

22



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

Facultad de Filosofía y Letras
Sistema de Universidad Abierta



El Trickster

Los juegos del artero en los cuentos de hadas

U. N. A. M.
FACULTAD DE FILOSOFIA Y LETRAS
Jefatura de la División del
Sistema Universidad Abierta

T E S I S

Que para obtener el título de
LICENCIADA EN LENGUA Y LITERATURAS
MODERNAS
(INGLÉSAS)

presenta:

YAOCI PARDO DOMINGUEZ



Asesor: Dr. Jorge Alcázar Bravo

México D. F., Agosto de 2001



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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 mis abuelos, que me enseñaron el
gusto por contar y escuchar historias.

Agradezco:

El apoyo, la asesoría y la amistad incondicional de Jorge Alcázar y de Guillermo Quintero, así como la valiosa comprensión de Raquel Serur y Elsa Torres.

También a Alfredo Michel, Romeo Tello y Colin White, por ser maestros excepcionales, y enseñarme a amar lo que se hace.

Muy especialmente:

A mis padres, Abigail y Efraín.

A mis hermanos, Itzamná, Eréndeni y Nicanor.

Los quiero.

A Ana Paula, amiga fiel y admirable.

A los cuatro elementos.

A Mariana, for belonging to a parallel universe of a rare species, and for making this shifty text possible. Gracias.

A Rolando, que ha estado siempre ahí como una gran sonrisa.

A Agathe y Guillermo, Elsa, Lucía, Alicia y Margarita, por enseñarme de nuevo el alfabeto.

A Pablo, por querer a las palabras tanto.

A Juan Manuel, tan lejos y tan cerca.

In memoriam:

A los Enciclopedistas por ese animal fantástico llamado diccionario.

Marco Polo describe un puente, piedra por piedra.
—¿Pero cuál es la piedra que sostiene el puente?—
pregunta Kublai Kan.
—El puente no está sostenido por esta o aquella
piedra—responde Marco—, sino por la línea del arco
que ellas forman.
Kublai permanece silencioso, reflexionando. Después
añade:
—¿Por qué me hablas de las piedras? Es sólo el arco lo
que me importa.
Polo responde: —Sin piedras no hay arco.

Las Ciudades Invisibles, Ítalo Calvino

Antes que otra cosa debes aprender los sonidos simples,
que forman el habla de los humanos: me refiero a los
que los animales saben formar y tu lengua imitar y tu
mano puede pintar. Después nos iremos por el mundo y
lo observaremos todo. Aquí tienes un alfabeto viviente,
con sonidos vocales.

Orbis Sensualium Pictus, Juan Amós Comenio

Más si esto no se viese, sino que nos los contaran de
otros tiempos, ¿quién lo pudiera creer?

Castillo Interior o Las Moradas, Santa Teresa de Jesús

El Trickster:

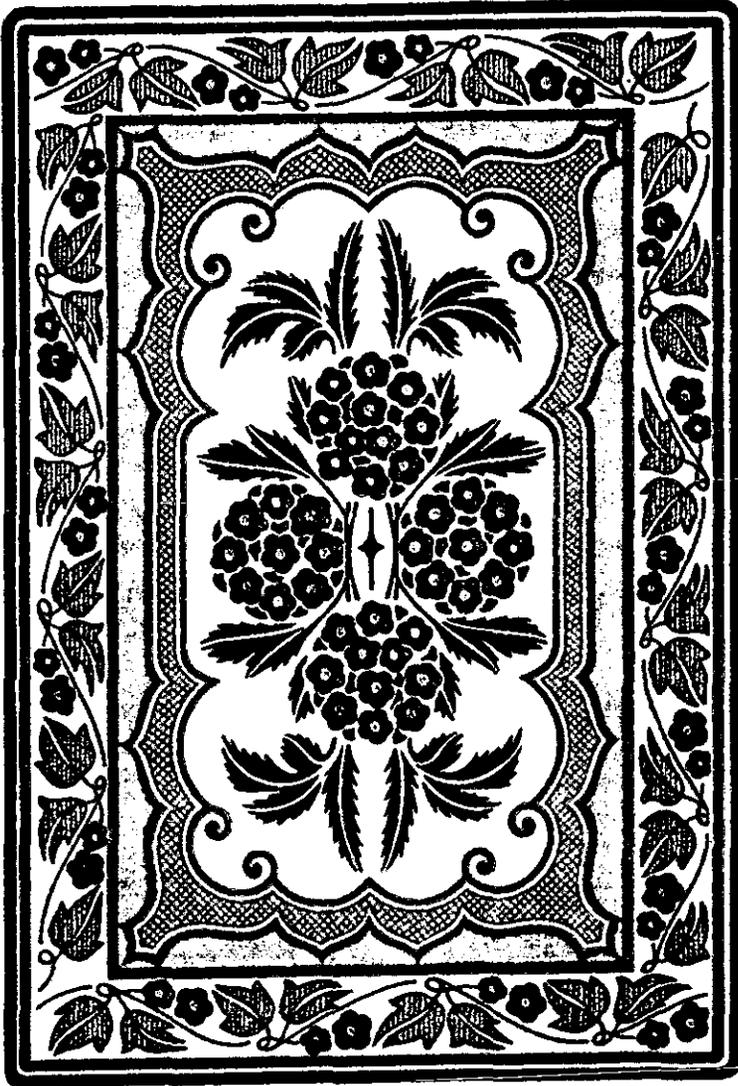
Los juegos del artero en
los cuentos de hadas

Yaocí Pardo Domínguez

UNAM
2001

Índice

Prólogo: dientes de león	ii
Introducción: reglas del juego	8
I. Mito y ronda: ojos y dientes	17
El ojo de las Grayas: enigma, perplejidad y vacío.....	18
El monstruo y el laberinto	26
El cojo y la rayuela	31
El diente de las Grayas: ronda, broma y risa	41
II. Vox populi: puro cuento	75
¿Quieres que te lo cuente otra vez?	76
Contar es jugar	80
¡Para comerte mejor!	83
III. Las hadas: <i>fatas</i> y <i>daimones</i>	90
Moiras y agujas	91
uno: la vieja ausente	98
dos: las urracas de los gineceos	108
Encantamiento y hechizo	111
¡Demonios!	128
IV. El trickster	139
A: astucia	139
B: maña	149
C: listeza	154
Tricks & pranks	156
Las máscaras del trickster	159
V. El cuento: <i>The Shifty Lad</i>	169
La Sacerdotisa	177
El Diablo	193
XIII	208
The Fool	216
El Colgado	227
Bibliografía	233
Apéndice	245



Prólogo: dientes de león

Escribí esta tesis imaginándola. Por lo mismo, el proceso más importante lo viví en el recorrido de imágenes que habrían de conformarla. Creo que siempre tuve preferencia por los libros ilustrados. A la fecha, considero que los libros para lectores 'ávidos' (¿?) podrían llevar algún dibujo más que el de la portada. El solo dibujo de la portada no me inconforma (a veces ni siquiera se cuenta con eso); lo que me parece una lástima es el descuido y la premura de los que se queja, en ocasiones, esa primera imagen.

Recién compré mi *Pequeño Larousse ilustrado* —hace ya once años—, la primer palabra que busqué fue *diente*. Me tomó menos de 1 minuto darme cuenta de que, en la página 421, entre *escolta* y *escolopendra*, a mi diccionario le faltaba una palabra. Sus 91'000 palabras, 230'000 acepciones, 5'200 ilustraciones y 2'000 kilogramos de papel por ningún lado decían lo que era un *escolpo*. Se preguntarán cómo llegué a saber que no sabía lo que era un *escolpo*...

Todo empezó con un diente. Antes de siquiera abrir el diccionario lo primero que me llamó la atención fue la portada. Quizás no todos tengan un diccionario *Larousse* ilustrado, pero para aquellos que sí, ¿recuerdan qué imagen hay en la portada? Vayan a verlo. Es un diente. Un diente de león. Aquella vez que abrí mi diccionario en *diente*, lo que me movía era un par de preguntas respecto de esa imagen. Quería saber cómo se decía cuando a un diente de león se le desprenden las semillas por el viento, y obtener una pista de por qué la flor tenía ese nombre. En la edición de 1990 (no sé de las de otros años) encontré esto:

DIENTE m. (lat, *dens dentis*) Cada uno de los huesecillos encajados en las quijadas y que sirven para mascar los alimentos y para morder: *el hombre tiene treinta y dos dientes: ocho incisivos, cuatro colmillos y veinte muelas.* [...]

Buscando un diente de león, fui a enterarme de que —a no ser porque he visto los dientes de muchos otros incluyendo los míos— los dientes serían, para mí, bestias fantásticas o un misterio, sobre todo si me hablaran de *huesecillos encajados en las quijadas* (lo cual, efectivamente, son, aunque yo piense en femurcitos y costillitas); y que —además de los "consabidos" *dientes de ajo, dientes de leche y dientes de león*— había *dientes de lobo* (bruñidor de ágata), *dientes de embustero* (los muy separados), *dientes en la pared* (adaraja), *dientes de muerto* (almorta) y *dientes de perro* (*formón* con boca hendida). Nada decía el diccionario sobre el vuelo de las semillas —sólo que era posible por el abundante vilano—, nada sobre la geografía en la que crecían las flores de color amarillo, nada de por qué los dientes de león tienen ese nombre; y yo, no sabía qué era un "formón con la boca hendida":

FORMÓN m. Especie de *escolpo* más ancho y menos grueso que el común. // Sacabocados de boca circular.

Así llegué a no saber qué era *escolpo*. Y así también a saber que otros diccionarios hablan de más de un *diente de perro* (curiosamente, ninguno *de* perro); a saber que *formón* es una herramienta de carpintería; que, en inglés, la palabra para un diente de león es *dandelion*; que, quizás, la palabra más atinada para el vuelo de las semillas dento-leonadas sea diáspora porque *sporá* en griego significa "semilla; acción de esparcir o sembrar"; y que *escolpo* no es "una especie de formón menos ancho y más

grosso que el común de los formones", sino, con toda seguridad, una errata de *escoplo*.

Sin embargo, hasta ahí, la sencilla imagen de un diente ya había implicado un recorrido enciclopédico fantástico; había significado ir tras las huellas de un fantasma —un ser maravilloso. Escolpo no existe, ¿y qué? Eso no implica que no sea. ¡Qué importa que no existan los escolpos! Tan sólo en el trayecto de imágenes que yo había seguido ya *figuraba* un escolpo: su resonancia fonética con esculpir y *sculpture*, por ejemplo, me evocaban la idea de un cincel; ya ni se diga todo lo que se me ocurría con tan sólo la definición implícita: "una especie de formón menos ancho y más grueso que el común de los formones". La palabra escolpo se tradujo en un *ejercicio de imaginación*, que significó recurrir al acervo empírico con el que yo contaba, e incluso, tener curiosidad de ampliarlo con el acervo empírico de otros. (Finalmente, un carpintero, que conversó conmigo amablemente, me hizo notar que la palabra no era escolpo sino escoplo, aunque, efectivamente, se tratara de un cincel. Yo, lega e iletrada en carpintería —no sólo por no saber, como él, de los usos, mañas y utilidad de los escoplos—, pude usar un escoplo de acero gracias a una "errata"). ¿Qué más prueba de que el error es un acierto si el través por las "erratas" conducen a un acervo empírico invaluable? Las historias están hechas de "erratas". Y las "erratas" hacen historias porque acercan a una experiencia sin entregarla —empujan a la búsqueda. Recorrer esa experiencia —vivirla, conocerla— es algo de lo que cada quien ha de encargarse. La palabra cifrada —la "errata"— da cuenta de una experiencia.

