verdadero musulmán

La arena formada por guijarros multicolores es el indicio de que el héroe ha entrado al maravilloso reino de los *yinn*, al mundo del Más Allá. Fuera del mundo de los humanos, completamente alejado de la protección de la *umma*, se halla a merced del persa quien, al tiempo que reniega de su juramento, descubre su infidelidad: “¡Por el Fuego y la Luz! ¿Por qué me hablas del pan y la sal a mí, que soy Bahram el Adorador de la llama, de la chispa, del Sol y de la Luz?”

Hassan Al Basri se convierte en víctima de las desgracias que le profetizara su madre: “¡El lazo del pan y de la sal es sagrado para nosotros, pero no lo respetan esos abominables persas, que adoran el fuego y son perjuros y pervertidos! ¡Ay, hijo mío, qué calamidad ha caído sobre nosotros!”

Para validarse como héroe, Hassan debe demostrar la fortaleza de su fe en el Islam, ahora que está solo ante el poder de Bahram el Gauro: “Primero abjurarás de tu religión, para adorar lo que yo adoro (...) ¡Disponte, por tanto, a satisfacer todos mis caprichos con sumiso corazón, y comienza por abjurar de tu religión y reconocer al Fuego, padre de la Luz, como único poder!

La sumisión a Dios comienza con la proclamación de la *shahada*: “¡No hay más dios que Alá y Mahoma es el enviado de Alá!” Profesión de fe con que el musulmán afirma la unicidad de *Allah*⁵³, ya que “Dios ha dicho: No adoréis a dos dioses, pues él es un Dios único...”⁵⁴ Como invocación a *Allah*, la *shahada* implica el cumplimiento del *dikr* – recuerdo y mención de Dios–, y el rechazo fehaciente de cualquier otro objeto de culto, lo

52 Véase Corán, II. 32; XVIII. 48, y comentario a la sura XVIII. 48 del Corán, García Bravo, *op. cit.*, p. 294.

53 En árabe, *Al Illah* es “el Dios”, de ahí la contracción *Allah*, que significa “Dios”.

54 Corán, XVI. 53. *El reconocimiento del dogma de la unidad de Dios (tawhid)* también está señalado en los cuatro versículos de la sura CXII.

que preserve a Hassan de incurrir en la peor falta que pudiera cometer un musulmán: el *sirk*, o asociación de Dios con alguna figura considerada divina, en este caso el Fuego, divinidad de los mazdeos.

Hassan se reafirma como musulmán, es decir, el sometido a *Allah*, en cuanto pronuncia la *shahada*, e inmediatamente pelea contra Bahram el Gauro: “En cuanto a ti, oh vil persa, no eres más que un impío y un descreído. ¡Y el Omnipotente te castigará por mediación mía!” Y lo lanza a un precipicio, donde Eblís recoge su último suspiro⁵⁵, castigo reservado para quienes se han valido de malvadas estratagemas, es decir, para los infieles que han violado sus juramentos.

Aparentemente, el Corán exhorta a los musulmanes a castigar a todos los infieles: “Combatidles, a fin de que Dios les castigue por vuestras manos y los cubra de oprobio, a fin de que os dé la victoria sobre ellos y cure los corazones de los fieles.”⁵⁶ Sin embargo, una lectura cuidadosa de los versículos 12 a 14 de la sura IX. *La inmunidad o el arrepentimiento*, revela cuán tergiversada puede ser una interpretación fuera de contexto:

Si violan sus juramentos después de haber contraído la alianza y si atacan vuestra creencia, atacad a los jefes de los infieles (porque no hay para ellos juramentos sagrados), a fin de que cesen *sus maldades*.

¿No combatiréis contra un pueblo que ha violado sus juramentos y que se esfuerzan por expulsar a vuestro profeta? Ellos fueron los agresores. ¿Los temeréis? Dios merece aun más que le temáis, si sois creyentes.

Combatidles, a fin de que Dios les castigue por vuestras manos y los cubra de oprobio, a fin de que os dé la victoria sobre ellos y cure los corazones de los fieles.

55 Según el Corán, Eblís habita en el Infierno, dotado de siete puertas, lugar adonde serán castigados los eternamente condenados.

56 Corán, IX.14.

Pero el Corán también preconiza la conversión pacífica de los infieles y, en caso de no lograrla, recomienda a los musulmanes obrar con prudencia y propiciar una coexistencia tranquila⁵⁷:

Llama a *los hombres* al sendero de Dios mediante la prudencia y mediante justas amonestaciones; si disputas con ellos, hazlo de la manera más honrada; pues tu Señor conoce como nadie a aquellos que desvían de su sendero y a los que siguen el camino recto.

Cuando ejercéis represalias, que sean semejantes a las ofensas que hayáis recibido; pero si preferís soportarlas con paciencia, esto aprovechará mejor a los que hayan sufrido con paciencia.

Ten, pues, paciencia; pero la paciencia no te será posible a no ser *con la ayuda* de Dios. No te aflijas a causa de ellos [de los infieles]; que tu corazón no esté en la angustia a causa de sus maquinaciones, pues Dios está con los que le temen y obran el bien.

Del respeto hacia otros cultos, habla la sura CIX. *Los infieles*:

Di: ¡Oh INFIELES!

No adoraré lo que vosotros adoráis.

Vosotros no adoráis lo que yo adoro.

Yo no adoro lo que vosotros adoráis.

Vosotros no adoráis lo que yo adoro.

*Vosotros tenéis vuestra religión y yo tengo la mía.*⁵⁸

Se recomienda, asimismo, no persistir en la conversión de los infieles: "... ¿Queréis guiar a los que Dios ha extraviado? Tú no hallarás sendero para aquel a quien Dios extravía".⁵⁹ No obstante, el castigo de Bahram el Gauro corresponde a su traición: "Hallaréis otros que procurarán ganar también vuestra confianza y la de su nación. Cada vez que vuelvan al desorden serán derrotados. Si no se echan a un lado, si no os ofrecen la paz y se abstienen

57 Corán, sura XVI.

58 El subrayado es mío.

59 Corán, IV. 90.

de combatiros, cogedles y condenadles a muerte donde quiera que les halléis. Os damos sobre ellos un poder absoluto.”⁶⁰

Una vez que el héroe ha demostrado su inquebrantable adhesión a los valores éticos y morales más elevados, obtiene el objeto mágico del donante: un tamboril de cobre cubierto por una piel de gallo en la que aparecen grabados caracteres talismánicos, y que tiene la virtud de hacer aparecer animales fantásticos, como el caballo negro alado que llevó volando al persa y a Hassan hasta la cumbre de la Montaña de las Nubes “en menos tiempo del que se necesita para abrir un párpado y cerrar el otro”.

Bahram el Gauro se transforma de mandante en un donante contra su voluntad, ya que el héroe le arrebató el tamboril luego de una feroz lucha. Pero, el hecho de que el héroe desconozca el funcionamiento del tamboril, anticipa la presencia de un donante complementario. El sonido del tamboril difiere notablemente del tambor; éste produce tonos graves, profundos y misteriosos, mientras que aquel, de origen oriental, evoca una música ligera que incita a la danza. Un objeto muy acorde con las habilidades poéticas que se descubrirán en Hassan conforme se desarrolle la trama, y que le ayudarán a ganar el favor de Botón de Rosa, la siguiente donante, quien le enseñará la manera de hacerlo funcionar.

4.5.8. *Al janna*: la recompensa a la sumisión a *Allah*

Como recompensa por la eliminación de un infiel, Hassan adquiere un privilegio reservado a los verdaderos creyentes: la entrada al Paraíso. La creencia en el Infierno y en el Paraíso es uno de tantos puntos comunes entre el Islam y el cristianismo. El paraíso eterno generalmente se designa como *al janna*⁶¹ (el jardín), región destinada a “los que creen y practican las buenas obras”, quienes “tendrán por morada jardines regados por corrientes de agua”, donde “hallarán mujeres exentas de toda mancha” y “la satisfacción de Dios”.⁶²

60 Corán, IV. 93.

61 El término *Al Firdaus*, que literalmente significa Paraíso, se emplea raramente.

62 Corán, II. 23, III. 13 y IX. 73.

La idea del Paraíso como un jardín exuberante, poblado de árboles cuyos frutos seductores satisfacen el hambre y extasían los sentidos, regado por caudalosos ríos que mantienen el verdor del vergel, es una aspiración universal.⁶³ Tanto en el Corán como en el cuento de *Las aventuras de Hassan al Basri*, el atributo más exaltado del paraíso musulmán es el bien más escaso de los climas desérticos característicos de la geografía del Medio Oriente: el agua dulce y cristalina.

Hay aquí una evidencia irrefutable de la relación entre los deseos y las carencias propias de una cultura asentada sobre un vasto desierto, que sobrevive gracias a los oasis adonde los pastores nómadas llegan con sus rebaños de cabras y camellos luego de agotadoras jornadas de 12 horas diarias a lomos de un dromedario, durante las cuales ambientan sus sueños de reposo y bienestar en húmedos vergeles que contrarrestan las intensas sequías.⁶⁴ Sueños que han cristalizado en los cuentos bajo la forma de premios otorgados al héroe que actúa conforme a los preceptos de la *umma*.