Esta tesis es sobre algunos bichos raros que, como ese otro llamado "errata", llenan y ejercitan la imaginación de los hombres con historias que los llevan a aprender más de sí mismos y del mundo que los rodea (en ese sentido, quizás este texto sea una fe de erratas). Específicamente, es una

invitación a tomar en cuenta de un modo distinto los dragones, gigantes, elfos, ondinas, *gruagachs*, *goblins*, *poltergeist*, *brownies*, demonios, brujas, *jinns*, cocos y demás personajes en los cuentos de hadas, que abundan como los escolpos, y que, si bien no existen, algo son porque algo *llaman*. Llaman, en primera instancia, a la acción; y, de un modo peculiar, a un ciclo de experiencias que nos llevan al principio: mi diccionario *Larousse* tenía un animal fantástico en la portada.

Las imágenes, los relatos, las palabras, los juegos de erratas y de palabras son todos ejercicios de imaginación. La sola imagen de un diente de león bastó para *dar cuenta* de ello: las palabras se van relatando unas a otras; se relatan a través de imágenes. Los puentes que establecemos entre unas y otras son imaginarios. En esas relaciones de palabras se relata un proceso. Más aún, se *vive* un proceso. Se recorre un mundo imaginario que tiene su fundamento en un acervo empírico. Las palabras son imágenes que resultan de la experiencia individual y colectiva. Creamos imágenes a partir de nuestra experiencia del mundo e imaginamos el mundo a través de las palabras. Por ejemplo, alguien que nunca ha visto un diente de león y escuche la expresión, probablemente imagine, en principio, un diente y un león, y, quizás, los dientes de los leones que hasta entonces sólo ha visto en dibujos; si además no sabe lo que es un diente, encuentra que los dientes son *huesecillos encajados en las quijadas* (y huesecillos no de cualquier tipo, sólo del tipo que él puede imaginarse). Tal vez jamás llegue a saber a qué dientes de león y a qué huesecillos haga referencia el nombre a menos que otro le señale la flor o los dientes; pero, entre tanto, él vive e imagina su propio diente de león a partir de todo lo que sabe y puede averiguar. Imagina, al menos, huesecillos en las quijadas de un león. Por el contrario, alguien ve la flor de la diáspora y no sabe cómo se llama, la acerca a las palabras que *sabe*: "Es una flor color yema de huevo, que suelta plumón en

verano" —si el nombre que los demás tienen para eso es *diente de león*, eso será; y si no, algún otro tendrá la ocurrencia de llamarla *ave de estío*.

Al nombrar, efectivamente *llamamos* a las cosas. Clamamos por ellas, les decimos: *Ven* —y vamos. A las cosas las llamamos a partir de los juegos de experiencia que somos capaces de recordar¹; los nombres por sí solos son capaces de provocar una experiencia nueva, de recomponer y renovar nuestra experiencia del mundo. Hablar de un mundo imaginario, también implica poder conocer más de ese mundo a través de un reacomodo de imágenes. El reacomodo se traduce en una experiencia vital (psico-corporal) compleja. Las palabras significan a partir de las experiencias que sabemos nombrar y que nombramos con ellas. Decimos que las cosas significan cuando se traducen en imágenes significativas, es decir, cuando de facto nos permiten percatarnos de una experiencia, y renovar esa misma experiencia. Así, por ejemplo, la persona que conozca el nombre de la flor y la flor, se imagina quizás sólo la flor o quizás todo lo que es posible imaginar a partir de la flor y del nombre de ésta. En el relato de imágenes se hace un recorrido por los juegos posibles entre la experiencia personal y la experiencia colectiva del mundo. Se entretajan ambos. El lenguaje es un recorrido empírico del mundo. Manifiesta una historia personal y colectiva. La palabra se traduce en experiencia, la experiencia se traduce en palabra. En ese sentido, el relato, al igual que la palabra, es un ejercicio de imaginación, que se traduce en un *flujo empírico*. Las palabras se viven.

Y en esta experiencia cuentan los huesecillos, cuenta el diente de león en la portada y la musicalidad de *dandelion*, cuenta el color de la yema del huevo, el olor a letra impresa en las páginas del *pequeño Larousse*, cuentan

los dos kilos que pesan las 1663 páginas del diccionario, cuentan los escolpos y los escoplos y el carpintero, cuentan las hojas en blanco y los márgenes, cuenta el cuerpo del libro, cuenta el cuerpo, cuento yo hace 11 años y ahora, contamos todos.

A mi diccionario le falta una palabra y por ello es fantástico. En el lenguaje no existen erratas, porque *todo cuenta*.



¹ Recordar significa literalmente volver a pasar por el corazón, donde recordar es, de algún modo, revivir.

Introducción: reglas del juego

Todo cuenta. Y cuenta a través de imágenes. El poder evocativo de la imagen está cifrado en el cuento. Una imagen cuenta una historia, quizás dos, tres —incontables—, muchas. Recíprocamente, los cuentos relatan a través de imágenes. Ante todo, la imagen es una representación, una forma de *volver a hacer presente*, de presentar, de presenciar. Es un modo de *ver*. El mundo de la imagen nos enseña primero a ver (a percibir cabalmente el mundo tangible), y después a *ver*. ¿Y qué es *ver*? Imagínenselo.

La imaginación es una de las facultades más poderosas que tiene el ser humano. Es el poder de ir más allá de lo evidente. Y por "ir más allá de lo evidente" me refiero literalmente a *ir*, a transportarse a un estado de las cosas. La razón por la que *vemos* más —o menos— de lo que vemos estriba en la facultad que tiene el ser humano de percibir un *continuum* espacio-tiempo que le remite constantemente a su memoria corporal.¹ Esta memoria es un acervo fluctuante que se transforma en experiencia viva cuando se juega con ella, cuando se utiliza de un modo imaginativo.

Por imagen me refiero a la figura codificada visible (símbolo, signo, palabra, arquetipo, emblema, ideograma, ilustración, reproducción, dibujo), y a la figura sensible que ésta evoca (a la figura que produce el sujeto que la percibe). Imaginar implica ir de un tipo de figura a otro. La figuración es un estímulo sensorial complejo. El poder figurativo de la imagen consiste en permitirle al sujeto evocar, o, mejor dicho, invocar, un acervo empírico, que usa y recompone para re-conocer un mundo figurativo. Es decir, de algún modo un sujeto re-experimenta (cambia, transforma) o fija su percepción del mundo a partir de las figuras que evoca. Al hablar de

¹ Me refiero al cuerpo como unidad que une todos los planos de experiencia y percepción.

experiencia aludo a un tejido de percepción sensible (lo mental queda incluido aquí, pensamos con nuestro cuerpo y sentimos con nuestra mente). Si no, ¿por qué en expresiones del tipo "no lo puedo creer", "no me cuentas" o "no quiero saber" generalmente implicamos algo como "no me lo imagino" o "no quiero imaginarlo siquiera"? Imaginar significa vivir algo de manera sensible. "No me lo imagino" implica no tener elementos suficientes para imaginar algo que queda más allá de nuestra comprensión sensible (¿qué significa "2,000 muertos"?);² y "no quiero siquiera imaginarlo" implica, por el contrario, sentir ese algo tan próximo que es mejor no saberlo —no saborearlo— a causa del malestar que provoca, o bien, a causa de la falta de fuerza o disposición para atravesar por ese malestar. El sentido de la *catarsis* en el arte hace alusión a esto de un modo físico tal cual —se habla de purga, de vómito—. Esto es porque una composición de imágenes nos lleva de facto a una movilización sensible (psico-corporal).

Puede llamarse a esa misma facultad imaginativa Lenguaje (sistema de figuras por medio de las cuales se comunica y reconfigura un acervo empírico, individual y colectivo). La palabra, el símbolo, el relato, son sólo algunos ejemplos de imágenes *más que evidentes*. Toda imagen es un *puente* entre lo visible y lo invisible. Por puente me refiero a la estructura que conecta la brecha entre dos orillas y al tránsito que es posible ida y vuelta de una a otra. Al transeúnte que establece vínculos entre el aquí y el allá, entre esto y aquello, le llamo Imaginación; a la estructura propiamente dicha, Lenguaje. Contar es cruzar el puente.

Así, el relato es una *travesía figurativa* capaz de presentar uno o varios juegos evocativos de experiencia. Ante todo crea una disposición

² Para imaginar algo no es necesario tener la experiencia de algo tal cual, basta con ser capaces de extrapolar un recuerdo a otra situación, ya sea de magnificarlo o disminuirlo de algún modo perceptible o asequible.

para atravesar por un tipo de experiencia sensible. De un modo "indirecto" lleva directamente a liberar un flujo de emoción. Este acervo perceptual cambiante es, en cierta forma, morada del individuo. El individuo vuelve constantemente a este acervo para comprender su mundo. Vive en él. Y a partir de lo que ahí agrega y encuentra decide su vida. El relato opera de tal modo que *ejercita una disposición* para transformar la propia vida. El cuento es un espacio de posibilidad. Es el lugar privilegiado en el que las cosas pasan. Y las cosas pasan en el sentido de "ocurrir" y en el sentido de "través". Se manifiestan no sólo en el relato sino en el acto de contar.

De ahí que este trabajo cuente. Para ello empleo la imagen como entidad simbólico-arquetípica. Si en esto se distingue algún método, se trata de la evocación del *arkhé*. Tal será el procedimiento con el que progresivamente iré definiendo los términos *cuento, juego, hadas, cuento de hadas, trickster /artero*.

El propósito principal de esta tesis es explorar cómo se tejen el juego y el relato de un modo trascendente en los cuentos de hadas, y ver de qué modo opera el personaje del artero en el juego del relato. Tratándose de un relato de origen popular, el cuento de hadas es una narración esencialmente performativa en la que confluyen el terreno de lo estético y de lo ético. Con *performativo* me refiero a ejecución, realización, interpretación (como es el caso de los personajes dramáticos y las piezas musicales), e incluyo el sentido de "excelencia" —acción impecable— que se le llega a dar en otros contextos además del de las bellas artes. Por otra parte, el terreno de lo ético y lo estético, que podrían resultar demasiado amplios, se entienden aquí con la definición que se desprende de su etimología.³ Por

³ Las definiciones de ética y estética aquí dadas serán de utilidad para entender más adelante los conceptos de *fata* y *daimón*.

consiguiente, lo *estético* es *aisthétikós*: todo lo relativo a las percepciones de los sentidos y las cosas perceptibles [Gómez de Silva, 1988, 279]⁴ que conforman un arte. Lo *ético* es el griego *ethos*, cuyo significado más arcaico fue 'morada, guarida animal' (equivalente al santuario natural), y que, con el tiempo, quedó desplazado al ámbito de la conducta humana para definirla como la actividad *habitual* que conforma un *modo de ser* — un carácter—; de tal modo que el ejercicio en la acción —la volición— es, para el hombre, un espacio vital —una morada o refugio al cual regresa cíclicamente [González 9-12].⁵ En ese sentido, el *relato*, proveniente del latín *referre* 'llevar hacia atrás' [G. de S. 595], constituye —imita, construye— el terreno de lo ético, a la par que, por su proceso artesanal, queda circunscrito en un ámbito estético.⁶ El juego pone en relación este doble aspecto del relato. El personaje del trickster, definido por el juego y la performatividad, revela el funcionamiento del relato y el proceso mismo de contar. Como se verá, los cuentos de hadas operan a un nivel metalingüístico y dramático dentro de un esquema lúdico.

El análisis del cuento de hadas, como género, se ha planteado a partir de los personajes, funcionamiento y vocabulario en los cuentos (todo lo que son los cuentos está dentro de los mismos cuentos). Las historias de los personajes se cuentan, principalmente, a través de sus nombres y de su genealogía mítica. El funcionamiento, por otra parte, se ilustra estableciendo paralelismos y analogías entre los cuentos de hadas, el juego

⁴ A partir de este momento todas las referencias al libro de Gómez de Silva serán abreviadas como [G. de S.], asumiendo que se trata del *Breve diccionario de la lengua española* publicado en 1988, a menos que indique lo contrario.

⁵ De igual modo, ante la mención de los términos "moral", "moralidad" etc. entiéndase el concepto latino *mos moris* 'hábito, costumbre', o su plural *mores* 'carácter' [González 10].