Las mil y una noches brinda una descripción exhaustiva de las virtudes que adornan el paraíso reservado a Hassan, situado dentro del Palacio de Oro que se encuentra en la cumbre de la Montaña de las Nubes:

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. (...) es una comarca fértil, de grandes selvas, pastos lozanos, vergeles y manantiales de aguas corrientes, que se deslizan en abundancia (...); los arroyos se empujan unos a otros para contemplar las flores que siempre sonrían; el aire está encantado con los trinos y los perfumes; las tórtolas y los palomos de collar cantan en las ramas la gloria del Creador; los cisnes nadan en los lagos y los pavos reales (...) son semejantes a recién casadas; la tierra es una tierra pura y alcanforada, hermosa como todas las bellezas del paraíso, cosas todas que garantizan que se trata de un país favorecido por las bendiciones.⁶⁵

63 Chevalier y Gheerbrant, *op. cit.*, p. 801.

64 Delcambre, *op. cit.*, p. 25.

65 *Las mil y una noches*, *op. cit.*, p. 904.

El Palacio de Oro es la residencia de siete hermosísimas princesas, hijas de un poderoso rey de los *yinn* y los *mareds*, que las ha recluido con la finalidad de preservarlas de las miradas masculinas. Pese a que el Profeta ha dicho que “¡Las mujeres no deben envejecer vírgenes en el Islam!”, y a que los visires del rey le recuerdan que “las mujeres y las jóvenes sólo fueron creadas por el Bienhechor para que se unieran a los hombres”, la persistencia del rey de los *yinn* por mantener inmaculadas a sus hijas, aunada a su belleza, bondad, prudencia y a sus excepcionales dotes para entonar melodías al compás del laúd, indican que Grano de Mirto, Estrella de la Mañana, Estrella de la Tarde, Cornalina, Esmeralda, Anémona y Botón de Rosa son las huríes que habitan en *al janna* para deleite de los creyentes.

4.5.9. Cuento encajado en el paradisiaco mundo de los *yinn*

Durante su estancia en el Palacio de Oro, Hassan Al Basri vive una idílica existencia gracias al juramento de fraternidad que establece con Botón de Rosa, la menor de las princesas.⁶⁶ Su cotidianidad transcurre entre el juego de ajedrez, la cacería, los paseos en compañía de sus hermanas y la narración de hermosas historias sobre los *yinn*. Pero esta situación no puede durar eternamente, pues el héroe es un intruso dentro del reino de lo maravilloso. Así que la aparición de un nuevo daño lo lanza al encuentro de las aventuras que le reserva este cuento encajado, y que desembocarán con el regreso a su natal Basora.

La modalidad del daño permite identificar el cuento encajado con el tipo AT 313B. *La muchacha como ayudante del héroe, introducido por la cámara prohibida en un castillo mágico*. El daño se produce porque el héroe abre la habitación prohibida del Palacio de Oro durante la ausencia de las siete princesas. La curiosidad por descubrir lo que se oculta en su interior es la debilidad del héroe, que alude a uno de los rasgos que, según Paul Ricoeur, distinguen al ser humano: la propensión al fallo, fruto de la paradoja entre la finitud de su entendimiento y la infinitud de su voluntad de conocer. Y es a causa de su facultad de

⁶⁶ El motivo P.311. *Hermanos por juramento*, generalmente corresponde al cuentos tipo 303. *Los gemelos o hermanos de sangre*. Véase Stith Thompson, *op. cit.*, p. 111.

conocer que la miseria humana se manifiesta en un permanente estado de perplejidad y de búsqueda⁶⁷, al que Hassan se rinde por completo encomendando su destino a *Allah*.

Hassan Al Basri ha crecido como héroe, pues a diferencia del rol pasivo que experimentó en el cuento matriz ante la llamada del donante, ahora decide lanzarse a la aventura, y se transforma en un héroe-buscador al aceptar intencionadamente el llamado de Botón de Rosa.

Hay una aparente contradicción entre la advertencia de no abrir la puerta y la entrega de la llave para hacerlo, que se entiende al recordar una de las estrategias más sutiles y eficaces del mandante: la tentación. Mediante la atracción de lo prohibido, Botón de Rosa induce a Hassan a salir de un mundo idílico vedado para los humanos vivos, y lo guía hacia el encuentro de la más arrebatadora experiencia de juventud: el enamoramiento.

4.5.10. La fuerza arrebatadora del amor de juventud

Son muchos los símbolos con que el cuento representa la desbordante pasión del primer amor de juventud: una puerta que se abre temerosamente por la incertidumbre de los secretos que resguarda; un paisaje cuya belleza sin igual brilla “bajo la claridad milagrosa de la luna, en medio del silencio de la tierra”; el descubrimiento de que sólo una de entre las diez jóvenes a quienes Hassan sorprende desnudas, le hace perder la razón.

La aparición de criaturas encantadas en los lagos ocultos con la finalidad de seducir a los humanos es común a numerosos relatos folklóricos. Hadas, ninfas, sirenas y otras mujeres maravillosas simbolizan las creaciones de la imaginación exaltada.⁶⁸ A partir de su encuentro con la mujer-cisne, ave inmaculada que por su gracia representa la elevación del alma que acompaña a la inspiración poética, Hassan descubre sus excepcionales dotes para la improvisación de versos.

67 Paul Ricoeur, *Finitud y culpabilidad*, Buenos Aires, Taurus, 1991, pp. 25-28.

68 Chevalier y Gheerbrant, *op. cit.*, p. 625.

Pero también adquiere la certeza de haber perdido el reposo para siempre: “¡Oh infortunado Hassan, de ahora en adelante tendrás el corazón entre las manos de las hijas del *genn* [*yinn*], tú, a quien ninguna mujer pudo retener!” Y ante la ausencia de su amada, se hunde en la desesperación, pierde el apetito, la fuerza y el sentido de vida. Se convierte en un *maynun* (loco), nombre dado popularmente a quienes, víctimas del enamoramiento de una *yinn*, no sólo pierden el control de sus actos sino la salud.⁶⁹ Las creencias populares han atribuido la pérdida de la razón propia del enamoramiento a una posesión de los *yinn*, que según relata Al-Yahiz, ocurre cuando la *sila* (ogresa), seduce al viajero bajo la apariencia de una bella joven.

En la personificación de Esplendor, quien pertenece a la raza de los *yinn* alados que vuelan por el aire y son como el viento, se presenta el motivo D361.1 *La doncella cisne*, ampliamente difundido entre los pueblos eslavos, los escandinavos, los iraníes y los turcos del Asia menor⁷⁰, que se resume en la siguiente historia: un hombre sorprende a varias mujeres bellísimas que se han despojado de su manto de plumas y se bañan en un lago solitario. Al robar un manto, le impide a una de ellas recuperar su forma de cisne, y terminan por casarse y procrear varios hijos. Después de un tiempo, la mujer-cisne recupera su manto y se va tras decirle: “Vosotros sois seres terrenos y permaneceréis sobre la tierra, pero yo no soy de aquí, yo vengo del cielo y debo volver a él.”

La clave para que Hassan recupere la tranquilidad, es obligar a Esplendor a permanecer bajo su apariencia humana, para lo cual es indispensable robarle el manto de plumas. Se trata de una forma de desencantamiento, que se lleva a cabo mediante la destrucción de la piel o cubierta del animal encantado (motivo D721.3).

Al proporcionarle el secreto para desposar a Esplendor, Botón de Rosa asume el rol de donante, compadecida por el sufrimiento de Hassan, que se encuentra a punto de desfallecer. Dicha revelación implica un severo riesgo, no sólo para Hassan sino también para la donante, ya que desencadenará la furia del padre Esplendor, cuyo poder es incluso

⁶⁹ La sintomatología de los *maynun* llegaba al grado de presentar fiebres, diarreas y ataques epilépticos. Véase Rabadán, “Los *gūl* y los *yinn* en tres tratados árabes del género *adab*”, *op. cit.*, pp. 368-370.

⁷⁰ Chevalier y Gheerbrant, *op. cit.*, p. 306.

superior al del padre de Botón de Rosa. En este riesgo implicado hay también eco de las creencias populares que sostienen la necesidad de prohibir el matrimonio entre el género de los *yinn* y el humano, ya que como afirma Seyj Ibn Yunis, “Dios creó para los humanos sus propias parejas”.⁷¹ Las dotes de poeta de Hassan logran vencer los reparos de Esplendor y consiente en casarse con él, pues según la tradición “los poetas son un grupo privilegiado que goza de protección y recibe favores de ogros, genios y demonios”.⁷²

En este punto del relato, el héroe se ha convertido en un verdadero musulmán al probar su completa sumisión a *Allah* y su obediencia hacia los preceptos de la *umma*, condiciones que aunadas a su matrimonio marcan su entrada en el mundo de los adultos. Su empresa está por llegar a su meta, pero el daño inicial –planteado en el cuento matriz–, la pobreza, que detonó la *hamartía*, el deseo de enriquecerse fácilmente, todavía no se ha reparado. Para lograrla, es necesario que abandone su placentera vida en el reino de lo sobrenatural y que comparta su triunfo entre los humanos.

Joseph Campbell señala que muchos héroes míticos, no obstante haber cumplido su misión, se niegan a retornar al mundo de los vivos, por lo que requieren de la intervención de un personaje que los rescate del reino de la eternidad.⁷³ Y para despertar a Hassan de un ensueño tan fascinante, nada mejor que un sueño, espacio privilegiado para la manifestación de contenidos inconscientes que alertan a la consciencia sobre los problemas que ha soslayado, y le muestran una guía para resolverlos.⁷⁴ Es así como el sueño de su madre llorando desconsoladamente ante su tumba lo impulsa a regresar a su natural Basora.

Pero salir de la región de las nubes no es tarea que un mortal pueda realizar sin la ayuda de un objeto mágico. Botón de Rosa se consagra como donante al enseñarle a Hassan cómo tocar el tamboril de Bahram el Gauro, del que aparece una caravana de camellos, dromedarios, mulas y caballos que las princesas cargan con espléndidos regalos y provisiones.

71 Citado por Rabadán, “Los *güil* y los *yinn* en tres tratados árabes del género *adab*”, *op. cit.*, p. 375.

72 *Ibidem*, p. 370.

73 Campbell, *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*, México, FCE, 1993, pp. 179-182, 191-200.

74 Jung, “Acercamiento al inconsciente” en *El hombre y sus símbolos*, Madrid, Aguilar, 1966, pp. 28-31.

Los poderes fantásticos con que el cuento presenta a los camellos, dromedarios, mulas y caballos –capaces de cruzar valles y montañas, llanuras y desiertos con la rapidez de un ave–, son una imagen hiperbólica que exalta sus virtudes reales⁷⁵, de las cuales dependía la sobrevivencia de los nómadas del desierto.

Con el consentimiento de *Allah*, Hassan llega sin contratiempos a Basora y se reencuentra con su madre. El cuento ha llegado a su meta una vez que el héroe ha contraído nupcias y regresa a casa cargado de riquezas. Sin embargo, antes de salir del Palacio de Oro, promete a Botón de Rosa y sus hermanas volver a visitarlas al cabo de un año. Con esta anticipación, Scherezada deja un cabo suelto para encadenar un cuento que garantiza nuevas aventuras para Hassan Al Basri y recuerda la infinitud de las “mil y una noches”.

4.5.11. Cuento encadenado por una promesa

Ahora que es un hombre rico, Hassan se muda a Bagdad, la ciudad de la paz, gobernada por el califa Harún Al Raschid. Ahí vive una existencia feliz y tranquila en compañía de su madre y su esposa; al cabo de nueve meses, *Allah* lo beneficia con el nacimiento de gemelos varones. Sin embargo, al cumplirse el plazo de un año, debe viajar al Palacio de Oro para cumplir la promesa de visitar a las siete princesas, pues es deber de todo creyente respetar y acatar sus compromisos y sus juramentos.⁷⁶

El alejamiento de Hassan significa una ruptura de la estabilidad inicial, y por tanto es el suceso que abre la puerta al daño. Tal y como se observó en el cuento matriz –en que el daño surge por la muerte del padre–, la ausencia del jefe de familia deja el hogar sin protección, elemento que se explica en función del carácter patriarcal de la cultura árabe.

Se trata, entonces, de un daño por ausencia; pero con la peculiaridad de que no es un familiar del héroe quien ejecuta esta función –como sucede en la mayoría de los cuentos maravillosos– sino el mismo héroe. Este detalle se explica por el encadenamiento del

75 El dromedario es capaz de recorrer cien kilómetros en un solo día y de soportar cargas de 200 kilos.

76 Corán, III. 70. La violación de un compromiso serio es un acto que se castiga, pero la falta puede expiarse alimentando o vistiendo a diez pobres o liberando a un esclavo o mediante un ayuno de tres días. Corán V. 91.

presente cuento (AT 400) con la secuencia encajada (AT 313B), en la que el matrimonio del héroe se celebra en contra de los instintos de su esposa, cuya condición sobrenatural anticipa futuros obstáculos que Hassan debe superar para alcanzar la meta de este cuento encadenado.

4.5.12. La sumisión al Destino

La imposibilidad de evitar la partida se conjuga con una cultura que cree en un destino ineludible, forjado y orientado por *Allah*, para mostrar al héroe que de nada sirve oponerse a los acontecimientos pues “si la adversidad se cierne sobre tu cabeza, deja al Destino que cuide de desviarla”.⁷⁷

La creencia en la fatalidad del destino, cuyos designios están escritos en un libro inasequible para los humanos, a quienes sólo queda resignarse ante sus rigores y confiarse a la voluntad de *Allah*, se expresa en *Las aventuras de Hassan Al Basri* por la recurrencia del término –que se menciona 28 veces. Los diversos personajes, tanto humanos como *yinn*, hablan de los designios que se ejecutan; se confían, se resignan y se someten a lo que ha sido decretado por el Destino, pues en el libro de los Destinos ya está escrito lo que debe cumplirse. El Destino adquiere la cualidad de un ente superior, designado con mayúsculas, con voluntad para decidir el futuro de los humanos, y aunque en ocasiones se presenta adverso y lleno de calamidades, hay que soportarlo con paciencia y permitirle seguir su curso puesto que si está formado con arreglo a la Justicia de *Allah*, terminará por reparar sus rigores, ya que como señala el Corán “Si te ocurre algún bien, te viene de Dios. El mal proviene de ti”.⁷⁸

Y quizá el desconocimiento de los designios que el Destino le reserva a Hassan, brinde la explicación de todas las precauciones con que intenta impedir que reviva el instinto aéreo de su esposa Esplendor. Antes de su viaje al Palacio de Oro, Hassan le revela a su madre el lugar donde está oculto el manto de plumas de Esplendor para que lo

⁷⁷ *Las mil y una noches*, op. cit., p. 980.

⁷⁸ Corán, IV.81.

mantenga alejado de ella, y le prohíbe que la deje salir de casa para evitar que ocurra alguna desgracia.

Pero al tercer día de la partida de Hassan, Esplendor insiste en ir al *hammam* a bañarse, aunque su suegra le recuerda que como su esposo no está para conducirla y asegurarse de que todo esté limpio, es preferible que se bañe en el *hammam* de casa. Esta restricción indica el estatus social que ha adquirido Hassan y su familia, pues mientras las mujeres del pueblo tienen la libertad de acudir solas al *zoco* (mercado) o al *hammam*, a las burguesas debe acompañarlas un sirviente, a las damas de la alta sociedad sus esclavas y sus eunucos, mientras que a las favoritas del sultán sólo se les permiten discretos paseos, previamente avalados por el soberano.⁷⁹

En el Islam, la costumbre de acudir al *hammam* tiene un carácter ritual, pues ahí se celebra la ablución más importante: el baño de cuerpo entero, que debe practicarse después del acto amoroso, antes de la plegaria del viernes y previamente a la lectura del Corán. Las abluciones son actos de purificación que los musulmanes realizan para ser agradables ante *Allah*. Su omisión confiere una mancha cuya impureza inutiliza los actos devotos.⁸⁰

Aunque la gente acaudalada gozaba del placer de un *hammam* particular, también solía asistir al *hammam* público, en cuyos grandes salones de ambiente templado se discutían los asuntos más relevantes de la vida social, bajo los efluvios del sándalo, jazmín, aloe, ámbar y almizcle, ya fuera disfrutando de una pipa de narguile o de una aromática infusión.

La persistencia de Esplendor triunfa sobre los reparos de la madre de Hassan, y accede a acompañar a su nuera al *hammam*. Desde una perspectiva morfológica, al daño por ausencia se agrega la prohibición quebrantada de salir de casa, en tanto que la cosmovisión nuevamente muestra cómo la belleza puede suscitar una calamidad, sobre todo cuando su fama llega a oídos de la mujer más caprichosa y poderosa de Bagdad, Sett

79 Carla Coco, *op. cit.*, p. 14.

80 El término ablución literalmente significa *eliminar por medio del lavado todas las impurezas internas o externas*. Véase “Historia de la docta Simpatía” en *Las mil y una noches*, *op. cit.*, pp. 1509-1514.

Zobeida, esposa del califa Harún Al Raschid, quien de inmediato ordena que lleven a Esplendor a su palacio.

Las mil y una noches presenta a Sett Zobeida dotada de un poder ilimitado, que utiliza en contra de quienes contradicen sus deseos o amenazan sus privilegios, como le sucedió a Kuat Al Kulub, una joven educada en el harem que a causa de su belleza la desplazó de su posición de favorita del califa Harún Al Raschid. Para deshacerse de Kuat Al Kulub, Sett Zobeida ordenó a una esclava que la durmiera con un trozo de *banj*, y luego mandó a sus eunucos que la colocaran dentro de un cajón y la llevaran a las tumbas. Cuando el Emir de los Creyentes regresó de viaje, le informó que su favorita había muerto, y lo llevó hasta su tumba.⁸¹

La obediencia al califa es una obligación ineludible para toda la comunidad musulmana, y como este poder se extiende a su esposa, la madre de Hassan no puede oponerse al mandato de Sett Zobeida, por lo que al recibir la visita del portaalfanje Massrur comprende “que toda resistencia iba a ser inútil e incluso perjudicial”. Una vez en el palacio, Sett Zobeida comprueba que la belleza de Esplendor supera notablemente la descripción que le hizo su esclava Tohfa, y le solicita a su invitada que les regale una prueba de su destreza en el arte de tocar algún instrumento, en la poesía o en el canto, dotes que generalmente adornan a las bellas jóvenes de *Las mil y una noches*. Es así como Esplendor aprovecha el mandato de la soberana para solicitar su manto de plumas; en cuanto se lo pone, se transforma en un pájaro blanco. Antes de escapar con sus dos hijos, se dirige a la madre de Hassan con las siguientes palabras:

Oh madre de Hassan, cree que me aflige mucho tenerme que marchar así, y que me entristezco por ti y por tu hijo Hassan, mi esposo, pues la separación va a desgarrar su alma y a ennegrecer nuestras vidas, pero no puedo evitarlo. *Siento que la embriaguez del aire me invade, y es preciso que eche a volar por el espacio.* Pero si tu hijo me quiere encontrar algún día, no tiene más que buscarme en las islas Wak Wak. Adiós, pues, oh madre de mi esposo.⁸²

81 “Historia de Ghanem Ben Ayub”, *Ibidem*, pp. 344 y 345.