⁶ Obsérvese que el relato, al 'llevarnos hacia atrás', de algún modo está estableciendo una relación con el *arkhé* griego, con el 'origen, principio'. De modo que hablar de un 'relato arquetípico' sería una forma de remarcar doblemente el trayecto al origen.

y otros relatos lúdicos de origen popular. Haré énfasis continuamente en modo de *operar* del relato; en el proceso de contar, tanto como en las tramas del mismo. Los elementos mágicos y maravillosos de los cuentos forman parte del mundo cotidiano, se arraigan a un modo de ser.

Como instrumentos de análisis, usé ciertos emblemas o figuras arquetípicas⁷ (ilustraciones incorporadas al texto) y el imaginario arqueológico de la palabra. Con arquetipo me refiero a “imaginario colectivo”⁸, y con “*arkhé* de la palabra” a filología (también, por cierto, resultado del imaginario colectivo de una lengua). En cuanto a las palabras, lo que más me interesó fue, primero, glosar la imagen “primordial” de cada término, y, después, trabajar a profundidad los significados evocados a partir de dicha imagen. Por supuesto que nunca podrá saberse cuál fue *La Imagen* original—primera— de una palabra, pero por lo demás es una ficción como cualquier herramienta de análisis. Los términos fueron glosados en inglés y español, aunque también en francés y alemán cuando se llegó a encontrar una variante interesante o pertinente.

Analizaré el cuento *The Shifty Lad* / “El Muchacho Taimado”.⁹ El criterio para elegir el cuento fue que perteneciera a la tradición de narrativa popular en lengua inglesa (en la zona escocesa e irlandesa), que estuviera antologado como “cuento de hadas”, y que el protagonista del cuento fuera un personaje típico del género y moralmente complejo. Es importante mencionar que existen versiones diversas de este cuento en el folklore de

⁷ Si bien considero que cualquier tipo de representación evoca una imagen (de donde las palabras son el máximo exponente), usaré imagen como ‘figura’ para simplificar, a menos que indique lo contrario.

⁸ Me refiero, particularmente, a estos “cuerpos de experiencia colectiva” en los que el individuo vacía sus “contenidos personales”. Cfr. Jung C.G., *Arquetipos e Inconsciente Colectivo*, Paidós: Barcelona, 1988.

⁹ Versión en inglés: “The Shifty Lad”, en *The Lilac Fairy Book*, editado por Andrew Lang; y la traducción “El Muchacho Taimado”, en *Cuentos de las tierras altas escocesas*, editado por Juan Manuel de Prada Samper.

otras lenguas, de manera que no es exclusivo de la región. Lo anterior convalida el carácter arquetípico del cuento y, por ello, no consideré necesario hacer una descripción de la tradición ni de la región en la que se inserta el mismo.

Para el análisis y descripción del cuento, utilicé algunos arcanos mayores del Tarot de Marsella que convinieron al personaje del trickster (La Sacerdotisa, El Diablo, El Loco, La Muerte y El Colgado), tanto como a los cuentos de hadas (El Mago, El Hierofante, La Fortuna, La Carroza). Se verá, sin embargo, que todos los arcanos están de algún modo presentes. El Tarot de Marsella es una versión de tarot. El tarot es una baraja de 78 cartas (entre ellas los 22 arcanos mayores). El uso de los arcanos mayores me pareció ilustrativo, y, sobre todo, pertinente por dos razones: primera, porque son arquetipos que establecen un vínculo entre palabra, cifra e imagen (elementos que, como se verá más adelante, son constitutivos de un cuento)¹⁰; y segunda, porque el arquetipo del trickster está íntimamente ligado al juego y, particularmente, a un juego de cartas: una de las acepciones de *trick* es *deck out*, entendido como jugar todas las cartas en una misma ronda. Las imágenes de los arcanos son altamente económicas en su diseño, y, por lo mismo, de gran precisión evocativa. Tan sólo observando atentamente los elementos en una carta se puede llegar a inferir

¹⁰ La palabra *arcano* significa 'secreto', y deriva de *arca* 'cofre'. En ella queda implícita la idea de un tesoro, una riqueza cifrada, que, al igual que la palabra, la imagen y el número, está abierta a todas las llaves y vedada a la cerradura. Véase Zohar II 99a-99b: "[...] la *Torah* deja salir una palabra de su cofre; ésta aparece por un momento e inmediatamente después se esconde. Cuando sale de su cofre, se revela y de inmediato se esconde nuevamente, lo hace sólo para aquellos que la conocen y están familiarizados con ella, ya que la *Torah* es como una doncella bella y majestuosa que se oculta en su palacio en una recámara escondida. Tiene un único amante que vive oculto y del cual nadie conoce su existencia. Por amor a ella, él se pasea continuamente alrededor de la puerta de su casa. ¿Qué hace ella? Abre un pequeño resquicio en esa recámara oculta donde se encuentra, muestra por un momento su rostro al amado e inmediatamente se esconde de nuevo".

el significado global de un arcano. No es necesario explicar aquí la tradición del Tarot, porque, como ya dije, de lo que me sirvo es de las imágenes. Quizás lo único que se deba saber de antemano es que los arcanos mayores son 22, y que se ordenan del siguiente modo:

I El Mago; II La Sacerdotisa; III La Emperatriz; IV El Emperador; V El Hierofante; VI Los Amantes; VII La Carroza; VIII La Justicia; IX El Ermitaño; X La Fortuna; XI La Fuerza; XII El Colgado; XIII (La Muerte); XIV La Templanza; XV El Diablo; XVI La Torre; XVII La Estrella; XVIII La Luna; XIX El Sol; XX El Juicio; XXI El Mundo; (0) El Loco. (Donde la carta de la Muerte no aparece con nombre y la del Loco carece de número). La totalidad de las cartas están comprendidas en el apéndice y se sugiere observar las cartas conforme vayan siendo mencionadas. A menudo cambio el nombre de la carta para ubicarla en la lectura de un contexto específico, pero las cartas podrán ser, invariablemente, identificadas por número.

Nuevamente, las cartas no representan un sistema de creencias o doctrina determinados. Son, primero que nada, símbolos; símbolos que expresan fuerzas observables en el hombre y el mundo. Meditar en cada una de las cartas equivale a ponerse en contacto con un aspecto misterioso del mundo. El recorrido por los distintos arcanos es un ejercicio; ilustra un proceso de crecimiento, una trayectoria por la conciencia humana. Dependiendo de su posición y relación con otras cartas, los arcanos adquieren significados específicos. Ninguna de las cartas es “buena” o “mala”; ante todo, los arcanos mayores son una representación que ejercita a la mente en el arte de atestiguar y comprender un estado de las cosas. Cada carta juega un papel importante en este proceso. Todas las cartas son necesarias en el juego.

El juego aquí es una necesidad. Se verán juegos de palabras, de proximidades sonoras, juegos de lógica, de números, juegos de

malentendidos, juegos de cartas. Hubo que guardar la compostura, así que, lamentablemente, no se verán muchos “juegos de manos”, pero, en cambio sí “juegos de pies”. De pies de página. Las notas al pie del texto son extensas. Se invita al lector a jugar con ellas. La razón por la cual decidí calzar de tal modo el texto fue porque además de su utilidad los *pies* de la página me evocaban muchas cosas:

Uno, un “texto andante” —“andariego”— encaprichado en hacer su propio camino, y dispuesto a defender con “lanzadera”¹¹ su vida e inclusive la de Rocinante;/ también, por su puesto, un texto con “los pies por delante”.

Dos, esa otra cara del texto: ese “otro” inexplicable, que va como una sombra, fiel a los pies de su amo;/ pero también la luz¹² del margen —algo así como la “Abuela del Diablo”, que, aunque habitante ominosa del “más allá”, a alguna que otra oveja descarriada le enseña cómo burlar los acertijos de su Nieto.

Tres, la oveja negra en la familia del texto, que perdería su aristocracia, de no ser porque nació para ser malentendida;/ también, claro, el cuento bucólico del ingenioso Pedrito que, a la centésima vez que gritó “¡El Lobo!”, murió devorado por su propia boca.

Cuatro, la tediosa faena de una hilandera que trenza, cruza, entrama los hilos del texto con los del subtexto, que aflige los ojos y las yemas de los dedos con el hipertexto para que poco a poco se revele la figura del bordado simbólico;/ por desgracia, también la fatalidad de pincharse los

¹¹ Lanzadera: Instrumento que lleva dentro una canilla y sirve a los tejedores para *tramar*. *Sortija* con un adorno en forma de lanzadera.

¹² Dentro de las tantas acepciones de luz: abertura hecha en un edificio para iluminarlo; anchura interior de una puerta o ventana; distancia que existe entre las jambas de un arco; diámetro de un tubo o cualquier otro cuerpo hueco y cilíndrico.

dedos en la rueda del subtexto y quedar sepultado bajo cien años de silencio—el sueño del texto, la maldición del hipertexto—.

Cinco, al derecho y al revés; /o entrar al aro de un revés.

Seis, el camino más corto a la casa de la abuelita;/ o bien el rodeo más endemoniadamente largo, a pie, y con una maldita piedrita metiéndose a cada rato en el zapato.

Siete, el texto ilusorio de Narciso, que, enamorado de su propio subtexto, no se alcanza ni se cansa de sí mismo —un reflejo inasequible, un paralelismo;/ pero también, un texto platónico—en perpetuo diálogo—, reflexivo, contemplativo.

Ocho, curarse en salud;/ o resultar el remedio peor que la enfermedad.

Nueve, el textito numerado —cifrado—, que "no cuenta" como el texto —que ocupa el espacio "vacío" del texto—, el margen invisible y "nulo", fundamento de todo lo visible;/ también las "innumerables" arenas del Ganges que, sin contarlas, se llevan nuestro tiempo.

Cero, un nudo;/ un desenlace.

El texto tenía que tropezarse consigo mismo, tener sus metidas de pata y sus patadas de ahogado. Así pues, se les invita a cruzar el umbral de este inframundo, aunque el subtexto, de antemano, se resigne a quedar humildemente enterrado.¹³ El juego está abierto.

¹³ Por supuesto, esta "apología al pie de página" no podía menos que encontrar su lugar al pie del prolegómeno, y terminar en pie de página. Aunque simula ser muchas cosas, esta tesis es, ante todo, un ejercicio.



Then perceived I in myself, that certain effects of the mind by nature are turned contrary. For as tears oftentimes are shed for joy, so I being in this fearful perplexity could not forbear laughing, to see how [...] I was made like unto a tortoise.

The Golden Ass, Lucius Apuleius

I, that lay upon the ground, like one without a soul, naked and cold and wringing wet with filth, like to one that were newly born, or rather, one that were more than half dead, yet reviving myself, and appointed as I thought for the gallows, began to say: "Alas, [...] To whom shall I seem to tell any similitude of truth, when as I shall tell the truth indeed?"

The Golden Ass, Lucius Apuleius

I was no bird, but a plain ass.

The Golden Ass, Lucius Apuleius

I. Mito y ronda: ojos y dientes

Si acaso contar tiene un propósito, éste es el de dejarnos *perplejos*. Y, cuando digo perplejos, digo más que boquiabiertos —más que con los ojos pelones— digo enteramente abiertos al misterio como la *Sheela-na-gig*¹: ese rostro sardónico, esos brazos trenzados tras las corvas, lo dicen todo. La perplejidad es un enredo simple —un acertijo—. Así empieza el relato: se abre una puerta que fractura la unidad del mundo. Ante la pregunta *¿qué hay más allá?*, el límite del mundo se revela como una ficción. La bóveda

¹ *Sheela-na-gig* es una representación folklórica celta de una antigua diosa de la fertilidad, muy probablemente empleada para proteger del "mal de ojo", que estaba presente en los capiteles de las iglesias de Irlanda y Gran Bretaña. [Bellingham 44]. Si algo evocan los ojos, la sonrisa y la vulva ostensiblemente abierta de la *Sheela-na-gig* es el sentido de *bedazzled*, *bewildered*, *bewitched*, sinónimos todos de *perplejidad*. Hay que pensar en la perplejidad como el atisbo a una puerta entre mundos. Cfr. más adelante *Samain*.

en lo alto es apenas el domo de un observatorio. Al perplejo se le ha abierto un ojo: el ojo del mundo; y con él, encuentra su espacio inacabado — entreabierto.² La pregunta que irrumpe es puente y través, un entredicho que lo obliga a una pausa —un *puzzle*³—.