82 *Ibidem*, p. 941. (El subrayado es mío.)

Esplendor no puede resistir el instinto aéreo que la obliga a volar hacia su tierra, aunque al hacerlo desencadene el desenlace desgraciado que las creencias populares (de origen preislámico) atribuyen a los matrimonios entre *yinn* y humanos. Según dichas creencias, los *yinn* abandonan a su cónyuge a causa de la nostalgia por sus congéneres y su tierra, como se dice que sucedió a un beduino que duró mucho tiempo casado con una *sila*, con quien tuvo un hijo, pero que huyó luego de haber visto un rayo del país de los *saali*.⁸³

Por facilitar la huida de Esplendor y la consecuente partida del héroe en busca de su esposa, el rol de mandante corresponde a Sett Zobeida. El título de Sett Zobeida, *El-Sayedat*, la gran Señora, unido al espacio donde se lleva a cabo el llamado a la aventura, el palacio del “sucesor del enviado de Dios”, el *Jalifat rasul Allah*, representan el poder superior e ineludible de la fuerza que obliga al héroe a emprender la partida.

4.5.13. El viaje del héroe-buscador hacia los confines de la Tierra

De vuelta a Bagdad, Hassan decide ir a las islas Wak Wak en busca de Esplendor y de sus hijos Nasser y Massrur. Ahora ya no es el héroe-víctima que sale a la aventura engañado por el mandante; se ha transformado en un héroe-buscador que asume un rol activo acorde con el crecimiento espiritual logrado en el transcurso del cuento matriz y del cuento encajado. El símbolo de este renacimiento espiritual y de la sabiduría adquirida es el viaje que debe emprender al cielo para recuperar a su esposa.

Las islas Wak Wak no están ni en los reinos del Sind, ni de la India, ni de Persia, ni de Korasán. Ninguno de los sabios de la corte del califa ha oído jamás hablar de ellas. No son tierra de este mundo; pertenecen al reino de los *yinn*. Hassan comienza una nueva búsqueda en los dominios de lo sobrenatural, y aunque otra vez recurre a las siete princesas, la respuesta ya no se halla dentro del Palacio de Oro, espacio que ya ha explorado e incorporado a su propio mundo. Ahora que el héroe ha entrado a una fase más profunda del camino espiritual, debe partir hacia una región todavía más lejana, desconocida e

83 Rabadán, “Los *göl* y los *yinn* en tres tratados árabes del género *adab*”, *op. cit.*, p. 370.

inaccesible. Inicia así el viaje hacia las Islas de los Inmortales, el de la verdadera transmutación alquímica cuya meta es el perfeccionamiento del ser.⁸⁴

Sólo los sabios sobrenaturales conocen la ubicación exacta de las islas Wak Wak. Para ayudar a Hassan, Grano de Mirto, hermana mayor de Botón de Rosa, convoca a su tío, uno de los sabios más notables de entre los *yinn*, el jeque Abd Al Kaddus, quien será el primero de los cuatro donantes que facilitarán al héroe la consecución de su meta. La prueba exigida por el anciano jeque es el valor para afrontar todos los peligros de un viaje al que nunca nadie ha ido y del que nunca nadie ha vuelto, un viaje hasta los confines extremos y desconocidos de la Tierra, pues las islas Wak Wak están ocultas tras siete vastos mares, siete valles sin fondo y siete montañas sin cima.

Hassan demuestra al donante la firmeza de su decisión; no se amedrenta al enterarse de que las islas Wak Wak se encuentran bajo el dominio del rey de reyes del Gennistán, padre de Esplendor, y que son celosamente custodiadas por feroces amazonas. El jeque Abd Al Kaddus, en su papel de mediador, le facilita a Hassan los medios para llegar hasta el jeque de los jeques Padre de las Plumas.

Rápido cual “el granizo que cae, el rayo que hiere y el relámpago que brilla”, es el inmenso elefante blanco en que Hassan y el jeque Abd Al Kaddus remontan el vuelo. En tres días y tres noches realizan un camino de siete años, y llegan hasta la montaña azul, penetran dentro de una caverna azul, al fondo de la que se abre un horizonte azul. Todo es azul en el reino del jeque Abd al Kaddus, signo de que el héroe ha cruzado al Otro Mundo: “Entrar en el azul equivale a pasar al otro lado del espejo”.⁸⁵

La transparencia con que el azul se presenta en la naturaleza –en el aire, en el agua, en el cristal, en el diamante– hace que sea el más inmaterial de todos los colores, de ahí que sea el símbolo de la transformación de lo real en lo imaginario. El reino azul marca el inicio del ensueño del héroe, su incursión en el espacio celestial, sobrehumano y eterno.⁸⁶

84 En un antiguo texto chino, Li Chao Kiun equipara la práctica alquímica con la búsqueda de las Islas de los Inmortales. Véase Chevalier y Gheerbrant, *op. cit.*, p. 84.

85 *Ibidem*, p. 163.

86 *Ibidem*, p. 164.

Por la cualidad del entorno azul para calmar los ánimos, el paso por el reino del jeque Abd Al Kaddus indica la necesidad de que el héroe controle su impetuosidad, etapa indispensable para presentarse con una actitud tranquila y prudente ante el jeque Padre de las Plumas.

4.5.14. Hablar con los muertos: la clave del renacimiento

Entre la montaña azul y la montaña negra, morada del jeque de los jeques Padre de las Plumas, la distancia es tan grande que harían falta diez años para llegar allá. Hassan supera ese obstáculo gracias al caballo alado del jeque Abd Al Kaddus, que en solo diez días lo lleva a su destino.

En los dominios del jeque Padre de las Plumas todo es negro, señal de que el héroe ha llegado a las profundidades del Más Allá. El negro representa lo más recóndito del inconsciente. Por su asociación con lo nocturno, con las profundidades abisales y con las simas oceánicas, el negro es el color de las tinieblas y de lo desconocido, elementos vinculados a la angustia, al caos, a la muerte y a la nada. En un sentido místico, la estadía en el reino negro tiene el valor de una muerte iniciática, que equivale a la fase de renuncia y desapego que precede al renacimiento espiritual.⁸⁷

El encuentro con el jeque Padre de las Plumas, venerable anciano vestido de negro y también negro él, desde la cabeza hasta los pies, que aparece a la entrada de la caverna negra, situada en la cima de la montaña negra, tiene el valor de las revelaciones oníricas que anuncian el advenimiento de una renovación espiritual: “En los sueños, la aparición de personajes negros u oscuros muestra que tomamos contacto con nuestro propio universo instintivo primitivo que se trata de iluminar o domesticar, y cuyas fuerzas debemos canalizar hacia objetivos más elevados.”⁸⁸

87 *Ibidem*, pp. 747-749.

88 *Ibidem*, p. 750.

Por el privilegio de hablar con un personaje del Más Allá, Hassan participa del conocimiento ancestral del Padre de las Plumas, hijo del rey Soleimán y de la reina Balkis, y heredero de la sabiduría mítica de su padre, en especial de la capacidad para comprender el lenguaje de los pájaros. Gracias a este don, el rey Soleimán pudo rescatar al pueblo de Saba de la idolatría. Cuando la abubilla⁸⁹ le dio la noticia de que en Saba adoraban al Sol, le envió una carta a la reina Balkis para que se abandonara por entero a Dios, pero como su respuesta no fue convincente, ordenó a *Ifrit* que la llevara ante su presencia, y la reina se arrepintió de su idolatría y se resignó a la voluntad de Dios.⁹⁰

Como Padre de todos los que están cubiertos de Plumas, el venerable jeque es un mensajero del cielo. Por su capacidad para volar y su ligereza para desplazarse por el aire, los pájaros son un símbolo universal de lo divino; al desafiar la gravedad, gozan de la libertad que les ha sido vedada a los humanos. De su papel como mensajeros de los dioses, que se encuentra lo mismo en el taoísmo que en la mitología celta y germánica, entre los hopi como en los yazidíes del Kurdistán, se explica su asociación con el alma, con la elevación del ser.⁹¹

El jeque Padre de las Plumas anuncia su aceptación como donante cuando regresa del interior de la caverna negra completamente vestido de blanco, e invita a Hassan a pasar hasta una inmensa sala cuadrada, pavimentada de pedrerías, donde la asamblea de sabios se encarga de copiar, leer y reflexionar infinidad de manuscritos. Al escuchar la historia de Hassan, los ancianos se conmueven de su sufrimiento de esposo y padre, e interceden para que lo proteja el jeque Padre de las Plumas.

El héroe recibe un mechón de pelos de la barba del Padre de las Plumas; la virtud de este objeto mágico consiste en que al quemarlo convoca al jeque a que acuda al rescate del

89 Según el *Coloquio de los pájaros*, de Farid un Din Attar, la abubilla lleva la corona de la verdad, por eso es la guía de los pájaros en su búsqueda de un rey. Es la mensajera del mundo invisible, y la única ave que podía indicar los puntos de agua al rey Soleimán. Respecto del origen de su coronilla, cuenta una leyenda persa que era una mujer a la que su suegro sorprendió mientras se peinaba, y a causa del miedo se convirtió en un pájaro que voló con el peine sobre la cabeza. Se le considera un buen augurio; sus entrañas secas se usan como talismán para proteger del mal de ojo. *Ibidem*, p. 46.