El ojo de las Grayas: enigma, perplejidad y vacío

Se cuenta que las Gorgonas eran tres, dos y Medusa. Y que Medusa era hermana de las Grayas⁴. Las tres Grayas eran hermanas de las tres Gorgonas, y, a diferencia de Medusa que tenía dos ojos para ella sola más todas las serpientes videntes que le salían descabelladamente de la cabeza, las Grayas tenían para las tres sólo un ojo y un solo diente. Las tres Grayas veían con el mismo ojo y comían con el mismo diente, una a la vez. El ojo nunca se cerraba (no tenía párpados) y el diente no mordía (no había más dientes). Sin embargo, como buenas hermanas, a cada rato tenían peleas por el mismo ojo y el mismo diente. De día las tres se avorazaban por el ojo para buscar su comida. De noche ninguna quería tenerlo porque el ojo no se cerraba. Curiosamente, en lugar de insomnes, adquirieron la costumbre de ser sonámbulas y rotar el ojo abierto entre las

² Cfr. *Hamlet* 2:2 “I could be bounded in a nutshell and count myself a king of infinite space, were it not that I have bad dreams”. Hamlet, aunque encerrado en sí mismo, pierde la inocencia: no es él el mundo entero. Cfr. Alegoría de la Caverna, en *La República* de Platón.

³ En francés el verbo latino *pausare* ‘pausar; detenerse a descansar’ quedó asociado con *ponere* ‘colocar’, de donde viene la expresión *poser un question*; la palabra *puzzle* ‘difficult question’ deriva de ambos sentidos, y además está relacionada con el francés *opposer* ‘oponerse a; resistir’ y el inglés *pause* ‘pausa’. [Skeat 364]. Un *puzzle* es primero hacer una pausa y después colocar una pregunta.

⁴ Las Grayas — Dino, Enio y Pefredo— son representaciones de la vejez. Las hijas de Forcis y Ceto estaban encargadas de vigilar los confines del mundo. Se dice que poseían un solo ojo y un solo diente para las tres. Perseo les arrebató uno de los dos para que le revelaran el secreto de cómo llegar a las Gorgonas. [Falcon Martínez 276].

tres, de noche. Era muy complicado tener uno de dos para tres, así que cada hermana adquirió una maña. Una se volvió muy hábil para esconder el diente, la otra muy buena para esconder el ojo, y la última podía decir con seguridad cuál de las dos tenía cuál. La que sabía guardar el diente perdía con facilidad el ojo, la que escondía el ojo perdía con facilidad el diente, y la última era muy buena para encontrar los dos. Aunque las Grayas tenían dificultad para compartir el diente, no en cambio compartían la comida. Acaso se pregunten ¿qué comerían las Grayas con tan sólo un diente? La respuesta es fácil: comían lo que veían. En cambio, la inevitable siguiente pregunta es más difícil ¿qué verían que no podían cerrar el ojo? Ese es un enigma.

Así nace un perplejo. La quietud y el silencio en los que le sumerge el enigma hacen de él mismo un misterio: ¿el perplejo estará vivo o muerto? El *misterio* habla con los labios sellados del perplejo.⁵ En inglés el parangón de perplejo es *bedazzled*; es aquel que es deslumbrado, pero sobre todo, aquel que queda “a tientas y a gatas” por un *golpe*.⁶ Quedar a

⁵ Misterio: del griego *mysterion* ‘misterio, secreto, ritos secretos’, de *mystés* ‘persona iniciada en los ritos secretos’, de *myein* ‘cerrar los labios, mantener secreto’. De esta misma raíz derivan: *místico*, *miope* y *mudo* [G. de S. 461]. El mudo no habla, el miope ve mal y el místico, arrebatado en el éxtasis, sólo oye bien cuando Dios le susurra al oído. Los tres guardan el misterio de los monos. ¿Por qué de los monos? No es ningún secreto, recuérdese a los célebres monos del Jingoro, en el templo de Nikko, que tapándose, el primero las orejas, el segundo los ojos, y el tercero la boca, son una manifestación de sabiduría, de felicidad, o, en última instancia, de estupidez. Cfr. Tabú: ‘prohibición, interdicción’ en polinesio. [Skeat 487] Es decir, es un entre-dicho: una revelación a la vez que un ocultamiento; es descontrol (se es ciego frente a lo que no se puede nombrar) a la vez que sujeción (ley, norma, regla). Así se manifiesta la divinidad, la muerte, el poder. Al igual que la imagen, el símbolo, la metáfora, el arquetipo, el tabú es tangible e intangible. La interdicción revela a través del secreto del mismo modo que el misterio (cerrando los labios). Paradójicamente, lo no-dicho dice y no dice. Se hace presente a través de un silencio evidente. Gracias a este “doble” (a esta ausencia evidente) es que evoca su origen, que lleva a recordar la fuente (el poder o fuerza o persona o fenómeno o cosa o lugar que es motivo de tabú). El origen es sagrado.

⁶ *Bedazzled*: de *dab* (sopapo, picotazo; untadura; brochazo; punzón) y *dabble* (salpicar; chapotear; sumergirse en un asunto o negocio; especular, jugar a la bolsa): inglés medio *dabbe* ‘a blow’ (golpe); y del alemán *tappen* ‘to golpe’ (andar a tientas). También de

gatas no es tanto hincarse como gatear. Y gatear es cosa de recién nacidos. Algo como empezar desde cero. El perplejo ha recibido un zape imprevisto (no hay razón para ser elegido por un revés de fortuna semejante, pero a veces pasa). A raíz de ello, se pasma. Pierde el aire de golpe. Exhala. Se vacía. Lo inmoviliza el vacío. Abierto a lo inesperado, no acaba de salir de su asombro.⁷ No cabe en sí de la estupefacción. Al fin entiende: para poder llenar una cosa primero hay que vaciarla. Sólo se llena de asombro quien se ha quedado vacío. Si alguien llega a dar un viso de estupidez semejante, que no quepa la menor duda, él es el Elegido.⁸ Por lo demás, es poco lo que

daub (embadurnar, untar, manchar; unto embarradura): del francés antiguo *dauber* 'to plaster' (embarrar), del latín *dealbare* 'to whiten' (blanquear). [Skeat, 107, 109]. De donde *bedazzled* sería recibir un golpe y quedar a tientas y a ciegas (sondeando el espacio con las manos o un bastón a falta de ojos); o bien, quedar cegado por un recubrimiento (¿un velo?). La ceguera causada por el deslumbramiento es semejante a quedar recubierto. Curioso que un exceso de luz pueda ser como una película blanca que, untada a los ojos, no permita ver (lo mismo que el exceso de obscuridad). Tanta luz es sinónimo de quedar con los ojos tan abiertos que no se ve nada. Cfr. la palabra *pregunta*= 'punzar; sondear'.

⁷ Cfr. *Metafísica* de Aristóteles, libro I: "[...] los hombres comienzan y comenzaron siempre a filosofar movidos por la admiración [...] el que se plantea un problema o se admira, reconoce su ignorancia. (Por eso también el que ama los mitos es en cierto modo filósofo; pues el mito se compone de elementos maravillosos)". El asombro, el espacio contemplativo del ocio (un estado de inactividad, de inmovilidad, por contraposición a *neg-ocium*) es condición para conocer.

⁸ Estúpido: del latín *stupidus* 'aturdido, asombrado, inmóvil', de *stupere* 'asombrarse, quedar inmóvil', a su vez del indoeuropeo *stup-é*, de *stup-* 'golpear, empujar'. Otras palabras de la misma familia: *estupefacción*, *estupendo*, *estupor*, *estupefacto*. [G. de S. 283]. La inmovilidad del estúpido, su asombro, puede equipararse al silencio. Su estupor es una forma de detener el diálogo interno. Su estupefacción, una forma de contemplación, de meditación. Ha dado el paso de un iluminado. Cfr. En la misma familia que 'secreto' está la palabra 'seguro', del lat. *securus* que literalmente quiere decir 'sin cuidado', de *sed* 'sin, aparte, lejos' (sentido implícito: 'por sí solo'; del indoeuropeo *sed* 'uno mismo') + *cura* 'cuidado, preocupación'. Piénsese en la expresión 'seguro de sí mismo', tautología —etimológicamente hablando—, que expresa una idea de *individualidad*. Así pues, el individuo sería el que es 'uno consigo mismo' separado de la fuente de la que emana; pero, más interesante aún, es un ser 'seguro', un ser 'sin cuidado', despreocupado, confiado (carente de la necesidad de afanarse a los "seguros de vida", por ejemplo), que evoca la idea del iluminado, el inocente, el tonto (participes, todos ellos, del misterio, del secreto). De dónde paradójicamente, el que se ha separado de la fuente, sigue siendo uno con su fuente.

sabemos: *a.* El perplejo se vacía de golpe. *b.* Su asombro es una exhalación. *c.* El perplejo está abierto. *d.* Ha sido iniciado.

El iniciado es el **Arcano del Mago (I)**. Es el símbolo de la creación y la regeneración. Auspicia la unión de los contrarios. El relato es un arte de magos. Comunica lo alto con lo bajo, lo visible y lo invisible, a diestra y siniestra. Transforma. El mago preside el arte de la alquimia. Es fluido como el mercurio. Especular y Espectacular. Juega. Su signo es *aleph* —la primera letra, la letra del silencio—, sus cifras: el uno y el infinito. Imaginemos un cable de acero suspendido en el vacío. Sobre éste se desplaza un funámbulo en monociclo vestido con un maillot de espejitos. El funámbulo gira sobre sí mismo ejecutando malabarismos con su vajilla de porcelana. Lanza por los aires las tazas llenas de infusión de azar cuidadosamente colocadas en sus respectivos platos de porcelana china. Alguna vez, las cucharas de plata y un limón partido se agregaron a su acto, y, entonces, se dice que circularon por los aires 101 objetos diversos con tan sólo dos manos. Nunca se le ha caído nada —se dice que en una ocasión perdió un pequeño cubo de azúcar, pero apenas cuenta porque no lo escuchó caer—. La posibilidad de caer lo honra, por ella se esmera en sus trucos. Por lo demás, no está sólo, a la hora del té encuentra que son muchas las historias que aún no se ha contado. Así va Hermes: con la palabra tendida en el vacío. Trismegisto, el tres veces grande, mensajero de los dioses, patrono de la palabra, muestra la paradoja: es su mensaje el que habrá de iniciar en el arte del silencio. Hermes, el Mago, conoce el misterio, el secreto que esconde la palabra. Apenas habla, su palabra es ya



un laberinto de espejos. Hermes es un tejedor de ilusión.⁹ En la perplejidad, y no el truco, radica su arte de magia.

La *perplejidad* en el estricto sentido de la palabra es quedar cabalmente enredado, *trenzado* como las dos serpientes en el caduceo de Hermes.¹⁰ Una serpiente dice *Sí* y la otra *NO*. Y luego, la misma que decía que *NO* dice *Sí* y la del *Sí* que *NO* ¿A qué están jugando las serpientes? El perplejo se hace nudo. Ata cabos. Torcido por el asombro, agraciado por una suerte de estrabismo o de bizquera, muestra su tercer ojo. Ve y no ve. Comprende y no comprende. Se ubica en una perspectiva distinta de las cosas (no es de extrañar que los demás lo vean desubicado, incluso como un loco). La perplejidad en su mirada es en verdad un gesto privilegiado: ha tenido un atisbo del más allá. Mira de reojo: ve más de lo que hay y menos de lo que aparece.¹¹ Es un vidente.

El ojo perplejo, semejante al ojo de las Grayas, queda abierto a todo. Abierto al enigma. Rueda de mano en mano por tres pares de manos, diciendo: *Mira*. Nadie sabe lo que ve pero igual "pasa la voz" —pasa el

⁹ El juego de ilusión de Hermes recuerda a la diosa hindú Maya, que teje el velo del mundo. El bufón Birbal contestó al rey Akbar: "That flower is the best of all flowers from which the whole world's clothing is made". [Ramanujan 94]

¹⁰ El Caduceo es una báculo con dos alas en la punta, alrededor del cual se trenzan dos serpientes. Es atributo de Mercurio, emblema de la paz, la concordia, el comercio y la medicina. Se dice que Apolo encontró dos serpientes peleando/apareándose, y que éstas se enrollaron en el báculo con el que aquel intentó separarlas. Luego confió este báculo a Mercurio para que abriera con él el camino al más allá. Cfr. Tiresias encuentra dos serpientes apareándose, y es esto mismo lo que interviene en su proceso de androginización y clarividencia. [Zolla 18-20]. Cfr. Al cabo de sus días, Cadmo y Harmonía son transformados en dos negras serpientes, y trasladados a la isla de los bienaventurados.

¹¹ A razón de la mirada estereoscópica, lo que en circunstancias normales se ve como unidad, al hacer un bizco se percibe como una imagen difusa o "doble"; por el contrario, el efecto óptico de hacer un bizco al momento de mirar dos imágenes idénticas ligeramente desfasadas, es el de unir las en una imagen tridimensional. El lector recordará aquellos cuadros con diseños psicodélicos que develaban paisajes tridimensionales al momento de bizquear. Así pues "un ojo" trae la noción de unificar dimensiones en un plano o bien de crear profundidad.

enigma—. Como no hay modo de decir lo que el *enigma* es, todos repiten, olvidan, inventan. Así se hacen los *chismes*. Y los *chismes*, en el comienzo, fueron cosa seria. Quien participaba del *gossip* estaba sujeto a dios, a lo sagrado¹²: conocía las Historias, los Hechizos de dios —*the godspell, the gospels* [Skeat 179]. De mano en mano, de boca en boca se fue tejiendo el relato, el nudo, la trama —*a plot*¹³—. Las voces se tejieron con el silencio. Desde entonces, todos se inician unos a otros en el mismo gran *secreto*: el secreto del que nace toda *ciencia*, todo saber, la escritura, el discernimiento, el *acertijo*, lo sagrado.¹⁴

La perplejidad es una forma de iniciación; el relato, vehículo para la iniciación. El secreto del relato es un arte ritual.¹⁵ El *mito* es un cuento¹⁶ que se ejecuta de modo ritual. Y, aunque peculiar, prácticamente toda forma de relato popular comparte con el mito dos aspectos: su circularidad y su carácter iniciático. El relato es el espacio privilegiado en el que las

¹² Gossip: del inglés medio *godsib* 'related to god' (emparentado/relativo/vinculado a dios), de *god* 'dios', + *sib, sibbo* 'relatives' (parientes), sánscrito *sabhá* 'asamblea'. [Skeat 180]. Compárese con religión: del latín *religare* 'ligar por atrás', refiriéndose, quizás, al vínculo entre el hombre y los dioses, entre el hombre y los elementos, entre el hombre y su comunidad y/o entre el oficiante o adepto con una doctrina, así como de la unidad de dogma, liturgia, fe y rito [G. de S. 596]. La idea de 'ligar *por atrás*', también implica un vínculo con el relato, con la vuelta al origen, con el ir *hacia atrás*. Cfr. relato.

¹³ Plot: forma corta de complot (conspiración), del latín *complicitus, complicare*, ligado a *complejo y perplejo* [Skeat 358].

¹⁴ Secreto: 'oculto, escondido; *separado* de la vista o del conocimiento de los demás', del lat. *secretus* 'separado', participio pasivo de *scercenere* 'separar, distinguir, poner aparte' [G. de S. 629]. Curiosamente, el *secreto* está íntimamente ligado a lo *sagrado* (indoeuropeo *sak-* 'cortar, separar de-'), la *ciencia* (indoeuropeo *skei-* 'cortar'), el *saber* (latín *scire*), la *conciencia* (latín *conscire* 'saber cabalmente'), el *acertijo* (del indoeuropeo *kri-no* 'separar') la *escritura* (indoeuropeo *skeri-* 'cortar, separar, cerner') [G. de S. 619, 164, 618, 180, 269]. El secreto oculto en la palabra, la cifra y la escritura podría entenderse como esta separación primera del origen. Cfr. la etimología de *daimon* que también lleva implícita esta separación por la raíz indoeuropea *dai-/dá-* 'dividir'.

¹⁵ Rito: latín 'costumbre, uso', del indoeuropeo *ri-tu*, donde *ri-* es variante de *ar-* 'encajar, ajustar' (misma raíz de *arma* y *arte*). [G. de S. 609]

¹⁶ Mito: del griego *mitos* 'cuento, fábula, discurso' [G. de S. 461].

cosas pasan. Narrar es ocurrir. La *narración* es el principio de la *gnosis*.¹⁷
Y la *gnosis* no pasa de un puñado de cuentos.¹⁸

En el cuento se entretajan la palabra y el silencio: se abre la pregunta, el acertijo, el enigma. Y el *enigma* es *ainos* 'cuento' y 'fábula', es *ai-no* 'habla, lenguaje'¹⁹; es decir, el mismo acertijo, llega a ser, en última instancia, relato, cuento, palabra. Es una pregunta que desencadena un relato, la llave para una historia —un recorrido—. Más aún, el cuento en tanto relato enigmático, está, ante todo, *cifrado* —en clave—. Recordemos que *contar*, al igual que *tell*, es *Érase una vez* así como *uno, dos, tres*.²⁰ Por lo mismo, contar es literalmente una relación de palabras y de cifras. Y la *cifra* primera fue el *cero*²¹: el vacío, el infinito.²² La totalidad en el

¹⁷ Narrar: del lat. *narrare* 'contar, dar a conocer, hacer saber', de *gnarus* 'que conoce, que sabe', a su vez del indoeuropeo *gnó-* 'conocer, saber' (de donde derivan conocimiento, *gnosis*, gnóstico, agnóstico). [G de S. 476].

¹⁸ Véase Lang, p. vii: "Nobody really wrote most of the stories. [...] They are older than reading and writing, and arose like wild flowers before men had any education to quarrel over. [...] Nobody can write a new fairy tale; you can only mix up and dress up the old, old stories, and put the characters into new dresses [...]"

¹⁹ Cfr. Enigma: 'adivinanza, acertijo; texto o discurso difícil de entender', del latín *aenigma*, del griego *ainigma*, de *ainos* 'cuento, fábula', del indoeuropeo *ai-no* 'cuento', de *ai-* 'habla, lenguaje'. [G. de S. 255].

²⁰ Este doble sentido aplica para la palabra *tell* y *tale*, derivadas del anglo sajón *talu* que significa tanto 'número' como 'relato' (holandés *taal* 'discurso'; islandés *tal* 'discurso', *tala* 'número'; danés *tale* 'palabra, discurso'; sueco *tal* 'número, discurso'; germano *zahl* 'número'). [Skeat 488]. Palabra y cifra siempre han estado unidos en la tradición cabalística, por ejemplo. También en la poesía cantar y contar iban juntos: *rime* 'verse, poetry' (poesía) viene del anglosajón *rim* 'number' (número), y hace alusión a la regularidad numérica del verso, aliado al griego *rhythmós* 'ritmo, movimiento repetido, medida', a su vez del indoeuropeo *sru-dhmo-* 'flujo' [Skeat 402, G. de S. 609].

²¹ Cifra: 'número: uno de una serie infinita de signos afines; escritura secreta en clave' (cifrar: 'poner un mensaje en escritura secreta'), *nombre* aplicado primero al signo 0 (cero), y luego a otros signos numéricos: del árabe *sifr* 'cero'. Cfr. Cero: 'signo numérico sin valor propio', del lat. medieval *zephirum* 'cero', del árabe *sifr* 'cero', raíz *sfr* 'vacío' (sentido implícito: 'vacío de toda cantidad'). De la misma familia *cifra*, *descifrar*. [G. de S. 164, 162]

²² En matemáticas existe una teoría, relativamente nueva, a partir de la cual se llegó a la definición matemática actual del infinito, y que, curiosamente, le devuelve a la *cifra* su sentido original de *cero*. Dentro de Teoría de Conjuntos, los números naturales se

principio fue nada; su ausencia, lo primero en presenciarse. Cuento y *tale* son cifra, son el vacío original. Contar un *cuento* es contar desde cero, contar hasta el infinito. De ahí que el enigma de un cuento sea —a la manera de una Matrushka o juego de cajas chinas— el cuento dentro del cuento, la pregunta dentro de la pregunta: la pregunta preguntando por la pregunta del cuento que se cuenta a sí mismo —una construcción de espejos al cabo de la cual sólo se encuentra el vacío. *De lo que no se puede hablar es mejor callar* [Wittgenstein 1991, 11]. Hay que guardar silencio— guardarlo en la palabra enigmática. El enigma es el *juego del lenguaje*— el *juego sobre el vacío*. Conocemos sus lotes baldíos a través del *bewilderment* —de la perplejidad.²³ En el origen fue el Cero.

“construyen” a partir del vacío. Es decir, se define al cero como el vacío ($0 = 0^*$), al uno como el conjunto que contiene al vacío (*i.e.* 1 es el *nombre* del conjunto que contiene un elemento: es el conjunto que contiene al 0), al dos como el conjunto que contiene al conjunto que contiene al vacío ($2 = \{0, 1\} = \{0^* \{0^*\}\}$), etc. Uno de los resultados más interesantes de los axiomas de esta teoría es que el infinito se puede contar. [Véase Ruisánchez 15, 46]. Para fines de nuestro *diccionario*, siendo los números —así definidos— de número infinito, podría suponerse que el infinito emana del vacío, o bien, que el vacío es infinito; que el vacío se cuenta infinitamente, que el cuento es infinito. *Infinity is where things happen that don't.*

²³ El *bewilderment* es un lote baldío. *Bewilder* —otro de los verbos en inglés que corresponde a la expresión ‘quedar/dejar perplejo (también ‘perplex’)’— tiene justo esta connotación de baldío o ‘wasteland’. Deriva del inglés medio *wildern* ‘wilderness’ empleado en el sentido de ‘to lead astray’ (desviar). *Wilderness*, por su parte, significa ‘desierto, yermo, despoblado; soledad; abigarramiento, confusión; desenfreno, insensatez; inmensidad del mar’, deriva de *wilder* ‘wild animal’ (animal salvaje), de donde *wildern* implica ‘belonging to wild animals’ (perteneciente a los animales salvajes); ‘waste place’ (aludiendo a un terreno sin utilizar y también de extensión vasta, *vast, wast*). *Wild*, por último, es aquí lo que aporta la etimología más interesante: deriva del meso-godo *wil-theis* formado por el sufijo *wil-*, base de *wiljan* ‘to will; to wish’ (querer, desear) que significa ‘actuated by will’ (hecho por/a voluntad, acción acorde al propio deseo) [Skeat 563]. De donde el deseo, el poder de la voluntad es lo que nos lleva a esta vastedad ignota; es su impulso primigenio, salvaje, lo que nos devuelve al origen (al páramo, al vacío, a una fuente de voluntad). La perplejidad —*bewilderment*— sería, por tanto, también efecto y prueba del uso de esta fuerza. La desviación (implicada en el camino sinuoso, trenzado, acordelado, tejido, del perplejo) es, como en el caso de la parábola —de la palabra—, el rodeo necesario para acceder a esta vastedad. El camino más corto no siempre es el más directo.



El monstruo y el laberinto

El cuento es un entramado, un tejido, un hilado que lleva de la mano a un páramo desconocido: al centro de un *laberinto*. Esta es la casa de Asterión. *Bienvenidos*. Quien pone un pie en el laberinto es ya huésped del misterio. Un banquete aguarda en el vestíbulo del anfitrión.