90 Corán, XXVII, 20-45.

91 Chevalier y Gheerbrant, *op. cit.*, pp. 154-158.

héroe. También ordena a uno de sus *afarit* alados que lleve a Hassan hasta la tierra del Alcanfor Blanco, a partir de donde deberá seguir su viaje solo.

El motivo de quemar los pelos de la barba del donante para que aparezca a salvar al héroe está presente en la literatura popular persa, que Ferdawski ha recuperado en el *Shahnama*, relato donde el pájaro *simorgh* le entrega al héroe Zal algunas de sus plumas para que las queme cuando necesite que aparezca en su ayuda. El *simorgh* es un pájaro mítico, que de acuerdo con el Islam pérsico tiene su nido en la montaña de *Qaf*, junto con las *peris* y los demonios. Por su capacidad de hablar como los humanos, se desempeña como mensajero y confidente. Transporta a los héroes a grandes distancias, y se dice que sus plumas pueden curar las enfermedades, pues él es un sabio pájaro curandero. El *simorgh* simboliza al señor místico y la manifestación de la divinidad, presentes en la búsqueda de sí mismo.⁹²

4.5.15. El país del Alcanfor: receta contra la esclavitud del alma

El mechón de pelos de la barba del jeque Padre de las Plumas revelará su utilidad en el país del Alcanfor Blanco, tierra de *mareds*, donde Hassan Al Basri es capturado y tomado por un pajarillo a causa de su habla desconocida. Ahí permanece enjaulado como mascota de una princesa gigante, que lo somete a tal esclavitud sexual que lo deja al borde de la muerte.

Esta estancia, aunque extenuante, resulta de suma trascendencia para el héroe, pues simboliza el cautiverio del alma –representada por el pájaro– que cede por completo al deseo sexual. La barba del jeque como símbolo de virilidad y sabiduría, libera de la esclavitud al héroe que se ha extraviado en el camino del verdadero amor. Ese aprendizaje lo prepara para no sucumbir a la perdición en las islas Wak Wak, tierra de amazonas vírgenes que ofrecen todo el esplendor de su desnudez.

92 *Ibidem*, p. 948.

La imagen de las amazonas procede de la mitología griega; no obstante, se cree que hay en ellas reminiscencias del pasado matriarcal. Son guerreras expertas en el manejo del arco y la flecha y se dedican a la cacería, más por entretenimiento que por supervivencia, pues como guardianas del paraíso son seres de carácter sobrenatural que no necesitan alimentarse como los humanos.

A diferencia de las amazonas de la tradición griega, que sólo se casan con extranjeros, las que habitan en las islas Wak Wak han jurado conservar intacta su virginidad, atributo que las acercaría a las huríes del paraíso coránico.

La función principal del ejército de amazonas es eliminar a los intrusos que pretenden traspasar las fronteras del paraíso, que sólo se abren para los héroes. Es por esa razón que el jeque Padre de las Plumas le advierte a Hassan que en las islas Wak Wak no funcionan ni el tamboril de Bahram el Gauro ni el mechón de pelos de su barba; sin la ayuda de los encantamientos, Hassan tendrá que valerse de sus propios medios para probar su verdadera condición de héroe.

Luego de haber sido rescatado de la tierra del Alcanfor Blanco, el sonido de una bandada de pájaros que emiten las sílabas “wak wak”, despierta a Hassan, quien descubre que está sobre una playa de arena multicolor. Las aves se transforman en un ejército de amazonas montadas sobre yeguas y armadas para el combate. Al verse descubierto, Hassan se postra ante la amazona de mayor rango y clama, en nombre de *Allah*, piedad para quien busca a su mujer y sus hijos. Se trata de la Madre de las Lanzas, jefa de todas las amazonas, una anciana de rostro tan horripilante que se asemeja al de un cerdo.

Sensibilizada por los ruegos y las plegarias de Hassan, la anciana promete ayudarlo a encontrar a Esplendor, y para ello reúne a todas sus amazonas en la playa, mientras el héroe las contempla desde un escondite con la intención de descubrir entre ellas a su esposa. Pero no la encuentra. Entonces la Madre de las Lanzas le ofrece que escoja a cualquiera de las jóvenes en matrimonio y regrese a Bagdad. Pero él se niega. Y es con esta negativa que Hassan demuestra ser merecedor de la ayuda del donante, pues prueba la firmeza de su compromiso y de su amor.

Sólo queda buscar entre las siete hijas del rey de reyes de Gennistán, que reinan en las siete islas Wak Wak. Y no obstante el riesgo de morir por no haber castigado la intromisión de Hassan, la Madre de las Lanzas acude ante su soberana, la princesa Nur Al Huda, para que convoque a sus seis hermanas, entre las cuales podría estar Esplendor.

Nur Al Huda es la antagonista cuya existencia se anticipó en el cuento encajado. A diferencia de la Madre de las Lanzas, que como donante representa el nivel más alto de los valores éticos y morales, por lo que se conduce con misericordia ante el sufrimiento de Hassan e intenta solucionar la crueldad de ver separados a un padre de su esposa y de sus hijos⁹³, la primogénita del rey de los *yinn* se muestra hipócrita y vengativa.

Nur Al Huda oculta sus intenciones de dar muerte a Hassan por haber profanado la seguridad de sus tierras, e invita a su palacio a todas sus hermanas para descubrir cuál de ellas infringió la prohibición de casarse. Cuando Hassan reconoce a Esplendor, Nur Al Huda lo manda arrojar a la playa para que muera de insolación, y aprehende a su hermana menor, a la espera de la autorización de su padre para matarla.

4.5.16. La humanización del héroe

Hassan tiene una última oportunidad de conseguir su meta: al encontrar en la playa a dos niñas amazonas que pelean por la posesión de un gorro, se propone como juez en la disputa. Y al descubrir que el gorro confiere el don de la invisibilidad, se apodera de él.

La manera en que obtiene este objeto mágico –motivo D832. *Objetos mágicos adquiridos al actuar como árbitro en pelea de herederos*–, da cuenta del avance logrado por el héroe, así como de la evolución del relato. En un inicio, la adquisición del objeto mágico (tamboril de cobre) se llevó a cabo mediante la fuerza, en una contienda que desembocó con la eliminación del donante-antagonista; posteriormente, la compasión y su habilidad como poeta, le ayudaron a conseguir la ayuda de los siguientes donantes (Botón de Rosa, el jeque Abd Al Kaddus, el jeque Padre de las Plumas y la Madre de las Lanzas),

93 La misericordia es uno de los deberes que Dios ha impuesto a los musulmanes. Corán, VI. 54.

mientras que en esta última etapa, él mismo obtiene el objeto mágico gracias a su inteligencia.

El paso de la fuerza a la inteligencia significa un notable crecimiento del héroe, acorde con este viaje de elevación espiritual. Su periplo ha sido un camino hacia la humanización, cuya recompensa es el rescate de su esposa Esplendor, de sus hijos Nasser y Massrur y de su benefactora, la Madre de las Lanzas. Totalmente transformado y dueño de cuantiosas riquezas, regresa al mundo de los musulmanes, con la certeza de que su esposa no volverá a sucumbir a su instinto animal, y con el aprendizaje de las funestas consecuencias de dejar sola a su familia.

Ahora que Hassan Al Basri y Esplendor viven felizmente en compañía de sus hijos, de su madre y de la Madre de las Lanzas, cabría preguntarse si el Destino ha premiado su paciencia reparando todos sus rigores, o si la voluntad del héroe y su libre albedrío lo condujeron hacia el buen éxito de su empresa.

CONCLUSIONES

El estudio del cuento maravilloso ofrece la posibilidad de incursionar en los pensamientos y las ideas de todos los narradores y receptores que les han dado vida desde épocas remotas. Sus historias se han nutrido de la sabiduría popular, depurada incansablemente a través de un largo proceso de comunicación transgeneracional que ha contribuido a enriquecerlos con las preocupaciones más relevantes de la humanidad y los ha actualizado con los aspectos más destacados de cada cultura; ambos elementos, aunados al placer de soñar guiados por las aventuras del héroe, han asegurado la permanencia del género.

A nivel teórico, esta tesis sustenta dos postulados fundamentales: el carácter arquetípico de la estructura del cuento maravilloso y la capacidad de cada cultura para imprimir en cada relato la huella de su cosmovisión. El análisis de dos cuentos pertenecientes a sistemas de pensamiento distintos, el cristianismo y el Islam, permitió comprobar la manera en que ambos postulados teóricos se concretan en dos relatos específicos: el *Cuento de uno que se fue de casa para aprender a tener miedo* y *Las aventuras de Hassan Al Basri*.

Al aplicar la metodología de análisis del cuento maravilloso a dos cuentos producidos por dos culturas diferentes, se da cuenta de la tendencia de las culturas a producir, de manera espontánea, relatos cuyas divertidas aventuras se revelan como metáfora de un camino espiritual.

Con independencia de las discrepancias relativas a la teoría junguiana de los arquetipos, al intentar explicar la causa de las similitudes existentes entre los relatos tradicionales populares, a su favor se ofrece la persistencia de una estructura básica difundida en una infinidad de cuentos maravillosos de diversas culturas, así como la apropiación que cada pueblo ha realizado de nuevos relatos, los cuales llegan a adaptarse de tal manera que parecieran haber nacido en ese lugar.

Si bien la universalidad del camino mítico del héroe fue demostrada exhaustivamente por Joseph Campbell, al emprender esta investigación se notó que en su afán por demostrarla el autor recurrió a una amplia variedad de mitos, dogmas religiosos, cuentos populares y sueños, cuyos

pasajes empleó para ejemplificar cada una de las fases de su camino del héroe. Sin embargo, faltaban evidencias para confirmar el cumplimiento de todas las etapas a lo largo de un solo relato y, específicamente, en un cuento maravilloso.

El camino mítico del héroe se desarrolla según un patrón compuesto por tres etapas: la partida, la iniciación y el regreso, divididas en 17 fases. Luego del análisis de los dos cuentos arriba mencionados, se pudo comprobar que siete de dichas fases coinciden con las funciones principales de la morfología del cuento de Vladimir Propp:

Camino mítico del héroe	Morfología del cuento maravilloso
• Llamada de la aventura	Daño o carencia, y las funciones que preceden su aparición
• Negativa al llamado (en este caso negativa, que define un héroe-víctima)	Mediación, momento de enlace-decisión del héroe
• Partida	Partida
• Ayuda sobrenatural	Primera función del donante-reacción del héroe-
transmisión, obtención del auxiliar	mágico
• Camino de las pruebas	Lucha/persecución/tarea difícil
• Huida mágica	Victoria/salvación/cumplimiento
• Posesión de los dos mundos	Nupcias, obtención de riquezas

A nivel metodológico, la conjunción de ambas propuestas fue determinante para la adaptación de la estructura básica del cuento maravilloso; no obstante que la contribución fundamental fue la morfología del cuento de Propp. La estructura básica que se propone en esta tesis tiene la ventaja de simplificar el análisis del cuento maravilloso, al prescindir de las funciones que no tienen una validez universal, lo cual se demostró mediante el estudio de los dos cuentos abordados en esta tesis.

Luego de haber aplicado la metodología de análisis del cuento maravilloso a los dos casos que son objeto de este estudio, se ha podido concluir lo siguiente:

El héroe del *Cuento de uno que se fue de casa para aprender a tener miedo* y Hassan Al Basri poseen un mismo atributo: la juventud. Concebida no en términos cronológicos sino como etapa de transición, de búsqueda, de definición, de inestabilidad e, incluso, de confusión. El cuento de los hermanos Grimm presenta, al inicio, un héroe “tonto e incapaz de arreglárselas con nada”, que debe aprender un oficio que le permita ganarse la vida. Su confusión se hace evidente cuando le contesta a su padre que quiere aprender a sentir miedo. A la vez que arrojo y cierta actitud temeraria, dicha elección acentúa su inocencia; su confianza excesiva lo lleva a no percatarse de las malas intenciones de la gente, como es el caso del estafador que encuentra en los caminos y lo lleva hasta la plaza de los ahorcados.

Hassan Al Basri ha despilfarrado la herencia que le legó su padre en compañía de malas amistades, hecho que lo obliga a ejercer inmediatamente el oficio de orfebre para poder ganarse la vida. Su inocencia es tal que, pese a las advertencias de su madre, no llega a sospechar de las malas intenciones del persa Bahram el Gauro.

En los dos héroes la hamartía muestra rasgos similares: la resistencia a trabajar. Para Juan sin miedo implica la incapacidad para ganarse la vida “una vez que se ha hecho alto y fuerte”; para Hassan, el deseo de aprender el arte de la transformación de los metales en oro, no obstante la condena social que pesa sobre la práctica de la alquimia.

Al término del periplo heroico, se opera una transformación en ambos protagonistas. Juan sin miedo pasa de tonto e incapaz de arreglárselas con nada, de un exceso de confianza, a eliminar a los antagonistas tras descubrir en ellos sus malas intenciones: logra matar a los gatos y perros diabólicos, resistir la tentación de jugar una partida de naipes, se divierte con un juego de bolos sin despilfarrar sus escasos recursos, mantiene vivo el fuego y supera en astucia al viejo guardián del tesoro encantado. Todo ello gracias a su habilidad para manejar el torno y el escoplo.

Hassan Al Basri pasa del entusiasmo ciego por enriquecerse de la noche a la mañana aun a costa del olvido de los preceptos de la *umma* (comunidad musulmana), a convertirse en un verdadero musulmán. La prueba más importante aparece con el descubrimiento de que el persa Bahram el Gauro sí es un hereje, no obstante el venerable aspecto de jeque y sus delicadas maneras. Su inocencia se transforma en fuerza y astucia para derrotar al impío que pretende obligarlo a abjurar de su fe en *Allah*, y lucha en defensa de esa fe, oportunidad de afirmarse como un verdadero musulmán, es decir, “el sometido a *Allah*”.

Los dos héroes concluyen su aventura de manera parecida: casados, dueños de cuantiosos tesoros. Juan sin miedo agrega a éstos la posesión del reino de su suegro, mientras que Hassan adquiere todavía un reino máspreciado, al asegurarse la entrada a *al janna*, el paraíso coránico. Juan sin miedo ha logrado dominar a los fantasmas y desencantar el castillo; Hassan se ha consolidado como musulmán a través de la práctica del *dikr*, recuerdo de Dios, exaltación de sus atributos e invocación de su benevolencia: el *dikr* de la lengua, proferido en la *shahada* (“No hay más Dios que *Allah* y Mahoma es el profeta de *Allah*”), el *dikr* del corazón (comportamiento apegado a los preceptos del Islam) y el *dikr* de lo íntimo, que conduce al éxtasis.

Las diferencias entre los dos héroes son tan notables como las concordancias. En el cuento de los hermanos Grimm, la incapacidad del héroe para sentir miedo marca su condición de excluido, reiterada por el hecho de que el padre, al echarlo de casa, le prohíbe decir de dónde es y de quién es hijo. Hassan, en cambio, lleva inscrita su procedencia en el nombre: Al Basri, el de Basora.

El desconocimiento del miedo le confiere al héroe la capacidad de encontrarse con los espíritus del Más Allá, con los *revenantes*, condición indispensable para desencantar el castillo que le permitirá obtener un reino y una esposa y a través de ella descubrir el miedo. Pero el triunfo sobre los antagonistas lo lleva a cabo completamente solo; la única ayuda que recibe del donante son tres objetos mágicos, los cuales debe elegir. Su virtud consiste en haber realizado una elección afortunada, así como en la destreza que despliega para utilizarlos en contra de los espíritus del castillo. Su triunfo es un triunfo individual.

En *Las aventuras de Hassan Al Basri*, el héroe sólo se encuentra al margen de la protección de la *umma* durante el enfrentamiento con el primer antagonista, el persa Bahram el Gauro. Y tiene sentido en tanto la completa soledad de la Montaña de las Nubes acentúa su desprotección y por tanto el riesgo de sufrir una desgracia, lo que exalta la fuerza de su fe al negarse a abjurar en pro del Fuego y de la Llama. Pero una vez proclamada la *shahada*, la comunidad musulmana lo acoge bajo su protección: siempre hay un *yinn* dispuesto a ayudarlo. Todo fluye en su viaje una vez que se ha encomendado su destino a los designios de *Allah*. Hassan no elige sus dones mágicos; los recibe. Así, se evidencia el contraste entre el cuento cristiano –la versión de los hermanos Grimm se halla inserta en el contexto de la moral protestante, caracterizada por una tendencia al individualismo– que refleja a una sociedad que ha abandonado a sus miembros a sus propias fuerzas, frente al cuento de *Las mil y una noches*, en el que la comunidad está dispuesta a proteger a todos sus miembros por el simple hecho de declararse musulmanes.

Nuestros dos héroes son, a final de cuentas, alquimistas, en el sentido simbólico del término: han pasado del deseo de obtener riqueza material al hallazgo de la riqueza espiritual. A nivel superficial, la alquimia es la ciencia que busca la transformación de los metales en oro; sin embargo, esta búsqueda implica una transformación psíquica, ya que en el intento por explicar el misterio de la materia, el alquimista proyecta en ella un misterio aún mayor: su fondo anímico desconocido. Jung aclara que no se trata de un método conciente sino de un acontecimiento involuntario pues, “en un sentido estricto, la *proyección* no se hace nunca: *acontece*, es hallada”. Al vivir su proyección como realidad de la materia, lo que el alquimista vive en realidad es su inconsciente. Según los verdaderos alquimistas, sería una insensatez creer que literalmente se puede obtener oro de las piedras; el oro es un símbolo de la virtud espiritual: “Es el corazón el que se cambia en el oro más fino”, dice el alquimista Angelus Silesius.

La capacidad del cuento maravilloso para cautivar y encantar a los seres humanos de todas las culturas y todos los tiempos en gran medida está determinada por la ruptura con el espacio-tiempo de la realidad cotidiana, gracias a la aparición de personajes que habitan exclusivamente en el imaginario colectivo, y que dan vida a las creencias populares que se vinculan con lo

trascendente, con los misterios de la humanidad. Y aunque las divergencias entre estos personajes varían de una cultura a otra, subyace en ellos una asociación constante con lo divino, con lo celestial, con el Inframundo, con el Más Allá.

La magia de la oralidad, aun en nuestra época en que la comunicación cara a cara ha sufrido un debilitamiento ostensible, se mantiene viva a pesar de que los relatos plasmados por escrito se encuentren a la espera de ser descongelados. El hechizo renace con cada lectura, con cada adaptación cinematográfica, con cada narración oral, y el narrador –productor, creador, lector, escritor– vivifica las versiones permeándolas con su propia percepción del mundo, que es la de todo su mundo.