El muro del laberinto se repliega alrededor del vacío como una ficción. En su intento por abarcarlo, el muro queda atrapado dentro del vacío. *Los que construyeron el muro estaban locos*. El laberinto que forma el relato, es un misterio. Mirar de un lado a otro del muro es quedar azorados por el enigma: ¿qué es adentro y qué es afuera? Afuera: vacío. Adentro: vacío. Se trata de un sentido apuntalado en el vacío, o bien de un vacío de sentido.

En el corazón del relato está el *monstruo* —el sin-sentido. Y el monstruo es presagio, augurio de un umbral. El perplejo se dispone a alimentar la boca de la esfinge con respuestas. Debe tener, empero, la precaución de no ser él mismo la respuesta.²⁴ El juego de acertijos entre el perplejo y el monstruo revelan el **Arcano del Loco**.²⁵ El loco es aquel tropieza con todas las preguntas, que tiende la duda como un puente para

²⁴ Cuando Edipo se encuentra con la Esfinge a la entrada de Tebas, ésta le pone un acertijo: “¿Qué animal camina a cuatro patas por la mañana, dos en la tarde y tres en la noche?” La respuesta es el hombre, que en su infancia gatea, en su madurez camina, y en su vejez requiere de bastón. Aunque Edipo venció a la Esfinge en su famoso acertijo, terminó siendo él mismo respuesta. El Tebano es profeta de su propio destino aunque, ironía, el mismo no lo sepa. Cuando marcha triunfante a Tebas, Edipo sólo está entrando a la boca de la Esfinge. Edipo termina ciego como el viejo Tiresias, el vidente que le revela su destino.

²⁵ En la carta del Tarot el nombre para el Loco es, en inglés, *Fool*; en francés, *Le Mat*; y en italiano *Il Matto*. En esta carta van muchos personajes implicados, principalmente el loco, el tonto y el muerto. Otros más son: el estúpido (asombrado), el idiota (ignorante), el payaso (hombre de paja, hombre hueco como un espantapájaros) [G. de S. 526], el tarugo (hombre de palo), el imbécil (hombre sin bastón, sin palo) [G. de S. 368], el *dumb* (mudo), el *clown* (también hombre de palo); *jester*, bufón, comodín, *joker*, *juggler*, guasón, acróbata, juglar, bardo, poeta, ilusionista, mago, médico, alquimista, iluso, inocente, iluminado.

salvar el vacío. El relato es la guía de los perplejos —un juego de preguntas.

Los que juegan a contar, tanto como los personajes con los que se cuenta, juegan con el monstruo. Con el monstruo hay que jugar. Hay que saber jugar. Se le da *jaque mate*²⁶ jugando. Jaque mate es la sentencia emitida en un juego de ajedrez cuando alguno de los jugadores ha logrado entrapar enteramente al rey del otro. La expresión, derivada del árabe *sháh mât*, significa "el rey está muerto" o bien "el rey está perplejo" [G. de S. 443]. La pieza que da *mate* al rey es el loco o el muerto. Un "mano a mano" con el monstruo es el juego de los perplejos, el juego de los que han muerto. Para dar jaque mate, hay que ser el loco o el muerto. *Il matto* nada tiene que perder en este mundo, ha perdido su lugar,²⁷ o bien, está en todo lugar, para este mundo está muerto, por eso está loco de re-mate. Y *le mat*, el muerto, es el más capaz para dar muerte a otro porque ya está muerto. Es por ello que el monstruo y su adversario son reflejo uno del otro. Son uno en el otro. El cuerpo del monstruo es un enigma; la muerte del monstruo a manos de su adversario también: el cuerpo de ambos se trenza en una lucha que forma un enigma. *¿Quién soy? ¿Quién somos? ¿Quién eres?*

²⁶ En la mayoría de los cuentos de hadas, el juego al que se alude es el ajedrez.

²⁷ Lugar: del lat. *locus* 'lugar', plural *loci*. [G. de S. 420] Son interesantes las etimologías derivables de la asociación fonética *locus*, loco, locuaz (ésta última de *loqui* 'hablar'). El loco sería, pues, el "dislocado"; su locura una manifestación del "no a lugar" (del sin-sentido), y/o del "todo lugar" (de la sabiduría infinita). Es el vacío y la totalidad; el espacio de la palabra incansable, del silencio que no cesa de hablar (la locución locuaz). Así el loco sería el que se ha perdido en los senderos y bifurcaciones de la palabra, o el que sostiene al mundo, como un dios, con el discurso. Recordemos las múltiples acepciones del símbolo del loco como bufón, artero, payaso, tonto, estúpido, perplejo, inocente, sabio, iluminado. En las cartas del Tarot, el Loco es la única carta que no tiene un número, o mejor dicho, cuyo número es el cero. Representa la ausencia de lugar, de tiempo, de espacio —la ausencia de juicio. Aunque la carta no está circunscrita en una secuencia, aunque no tiene un lugar, puede ocupar cualquier lugar, puede estar colocada al principio o al final como el comodín de la baraja. Es la Cifra.

El juego del relato separa al jugador de las piezas lo suficiente para permitirle atestiguar la paradoja. La aceptación de los contrarios está imbricada al proceso de la conciencia y el discernimiento. Si acaso persiste la duda, la paradoja dará la respuesta. Se duda *¿cuál de los dos?*, y la respuesta es *ninguno y los dos*. En la *paradoja* cabe la *duda*: hay que ir "más allá" de la *doxa* —de lo que se cree ya dicho— para ver que una duda es ella misma respuesta.²⁸ El perplejo percibe sincrónicamente aquello que, a ojos del común de los hombres, aparece como una realidad diacrónica (en la lógica excluyente de la duda sólo puede ocurrir una cosa O la otra; o sea, primero vivo y después muerto pero no ambos). El juego a menudo es un ejercicio de paradojas. El relato también. La paradoja crea perspectiva en el juego, permite encontrar la salida ante una situación "sin-salida". Al final del laberinto está el monstruo y no hay a dónde ir. El enfrentamiento con la muerte (sea la propia o la del monstruo), le recuerda al vivo que su muerte lo acompaña desde siempre (que desde siempre se ha jugado el todo por el todo), por un momento será cabalmente dos (víctima y asesino, monstruo y hombre, vivo y muerto), quedará trezado por dos realidades y quedará abierto. Ser dos lo saca de quicio (lo desquicia); y salirse de quicio es ir más allá de sí mismo. El perplejo habita dos realidades. Al pararse en el umbral, participa de dos mundos (está a punto de morir, o a punto de dar muerte; está loco y muerto), dependiendo de cómo encauce esa fuerza de pánico que lo posee, decidirá su destino. ¿Cómo se decide el destino?

Hace mucho tiempo, Gordias, rey de Frigia y padre de Minos, hizo un nudo a la entrada de un templo. Se dijo que quien fuera capaz de desatarlo gobernaría Asia. Muchos lo intentaron en vano. Un buen día, llegó

²⁸ Duda: 'vacilación, indecisión entre dos posibilidades', de *dubius* 'dudoso', del indoeuropeo *du-bhwio* con el sentido implícito 'que es de dos': *du-*, *dwó-* 'dos' + *-bhwio-* 'siendo'. [G. de S. 234]. De donde dudar sería estar entre dos o ser dos.

Alejandro Magno. Cuando vio el nudo gordiano —que ya así se llamaba— de inmediato comprendió el acertijo. Desenvainó la espada y cortó de un tajo la cuerda del acertijo.

Como en el nudo de Gordias, la acción decisiva se llevará siempre la última palabra. De ahí que en la duda haya que abrirse pero no entretenerse. Para salir de la duda hay que ver la paradoja. Gana el juego el que mejor lo juega: el que, al jugar, encuentra perspectiva, encuentra el modo de salir del juego. La tarea más difícil es atestiguar —evitar el juicio— y, sin embargo, actuar. Ése es el arte de los perplejos: cruzar el umbral y no morir en el intento. Sobrevivir. Ése es el arte del relato: llevar hasta la muerte y mostrar el camino de regreso.

Una vez que se ha llegado cara a cara con el monstruo, una vez que se ha jugado un “a cara o cruz”²⁹ con el Minotauro, hay que volver. Y para volver, el perplejo tiene que conocer el laberinto como si fuera su propia casa, habitarla, saber los juegos de Asterión (agazaparse a la sombra de un aljibe que es todos los aljibes del mundo, jugar a que lo buscan),³⁰ y, si es posible, ser él, llevar por corona los cuernos de la luna y portar el plexo solar; ser astro y maravilla: hijo de una reina hechicera. El perplejo es mitad bestia y mitad hombre —doblemente hombre—. Es divino por su monstruosidad (un toro sagrado salido del mar, fue lo que, después de todo, le heredó su aspecto bestial a Asterión); es humano por su poder dual: noble y engendro. Fascinante: horripilante y hermoso. Es dos, el uno y el otro, su doble y él mismo.

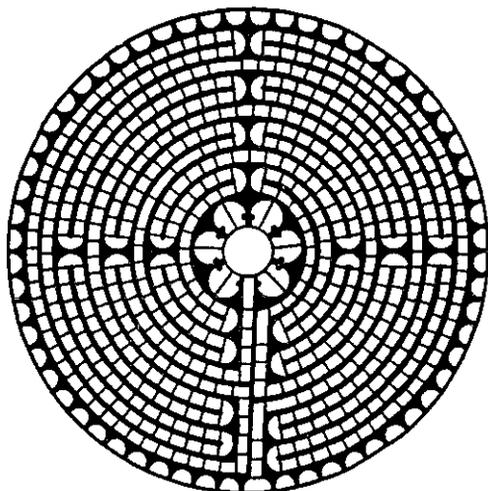
El cuento también es dos: uno quien cuenta, dos el que escucha. Como una banda de Moebius, el relato es un continuo adentro y afuera, es un

²⁹ Cfr. la expresión para “volado” en inglés “heads or tails”, en la que quedan implícitas las fuerzas celestes y ctónicas, (la cabeza y el rabo).

³⁰ Cfr. Borges, “La Casa de Asterión” en *El Aleph*.

continuum: un laberinto circular con puertas de número infinito, que están abiertas día y noche para que entre o salga quien quiera —abierto a todas las llaves y vedado a la cerradura—. ³¹ Contar es un viaje redondo ida y vuelta, es el hilo de Ariadna que lleva a la salida del templo circular, y transita el acertijo formado por los muros del templo.

Como Dédalo, el relato es instrumento: un mediador entre la bestia y el hombre. ³² Es libertador, celador y prisionero: autor del laberinto a la vez que fabricante del hilo. Es artífice de las alas con las que se desploma en pleno vuelo su hijo Ícaro: progenitor y verdugo. El verdadero monstruo era Dédalo —el verdadero hombre—. Este aspecto doble —monstruoso— del relato permite la hierofanía. En la perplejidad y el miedo hay una apertura a la totalidad. Contar es un acto de iniciación.



³¹ Vedado a la cerradura también implica “cerrado”. Piénsese, por ejemplo, en un huevo. El huevo está abierto de algún modo pues no está vacío; lo que es un ‘misterio’ es cómo fue que entró el ave (el reptil o el animal que corresponda) ahí adentro si el cascarón está completamente sellado.

³² Dédalo construyó la temera de madera en la que Pasifae, madre del Minotauro, se introdujo para unirse al toro blanco de Creta. [Falcon Martínez 496]

El cojo y la rayuela

El cuento es hierofanía. El cuentero, hierofante.³³ Quien conoce el arte de contar ahí donde todo cuenta, revela el **Arcano del Hacedor (V)**.³⁴ El hierofante es *hierós*, aquel que es 'poderoso' y 'sobrenatural' porque *muestra movimientos ágiles y ejecuta hábilmente el discurso*.³⁵ En él hay



³³ El Hierofante, quinto arcano mayor del Tarot, representa la Palabra (Logos) y el poder espiritual del hombre operando en el ámbito temporal. Su número, el cinco, es figura del hombre (como andrógino primordial). Es considerado el número del matrimonio (de la hierogamia), ya que está compuesto por el 2 femenino, y el 3 masculino. Asimismo, el cinco representa los cinco sentidos (el equilibrio, la salud), y las cinco extremidades del cuerpo (brazos, piernas, cabeza (o bien los genitales o el ombligo): cinco dedos en cada mano, cinco dedos en cada pie, y cinco sentidos en la cabeza). El que el cinco sea un número impar habla de una *disposición para la acción, el movimiento y la transformación, más que de un estado*. Es decir, el hierofante es un personaje que *mantiene el equilibrio en una situación de equilibrio precario*. Simboliza la moral, la evolución espiritual, el autocontrol, la madurez corporal, la experiencia y la intuición. Es un símbolo lunar y solar: emblema de luz y oscuridad, de ilusión – espejismo- y realidad; de potencia y receptividad. Se le asocia al signo de *Tauro* [Simon 20]. Las representaciones de shamanes, dioses, demonios, profetas, santos, en las que los personajes frecuentemente aparecen con rostro de animal, acompañados de un animal, o con cuernos en la cabeza (recuérdense los cuernos de luz, del *Moisés* de Miguel Ángel), son muy semejantes a las figuras que pueblan el imaginario de los cuentos.

³⁴ Vivimos en una sociedad que cree vehementemente en el acto de habla performativo como un modo de impartir el conocimiento. La universidad es el perfecto ejemplo. El maestro es de algún modo un ejecutante, un performer.

³⁵ Hierofante: del griego *hieréús* 'sacerdote' + *phainein* 'explicar, mostrar' (también en latín *fans, fari* 'hablar') ; *hierós* 'poderoso, sobrenatural, sagrado', del indoeuropeo *is-ro-* 'poderoso; sagrado', de *is-*, *eis-* 'que se mueve rápidamente' (de donde también deriva *ira*). [G. de S. 344]. De donde el hierofante sería 'aquel que muestra movimientos ágiles', aquel que, revela -ejemplifica- el tipo de movimientos -actos- que son poderosos y sagrados. Es interesante esta raíz vinculada al 'movimiento ágil', que habla tanto de una habilidad física como intelectual. Por lo cual el hierofante sería el ejecutante del movimiento impecable (carente de errores, torpezas o tropiezos), del discurso hábil (entendido, al igual que ágil, como lo que deviene en acción eficaz). De suyo es el acto y la palabra poderosos, que participan de lo sobrenatural; la palabra y acto que son sagrados por su impecabilidad de forma. Cfr. El sacerdote ejecuta el acto sagrado, o mejor dicho, vuelve cada uno de sus actos sagrado. Sacerdote: latín *sacerdotem*, del indoeuropeo *sak-ro-dhót* 'sacerdote' (sentido implícito: 'quien hace lo sagrado'), de *sak-ro-* 'sagrado' + *-dhót-* 'quien hace o ejecuta', de *dhó-*, *dhé-* 'colocar, poner'. [G. de S. 619]. Cfr. el sufijo ('colocar, poner') con la palabra *arte* entendida como 'habilidad, destreza', del indoeuropeo *ar-ti-* 'acción de ajustar o encajar' (de donde también deriva *arma* y *rito*). [G. de S. 81]. Ambas palabras, 'sacerdote' y 'arte', están relacionadas a la habilidad de 'colocar y encajar', como si acaso la acción bien

que ver un *hacedor* —un ejecutante—. Sus palabras se traducen en verbo: son actos performativos de habla. Son, como el sello, palabras que inscriben un poder —*jeroglíficos* (griego *hieroglyphikós*, de *hieros* 'sagrado', *glyphikós* 'relativo a la escultura o la talla') [G. de S. 397]. El arte de contar del hierofante es, en su modo de operar, indistinto al arte de los personajes. El cuentero se traduce en un personaje al momento de contar; es impecable como un personaje porque se sirve sólo de los gestos pertinentes para contar. Sus acciones y sus palabras son capaces de iniciar: capaces de invocar una experiencia.³⁶ Su desempeño es ejemplar.

El hierofante ha traspasado un umbral: ha entrado y salido del laberinto muchas veces. Porta la cabeza de Asterión. Teje la agilidad y decisividad que tiene el animal al actuar con la inventiva y la capacidad estratégica del ser humano. Reúne en sí mismo las fuerzas telúrica y celeste. Ha aprendido a usar bien —a combinar— todos los recursos que tiene su persona al alcance. Su totalidad es monstruosa. Es terrible: imparte el miedo que causa la bestia. Y, sin embargo, también es ridículo: comparte con el iniciado la cabeza del animal.³⁷ Es Abraxas —cabeza de gallo—,

colocada fuera un centro (ante todo de actividad consciente), un centro estratégico que permite la acción eficaz y económica (con un desgaste mínimo de energía); un punto de equilibrio, como el fulcro de una palanca; un punto fijo, como el eje de una rueda de bicicleta que permite el movimiento, el trayecto, la linealidad a partir de la circularidad, del retorno continuo de la rueda sobre su propio eje. En ese sentido piénsese en "sacerdote" como artífice, artesano, artista. El sacerdote es *hacedor* del artefacto, o bien, el que es, él mismo, artefacto, artista y obra de arte.

³⁶ Véase Borges, "El arte de contar historias" en *Paréntesis*, p.12: "...los poetas parecen olvidar que, alguna vez, contar cuentos fue esencial y que contar una historia y recitar unos versos no se concebían como cosas diferentes. Un hombre contaba una historia, la cantaba; y sus oyentes no lo consideraban un hombre que ejercía dos tareas [...] Creo que el poeta volverá a ser otra vez un *hacedor*; quiero decir que contará una historia y la cantará también".

³⁷ El animal siempre manifiesta un *alter ego*, un poder oculto. En los cuentos de hadas abundan los personajes con piel de asno, piel de rana, piel de perro, piel de oso, piel de gato. Utilizar la fuerza del animal combinada con la humana, prueba ser en todos ellos, el reconocimiento de una inteligencia superior. El poder animal es, ante todo, estratégico: indispensable para la supervivencia. La fuerza de un animal estriba en saber

Cernunos —cabeza de ciervo—, Thoth —cabeza de mono—, Anubis —psicopompo y cinocéfalo—, Lucius³⁸ —cabeza de asno— por mencionar unos cuantos. Teje un hilo entre la bestia visible y la humanidad oculta. Como Hermes Trismegisto, el gran iniciado, comunica. Es, él mismo, mensaje: puerta y tránsito. Su arte de magia consiste en mantenerse abierto y cerrado. Cultiva el misterio en su persona. Para ser pasaje y umbral, el hierofante se ejercita en la perplejidad, en el arte del relato: el arte de volver a la fuente, al santuario,³⁹ al origen. Hace de su persona una morada; mora el recorrido.

¿Y cómo demonios hace eso? Fácil. Andar brincando de un lado a otro de la Raya parece complicado, pero, en realidad, es un juego de niños: el hierofante juega a la rayuela. ¿O acaso no van los niños desde el infierno hasta el cielo saltando de cojito la rayuela?⁴⁰ La *rayuela* es un pequeño

en qué momento ocultarse —mimetizarse— o, por el contrario, mostrarse. El disfraz puede ser un ardid de fuerza, una manera de encubrir la debilidad; la mimesis, por otra parte, una forma de pasar inadvertido y, por lo tanto, de convertirse en acechador. Véase: *El Asno de Oro* de Apuleyo, *Catskin*, *Tattercoats*, *Piel de Asno*, *Cinderella*, *Ashypelt*, *La Zarina Rana*, *El Oso Pardo de la Verde Cañada*, *The king of the Waterfalls*, *The Brown Bear of Norway*, *Las tres hijas del rey O'Hara*, *The Hoodie Crow*, *La Bella y la Bestia*.

³⁸ Cfr. Apuleyo, p. 46: Lucius, el Asno de Oro, decide que, a pesar de ser hombre, debe aprender a ser el mejor asno del mundo antes de ser devuelto a su forma humana: "I that was now a perfect ass, and for Lucius a brute beast, did yet retain the sense and understanding of a man [...] bending to my adversity, I went into the stable to my own good horse that once carried me". El asno es símbolo del iniciado —el estúpido— pero también del hierofante —el sabio—. Hay un doble aspecto de tonto e iluminado. Una de las múltiples representaciones de Cristo es el asno: el puro o inocente. Cfr. Fiesta de los Santos Inocentes el 28 de diciembre, en la que, evocando la huida de María a lomo de burro, solía hacerse una inversión jocosa de la misa: el responsorio se llevaba con rebuznos y el oficiante que presidía era un asno. [Gaignebet 13-28]

³⁹ Obsérvese la similitud de la fuente con un santuario, entendido como un lugar sagrado (asilo, templo), y como el lugar al que los animales vuelven estacionalmente porque es propicio para la reproducción y el cuidado de sus crías.

⁴⁰ Cfr. *Diccionario Enciclopédico Asuri*, VII, p. 2364: "Rayuela: 1. Diminutivo de raya. 2. Juego que consiste en tirar monedas o tejos a una raya pintada en el suelo, y en que gana el jugador que la toca o que más se acerca a ella. 3. Juego en que hay que ir pasando un tejo u otro objeto de unas casillas a otras dibujadas en el suelo, yendo a la

laberinto. Para los que nunca han jugado a eso, es muy sencillo: se escoge una plancha de pavimento llana y vacía, y con una tiza se traza el camino del infierno al cielo; es decir, una serie de casillas (todas recuadros, salvo la última en forma de círculo) que se numeran de 'abajo' hacia 'arriba' del uno al diez (es obvio que aquí no hay 'abajo' ni 'arriba' porque el piso es plano, pero es un decir).⁴¹ A continuación, se fija por azar el orden que habrán de ir siguiendo los participantes. En la primera ronda los jugadores sólo saltan el camino ida y vuelta. En la siguiente, cada jugador empieza por aventar un tejo cuidando que caiga en la casilla que le corresponde por turno (todos empiezan dejándolo caer en el cuadro número 1), a continuación, el jugador en turno salta por las casillas con un pie o con los dos —según se trate de casillas "verticalmente" u "horizontalmente" contiguas— cuidando siempre "no pisar raya", "no hacer talacha" (*i.e.* dejar caer primero un pie y luego el otro cuando deben caer los dos al mismo tiempo), no meter "mano negra" (*i.e.* no meter las manos para evitar perder el equilibrio), y procurando esquivar de un salto los recuadros en los que se encuentre su tejo y/o el de los demás. En cada ronda de turnos, cada jugador hace lo mismo: llegar hasta el cielo y recoger su tejo en el camino de regreso. Por supuesto que, conforme los jugadores van 'perdiendo' su turno —ya sea por pisar raya, "talachear", tropezar o perder el equilibrio—, el juego se va complicando, pues hasta que un jugador no supera la prueba, no tienen derecho a remover su tejo y avanzar a otra casilla. Gana el que logra rescatar su tejo por todas las casillas del uno al diez ida y vuelta.

Así es como el hierofante cruza la Raya: aprende a mantener el equilibrio, a "pagar" y "cobrar" su tejo, y, según como lo vaya necesitando,

pata coja y sin pisar ninguna de las líneas pintadas". Obsérvese que el uso de monedas le da al juego una connotación de 'pago' o 'saldo'.

⁴¹ Ya Hipólito dijo "El camino arriba y abajo es uno y el mismo". [en Kirk, 275]

finje ser cojo o cae con los dos pies en firme. El hierofante sabe jugar, y sobre todo, ha desarrollado su *sentido del humor*. Tener sentido del humor es, por así decirlo, andar con una pata coja, aun si se cuenta con los dos pies; o sea: hacer de cuenta que se puede ser un perfecto estúpido sin darle importancia al ridículo. Todos los juegos imponen alguna restricción “graciosa” del tipo.⁴² Un juego es recreativo, divertido, entretenido, porque impone restricciones rígidas, ridículas, arbitrarias o absurdas; es decir, *reglas*. Entre mejor funcionen las reglas de un juego, más divertido será el juego. Jugar es hacer de cuenta que somos seres “incompletos”, que una condición ha sido impuesta “fatalmente”. En el juego se exploran las posibilidades del *Sí* a partir del *NO*. Gracias al *NO* un jugador descubre todo aquello de lo que es capaz: conoce el potencial de cada uno de sus recursos (sus manos, pies, ojos, boca, brazos, piernas, oídos etc.) y se da cuenta de cuánto más podría ser capaz de hacer estando completo. Es decir, a partir de hacer de cuenta que “no tiene un pie” se da cuenta de lo que es tener cabalmente dos pies, y también de lo muy en falta que le vienen sus manos. El *NO*, finalmente, será el acicate necesario para superar una prueba.