El valor de los cuentos maravillosos para la curación del alma, para el enaltecimiento del espíritu queda gratamente ejemplificado en las aventuras de Hassan Al Bassri, halladas para resolver la falta de sentido de vida del rey Kendamir, de la misma manera que todas *Las mil y una noches* constituyen la estrategia de Scherezada para aliviar el pesar del rey Schariar. Todas estas narraciones nos demuestran que sí es posible cambiar el mundo mediante la palabra, y nos hacen recordar que, bajo su apariencia lúdica, el cuento contiene un valor simbólico.

ANEXO

GUÍA PARA EL ANÁLISIS DE RELATOS QUE DESARROLLAN EL CAMINO DEL HÉROE

La siguiente guía puede emplearse no sólo en el análisis de cuentos maravillosos sino en todos aquellos textos⁹⁴ cuyos mensajes están estructurados de acuerdo con el camino del héroe.

A través de su morfología del cuento, Propp proporciona un método para estudiar el cuento maravilloso –género que, como ya se ha tratado, se inserta dentro del cuento popular. Aunque el método puede ser empleado para el análisis de textos literarios, cinematográficos, publicitarios o dramas televisivos, sólo es aplicable a aquellas estructuras narrativas que siguen la morfología del cuento maravilloso.

ESTRUCTURA BÁSICA

Para encontrar la estructura básica del cuento maravilloso, se recomienda realizar las siguientes identificaciones en el orden sugerido:

1. **El héroe:** Se trata del primero y más importante de los pasos del proceso, ya que el héroe –o los personajes que conforman esta categoría– es quien da sentido a la trama. En torno a él se desarrolla el relato. ¿Cuál es el protagonista del relato? ¿En torno a quién se desarrolla la trama?
2. **El antagonista.** El personaje o los personajes que entran en esta categoría no necesariamente tienen un carácter malévolo. Su función es perpetrar la fechoría, que se como obstáculo entre el héroe y la obtención de su meta. ¿Qué personaje(s) interpone(n) los obstáculos al héroe?

⁹⁴ El *texto* entendido de acuerdo con la propuesta de Lotman y la Escuela de Tartu, como “cualquier comunicación registrada en un determinado sistema signico”. Véase Jorge Lozano, *et al.*, *Análisis del discurso. Hacia una semiótica de la interacción textual*, Madrid, Cátedra, 1999, p. 18.

3. **La partida.** Como la partida es una función bastante evidente, ya que implica el momento en que el héroe se aleja de su hogar, es preferible usarla como punto de referencia para posteriormente localizar el daño. ¿Qué objetivo guía al héroe para salir de su casa?
4. **El daño.** La ruptura del orden inicial del relato se produce por el daño. El objetivo de la partida del héroe es restablecer el orden temporalmente perdido. ¿Qué suceso rompe la estabilidad inicial del héroe y lo obliga a salir de casa?
5. **La situación inicial.** Por lo general se trata de una breve descripción que aparece después de enunciada la fórmula de inicio y antes de la aparición del daño. Orienta sobre la configuración familiar del héroe, las circunstancias de su nacimiento. Define la estabilidad con que vive el héroe al comenzar el relato.
6. **El donante y el objeto, don o atributo mágicos.** Una vez que el héroe ha llegado a un espacio aislado, inaccesible y, en ocasiones, oscuro, encuentra personajes de características extraordinarias. El donante se define como aquel que le da cualquier objeto, consejo, ayuda, fórmula, secreto o capacidad excepcional con la que posteriormente puede resolver las pruebas. ¿De qué se vale el héroe para enfrentarse a los obstáculos que le interpone el antagonista? ¿Quién le brinda esa ayuda?
7. **Las pruebas.** Para poder alcanzar su meta, el héroe debe triunfar sobre los obstáculos o las pruebas que el antagonista pone en su camino. ¿Qué obstáculos debe salvar el héroe para obtener el triunfo, restablecer el orden que se perdió con el daño?
8. **La erradicación del mal.** Corresponde al castigo que recibe el antagonista por sus fechorías. ¿Qué le sucede al antagonista una vez que el héroe ha triunfado, de manera definitiva, sobre las pruebas que se le presentaron?

COSMOVISIÓN

Para analizar la cosmovisión importa la descripción de los atributos de los personajes, dado que representan un modelo socialmente aceptable, y la manera en que realizan sus funciones, ya que sus acciones son conductas tipificadas. A continuación, se explica el procedimiento para develar los aspectos más relevantes de la huella cultural:

1. **El aspecto moral y normativo.** Lo permitido y lo punible, las valoraciones positivas y negativas conferidas por la cultura, están marcados, respectivamente, en los atributos del héroe y del donante, y en los del antagonista –hay que recordar que en muchos casos tanto el mandante como el donante pueden tener un carácter antagónico. Asimismo, en las estrategias empleadas por el héroe para derrotar al antagonista subyacen los recursos socialmente aceptados, mientras que en las estrategias del antagonista se representan tanto los aspectos rechazados como los procedimientos de sobrevivencia destinados al fracaso.
2. Los símbolos trascendentes que intentan develar los enigmas, dar sentido a lo inexplicable. Las creencias populares en torno a lo maravilloso o sobrenatural se contextualizan en el espacio donde el héroe se encuentra con el donante, que es el mundo de lo maravilloso, de las representaciones del Más Allá y se asocia con los contenidos inconscientes.
3. **Las carencias sociales, las expectativas, los alcances y límites de la imaginación.** Los objetos o atributos mágicos despiertan en el héroe capacidades que le llevan al triunfo, por lo que expresan deseos no enunciados. La descripción de las capacidades obtenidas mediante la adquisición del atributo mágico orienta, por oposición, sobre las necesidades más apremiantes de la cultura.

Los personajes, las peticiones, los espacios, los lugares, es decir, todos los elementos descriptivos, permiten contextualizar el cuento, aproximando la época de su “objetivación o realización individual”⁹⁵, es decir, el momento en que se produjo la versión que quedó plasmada por escrito.

⁹⁵ Monserrat Rabadán, *La jreffiye palestina: literatura, mujer y maravilla. El cuento maravilloso palestino de tradición oral*, México, El Colegio de México, 2003, p. 17.

Bibliografía

ABBAGNANO, Nicola. *Diccionario de filosofía*. México, FCE, 1986.

AFANASIEV. *Cuentos populares rusos*. México, Espasa-Calpe-CNCA, 1992.

ALMOINA, Pilar. *El héroe en el relato oral venezolano*. Caracas, Monte Ávila Latinoamericana, 1992.

ARGUETA, Jermán. “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*. México, Museo de Culturas Populares-ENAH, junio de 1994.

BACHELARD, Gastón. *La poética del espacio*. México, FCE, 2000.

BARTHES, Roland [comp.] *Análisis estructural del relato*. Tlahuapan, Puebla, Premia editora, 1991.

BETTELHEIM, Bruno. *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona, Crítica, 1983.

BLY, Robert. *Hombres de hierro*. México, Planeta, 1992.

“La sombra: el yo rechazado” en *Espejos del yo. Imágenes arquetípicas que dan forma a nuestras vidas*. Barcelona, Kairós, 1994.

BORGES, Jorge Luis. *Historia de la eternidad*. Buenos Aires, Emecé, 1953.

Literaturas germánicas medievales. Buenos Aires, Emecé, 1996.

Manual de zoología fantástica México, FCE, 2001.

Siete noches. México, FCE, 1996.

BORGES *et al*, *Antología de la literatura fantástica*, México, Hermes, 1996.

CALVINO, Italo. *Cuentos populares italianos*. Madrid, Siruela, 1990, volumen II.

- El príncipe cangrejo*. México, Espasa-Calpe, 1986.
- CAMPBELL, Joseph. *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México, FCE, 1993.
- El vuelo del ganso salvaje: exploraciones en la dimensión mitológica*. Barcelona, Kairós, 1998.
- CASSIRER, Ernst. *Antropología filosófica*. México, FCE, 1945.
- CASTAÑEDA Reyes, José Carlos, “«Consejos de sabiduría», «Instrucciones», «Espejos para príncipes»: tradición cultural en el medio oriente antiguo y medieval”, en *Visiones y crónicas medievales. Actas de las VII Jornadas Medievales*. México, UNAM-UAM-El Colegio de México, 2002, pp. 381-398.
- COCO, Carla. *Harem. L’Orient amoureux*. Paris, Mengès, 1997.
- CONTES kurdes*. Paris, Fleuve et Flame-Conseil International de la Langue Française, 1986.
- COURTES, Joseph. *Introducción a la semiótica narrativa y discursiva*. Buenos Aires, Hachette, 1980.
- CHEVALIER, Jean. *El sufismo*. México, FCE, 1987.
- CHEVALIER, Jean y Alain Gheerbrant. *Diccionario de los símbolos*. Madrid, Herder, 1986.
- DARNTON, Robert. *La gran matanza de gatos y otros episodios en la historia de la cultura francesa*. México, FCE, 2002.
- D’AULNOY, Marie Catherine. *El cuarto de las hadas*. Madrid, Siruela, 1991.
- DELCAMBRE, Anne-Marie. *Mahoma, la voz de Alá*. Madrid, Aguilar Universal, 1989.
- DIEL, Paul. *Los símbolos de la Biblia*. México, FCE, 1989.
- DILTHEY, Wilhelm. *Teoría de las concepciones del mundo*. México, Alianza Editorial Mexicana-CNCA, 1990.
- DURAND, Gilbert. *La imaginación simbólica*. Buenos Aires, Amorrortu, 1968.

- DURKHEIM, Émile. *Las formas elementales de la vida religiosa*. México, Colofón, 1991.
- EL SAGRADO CORAN*. [trad. Joaquín García Bravo]. Barcelona, Teorema, 1983.
- ENCYCLOPEDIE de l'Islam*. Paris, G.P. Maisonneuve-Larose, 1975.
- FIRDAWSI. *Histoire legendaire des rois de Perse: d'après le Livre des Rois*. Paris, Imago, 2001.
- FONDERBRIDER, Jorge y Gerardo Gambolini. *Cuentos celtas*. Buenos Aires, Javier Vergara editor, 2000.
- FORESTI, Carlos. *Análisis morfológico de 20 cuentos de magia en la tradición oral chilena*. Gøterborg, Eric Lindgrens Boktryckery, 1985.
- FRAZER, James George. *La rama dorada*. México, FCE, 1944.
- FROMM, Erich. *El lenguaje olvidado: una introducción para el entendimiento de los sueños, cuentos de hadas y mitos*. Buenos Aires, Hachette, 1972.
- GABRIELI, Francesco. *La literatura árabe*. Buenos Aires, Losada, 1971.
- GADAMER, Hans-Georg. *Mito y razón*. Barcelona, Paidós, 1997.
- GALLAND, Antoine. *Las mil y una noches*. Barcelona, Ediciones 29, 1991.
- GARIBAY, Ángel María. *Mitología griega*. México, Porrúa, 1999.
- GASTER, Theodore. *Les plus anciens contes de l'humanité*. Paris, Payot, 1953.
- GIBB, H. A. R. *El mahometismo*. México, FCE, 1975.
- GOMEZ, Antonio, et al. [editores]. *Palabras de nuestro corazón. Mitos, fábulas y cuentos maravillosos de la narrativa tojolabal*. México, UNAM-Universidad Autónoma de Chiapas, 1999.
- GREIMAS, A. Julien. *La semiótica del texto*. México, Paidós, 1985.

GRIMM, Jacob y Wilhelm. *Cuentos de la infancia y del hogar*. Barcelona, Bruguera, 1983.

Cuentos. México, Editores Mexicanos Unidos, 1993.

GROOME, Francis Hindes. *Cuentos gitanos*. Madrid, Mirahuano ediciones, 1991.

GUÉNON, René. *Símbolos fundamentales de la ciencia sagrada*. Buenos Aires, Eudeba, 1988.

HACKIN, Ria Parmentier. *Leyendas y costumbres de los afganos*. Palma de Mallorca, JJ Olañeta, 2002.

JUNG, Carl Gustav. *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Barcelona, Paidós, 1994.

El hombre y sus símbolos. Madrid, Aguilar, 1966.

Psicología y alquimia. Barcelona, Plaza y Janés, 1989.

Simbología del espíritu. México, FCE, 1981.

KAHN, Armand. *Arabia sagrada*. Barcelona, Ediciones Abraxas, 2000.

KIRK, G. S. *El mito, su significado y funciones en las distintas culturas*. Barcelona, Barral, 1973.

LARA Figueroa, Celso. “Los cuentos de nunca acabar en el folklore guatemalteco”, en *Folklore americano*. No. 39, Guatemala, Instituto Panamericano de Geografía e Historia, enero-junio 1985.

“Muestra de cuentos populares mestizos del oriente de Guatemala” en *Folklore americano*. No. 52, Guatemala, Instituto Panamericano de Geografía e Historia, julio-diciembre 1991.

“Presencia del cuento popular en Guatemala” en *Folklore americano*. No. 52, Guatemala, Instituto Panamericano de Geografía e Historia, julio-diciembre 1991.

- “El cuento popular de raíz europea en el oriente de Guatemala” en *Folklore Americano*, N° 53, Guatemala, enero-junio 1992.
- LAWRENCE, Clifford Hugh. *El monacato medieval. Formas de vida religiosa en Europa Occidental durante la Edad Media*. Madrid, Gredos, 1998.
- LE GOFF, Jacques. *La bolsa y la vida. Economía y religión en la Edad Media*. Barcelona, Gedisa, 1999.
- La civilización del Occidente medieval*. Barcelona, Paidós, 1999.
- Lo maravilloso y lo cotidiano en el Occidente medieval*. Barcelona, Gedisa, 1986.
- LECOUTEUX, Claude. *Demonios y genios comarcales en la Edad Media*. Palma de Mallorca, JJ Olañeta, 1999.
- Enanos y elfos en la Edad Media*. Palma de Mallorca, JJ Olañeta, 1998.
- Fantasmas y aparecidos en la Edad Media*. Palma de Mallorca, JJ Olañeta, 1999.
- Hadas, brujas y hombres lobo en la Edad Media: historia del doble*. Palma de Mallorca, JJ Olañeta, 1999.
- LÉVI-STRAUSS, CLAUDE Y VLADIMIR PROPP. *Polémica Lévi-Strauss y Vladimir Propp*. Madrid, Fundamentos, 1982.
- LÓPEZ ENAMORADO, Dolores. *Cuentos populares marroquíes*. Madrid, Alderabán, 2000.
- Los mil y un días: cuentos persas, indios, turcos y chinos*. Palma de Mallorca, JJ Olañeta, 2002.
- LOZANO, Jorge, et al. *Análisis del discurso. Hacia una semiótica de la interacción textual*. Madrid, Cátedra, 1999.
- MAILLO Salgado, Felipe. *Vocabulario básico de historia del Islam*. Madrid, Akal, 1987.

- MARCHELLO-NIZIA, Christiane, “Caballería y *courtoisie*”, en *Historia de los jóvenes I. De la Antigüedad a la Edad Moderna*. Madrid, Taurus, 1996.
- MARCHESE, Angelo y Joaquín Forradellas. *Diccionario de retórica y terminología literaria*. Barcelona, Ariel, 2000.
- MARÍN Guzmán, Roberto. *Kitab Al-Bukhala’ (El libro de los avaros) de Al-Jahiz: fuente para la historia social del Islam medieval*. México, El Colegio de México, 2001.
- MUCHEMBLED, Robert. *Historia del diablo*. México, FCE, 2000.
- OKAKURA KAKUZO. *El libro del té*. México, Costa Amic editor, 1974.
- PATCH, Howard Rollin. *El otro mundo en la literatura medieval*. México, FCE, 1956.
- PERRAULT, Charles. *Contes*. Paris, Gründ, 1978.
- PIÑÓN, Roger. *El cuento folklórico*. Buenos Aires, Universitaria, 1965.
- PORTELLI, Alessandro. “El tiempo de mi vida: las funciones del tiempo en la historia oral”, en Jorge Aceves Lozano [comp.] *Historia oral*. México, Instituto Mora-Universidad Autónoma Metropolitana, 1993.
- POUPARD, Paul. *Diccionario de las religiones*. Barcelona, Herder, 1997.
- PROPP, Vladimir. *Las transformaciones del cuento maravilloso*. México, Letra Cierta, 1979.
- Morfología del cuento*. México, Colofón, 1986.
- Raíces históricas del cuento*. México, Colofón, 1989.
- RABADÁN, Monserrat. *La jreffiye palestina: literatura, mujer y maravilla. El cuento maravilloso palestino de tradición oral*. México, El Colegio de México, 2003.

- “Los *gūl* y los *yinn* en tres tratados árabes del género *adab*” en *Visiones y crónicas medievales. Actas de las VII Jornadas Medievales*. México, UNAM-UAM-El Colegio de México, 2002, pp. 357-379.
- RAMOS, Rosa Alicia. *El cuento folklórico. Una aproximación a su estudio*. Madrid, Pliegos, 1988.
- REIS, Carlos y Ana Cristina López. *Diccionario de narratología*. Salamanca, Colegio de España, 1996.
- RICOEUR, Paul. *Finitud y culpabilidad*. Buenos Aires, Taurus, 1991.
- ROCHE-MAZON, Jeanne. *Autour des contes de fées*. Paris, Didier, 1968.
- ROUSSEAU, René Lucien. *La otra cara de los cuentos*. Gerona, Tikal, 1994.
- SEPÚLVEDA, Fidel. *Cuentos folklóricos para niños*. Santiago de Chile, Andrés Bello, 1996.
- SERRANO, Sebastià. *Signos, lengua y cultura*. Barcelona, Anagrama, 1981.
- THOMPSON, Stith. *El cuento folklórico*. Caracas, Ediciones de la Biblioteca de la Universidad Central de Venezuela, 1972.
- The folktale*. Berkeley & Los Angeles, University of California Press, 1977.
- TODOROV, Tzvetan. *Introducción a la literatura fantástica*. México, Coyoacán, 1994.
- TOPOROV, Vladimir, et al. *Árbol del mundo. Diccionario de imágenes, símbolos y términos mitológicos*. La Habana, Casa de las Américas, 2002.
- VANSINA, Jan. *La tradición oral*. México, Labor, 1966.
- VERNET, Juan. *Literatura árabe*. Barcelona, Labor, 1966.
- VIDAL, César. *Diccionario de las tres religiones monoteístas (judaísmo, cristianismo e islam)*. Madrid, Alianza, 1993.
- WOOD, Ernest. *Diccionario zen*. Barcelona, Paidós Orientalia, 1980.