⁴² Por ejemplo: en el juego de “la gallina ciega” el jugador *tiene que hacer de cuenta* que no ve (aún si tiene pleno uso de sus facultades visuales). En el juego de “caras y gestos” un jugador hace de cuenta que no puede hablar; en el juego de los “encantados” los participantes hacen de cuenta que, una vez tocados, no se pueden mover; en el juego del “teléfono descompuesto” cada jugador hace de cuenta que no oye bien; en el “fútbol” los jugadores hacen de cuenta que, en lo tocante a la pelota, no tienen manos (salvo el portero); en el “basquetbol” que una pelota no puede patearse con los pies; en el “ajedrez”, el “box”, y el “rugby” (formas todas de simular una batalla) cada jugador pretende ser adversario del otro, y, obviamente, para poder ‘simular’ tiene que condescender con ciertas reglas que impidan que el juego se convierta en una ‘verdadera’ batalla (*i.e.* ausencia de regla, que, curiosamente, se usa para caracterizar tanto al amor como a la guerra “En la guerra y en el amor todo se vale”). Todos los *juegos de azar*, le recuerdan al jugador que constantemente tiene que jugar en un mundo en el que al menos existe un factor que va más allá de su control. En todo juego subyace la idea de *aventura* (“Si la vida te da un limón, hazte una limonada”).

De ahí que el juego sea una “reformulación” del mundo. Para jugar bien, un jugador primero tiene que *aceptar que las cosas son* como una colectividad (la colectividad que juega el juego) dice que son. Incluso en los juegos solitarios se tienen que aceptar las propias reglas o de lo contrario se “rompe” el juego. Al aceptar que las cosas son lo que se hace de cuenta que son, el jugador se *vacía* de una idea preconcebida del mundo, y entonces puede jugar con, por así decirlo, un nuevo mundo; el mundo es nuevo, es otro, cada vez que juega. De ahí que el juego prepare, ejercite para enfrentarse al azar, la adversidad, lo imprevisto, la fatalidad, con una actitud imaginativa y ligera.

Pero, más específicamente, tener sentido del humor es repetir una y otra vez el mismo juego, el mismo sin-sentido.⁴³ Las rayas de tiza con las que se crea el juego, son apenas un dibujo en un plano vacío. Los tejos, el “uno, dos, tres...”, el “arriba y abajo” son una ficción. Afanarse en jugar el juego de tiza, resulta humorístico cuando, por ejemplo, empieza a caer la lluvia y en un santiamén se borran “el cielo” y “el infierno”. Y sin embargo, qué divertido es jugar rayuela. Fatigarse en el juego — creérselo— permite que sea todo lo divertido que puede ser; pero también, hay que encontrar el humor al dejar de jugarlo: es importante jugarlo bien porque no tiene importancia. Finalmente, se trata de un desatino —de un sin-sentido—. Ahora bien, el sin-sentido es un vacío de sentido, sí, pero, en

⁴³ El juego en sí mismo es un sin-sentido: no tiene un propósito más allá del placer que produce jugarlo aunque tenga un cierto *efecto* en aquellos que lo juegan. Hay que insistir en que dicho efecto no es objetivo del juego. Al jugar un juego cualquiera hay que concentrarse en los *objetivos dentro del juego*, pero el juego y la “importancia” de sus reglas y objetivos, pierden cualquier relevancia una vez que se termina el juego: de ahí que aparezca como un sin-sentido. Esto, sin embargo, no debe verse de un modo “existencialista” (*ie.* suponer que cuando algo no tiene sentido pierde su razón de ser, al punto de convertir el sin-sentido en meta), no, por el contrario, es la idea de sin-sentido lo que le da su carácter gratuito al juego, su facultad re-creativa, jovial, festiva, en su liviandad estriba su gracia. Aprender a desvincularse de la necesidad de un sentido (de la expectativa, el castigo y la recompensa), y, sin embargo, disfrutar, es un paso crucial.

ésto, el juego encuentra su razón de ser; el sin-sentido es lo que le otorga al juego su carácter jovial, gratuito. Es lo que lo *hace* juego.

Un juego es gozoso *per se*. Se juega *porque sí*. Tanto *joke* (broma, chiste) como *juego* derivan del latín *jocus* ‘broma, juego’ con el sentido implícito de ‘algo dicho para divertir’; a su vez del indoeuropeo de *yok-*, *yek-* ‘hablar’ (en la misma familia: *jocoso*, *joya*, *jugar*, *juglar*, *juguete*) [G. de S. 401]. Es decir, el juego —como el cuento— es un “rodeo de palabras” —un juego de señales y signos—, algo dicho para divertir, para entretener y recrear. Asimismo, es una broma: un modo de provocar la risa, la reflexión, el desconcierto —de ponerse “en jaque” gratuitamente—. En inglés, la palabra *game* (juego, partida, partido), del anglosajón *gamen* ‘sport’ (deporte) y el islandés *gaman*, también significa alegría, regocijo, gozo, júbilo (*joy*, *mirth*). Curiosamente, el término derivó en una variante que pone de relieve la gratuidad del juego: la palabra *gammon* (como en el juego *Backgammon*), que significa *nonsense* (desatino, sin-sentido), y que originalmente tenía el sentido de *jest* (broma, chanza, guasa). *Jest* también es importante. Antes de referirse a una ‘broma’ o ‘hecho jocoso’ (*joke*), *jest* se refería a un ‘cuento, relato, fábula, conseja; embuste; hablilla, chisme, o cualquier otro tipo de narración festiva’ (*story*, *merry tale*); deriva del inglés medio *geste* ‘cuento’ (*story*), también del francés antiguo *geste* ‘hazaña; relato de hazañas’ (*exploit*, *deed*, *feat*; *romance*, *tale of exploits*), en español ‘gesta; cantar de gesta; romance’, que viene del latín *gesta* ‘algo hecho’, a su vez de *gerere* ‘llevar a cabo, ejecutar, hacer, realizar, poner por obra; traer’ (*carry on*, *perform*, *bring forth*), de donde también derivan *gesto*, *gestación* y *gestar* [Skeat 169, 175].⁴⁴ Como puede verse, regresamos a la idea de que un juego es un cuento, y un cuento es un relato de hazañas; de hazañas que son una forma de desatino; un sin-

⁴⁴ Prácticamente todos los géneros de relato popular caen bajo esta categoría lúdica: el chisme, la fábula, el chiste, el refrán, la ronda, el dicho, el cantar de gesta etc.

sentido que se lleva a cabo para divertir; hechos y proezas que son en sí mismos una broma; bromas que se cuentan y ejecutan con júbilo, gozo y regocijo. Más importante aún llegamos a la idea de que el relato es acción; y la acción es un gesto lúdico, un desatino.

La festividad con la que ha sido creado el juego —y el cuento— le concede al juego —y al cuento— su facultad re-creativa. Cada vez que, por ejemplo, se pinta la rayuela, se vuelve a “crear” el juego —se vuelve a contar el cuento—. Cada vez que se empieza a jugar una serie de rondas, se vuelve a empezar. Y aún más, cada ronda es volver a empezar. El juego empieza una y otra vez *porque sí* —gratuitamente—. Ocupa un espacio vacío, se juega durante el “tiempo libre”. Es un espacio de tiempo grato. Es gratuito y gratis.

El humor es, primero que nada, un “sentido del sin-sentido”, y segundo, levedad —livianidad para volver a empezar desde el principio—. Es decir, aunque un jugador vaya adquiriendo destreza al jugar, cada juego es un juego nuevo, y lo logrado “anteriormente” no cuenta a menos que se manifieste en ese nuevo juego. El jugador construye un sentido muy claro del aquí y el ahora: la memoria y la anticipación se plasman al momento de estar jugando. La memoria y la anticipación están vivos durante el juego: se recuerdan —se reviven— las hazañas y proezas de juegos pasados; se actúa acorde a los juegos futuros —imaginados—. La experiencia de ambos es vital. En cada torneo, un jugador re-vive la disposición, concentración, destreza y sentimiento necesarios para jugar bien el juego. El jugador trae su pasado y su futuro al presente a la vez que se abre continuamente al presente. Jugar ejercita al jugador en el arte de volver a empezar, lo enseña

a 'encajarse', a 'centrarse' en la disposición necesaria para actuar y proceder lo más impecablemente⁴⁵ posible de principio a fin.

La palabra *arte*, entendida como 'habilidad, destreza', deriva del indoeuropeo *ar-ti-* 'acción de ajustar o encajar' [G. de S. 81]; de donde el arte de jugar sería, primordialmente, el arte de encajarse en el presente: el arte de ajustarse a una disposición. Para poder centrarse en esta disposición, el jugador encuentra su centro, su punto de equilibrio. Empero, para poder encajarse en este punto de equilibrio de manera automática, el jugador necesita ejercitarse, experimentar consigo mismo durante el juego. Ante todo, tiene que encontrar *su* centro, no "el centro". Una vez que encuentra este punto de equilibrio, lo siguiente es aprender a mantenerlo. Mantener el equilibrio es el arte de soltar, de dejar ir lo innecesario: es la destreza para liberarse de cargas, de pesos inútiles.⁴⁶ El jugador necesita sentirse liviano (no preocuparse tanto como ocuparse; soltar todo lo que no pertenece en ese momento al juego —cargas, temores, trabas, timidez, pena), sobre todo, necesita irse habituando al sentimiento de "soltarse" de "dejarse ir" (o de lo contrario será rígido y torpe). Necesita aprender a aceptar sus "fallos" (sus tropiezos, caídas) y a centrarse en lo que puede hacer.⁴⁷

⁴⁵ Uso impecabilidad en el sentido de "total awareness" (percepción alerta, consciente), que equivale al estado de concentración del que se sirve un ejecutante (un danzante, un cantante, un chef, un músico, un jugador de fútbol, y todos aquellos que caen en la categoría del *performer*), y que convierte cualquier acto en un arte porque éste es hecho *lo mejor posible* cuando es el *momento* de que sea hecho.

⁴⁶ El peso también puede ser útil y necesario, tal es el caso del lastre en un globo aerostático; pero aquí una carga debe ser entendida como algo que pesa de más.

⁴⁷ Cfr. Peligro: del lat. *periculum* 'ensayo tentativa, prueba', del indoeuropeo *per-* 'tratar; arriesgar' (sentido implícito: 'ir hacia delante'); de la misma familia *empírico*, *experiencia*, *experimento*, *experto*, *peligrosos*, *pericia*, *perito*, *pirata*. Experiencia: del lat. *experiri* 'tratar, procurar; hacer la prueba'. Pecado: lat. *peccare* 'tropezar', del indoeuropeo *ped-ko* 'tropezar; dar un traspie', *ped-* 'pie' [G. de S. 529, 290, 527] La experiencia es un asunto *de andar con los pies*, de prueba y error; el pecado es un *traspie*, un error, un tropiezo; el peligro es un asunto de moverse hacia, *de andar*, de viajar. Los tres términos hacen referencia a los pies. Cfr. más adelante la idea del cojo como el diablo y la muerte.

Aprender a centrarse y mantener el equilibrio, es casi tan fácil como saltar de cojito. *Un, dos, tres*. El jugador fluye desde ese centro. El hábito de fluir lo lleva a confiar en sus percepciones y en su poder personal, le permite desarrollar un sentimiento de confianza en sí mismo (sus acciones prueban ser atinadas y certeras, centradas, de manera recurrente).⁴⁸ Así pues, al momento de jugar, el jugador se vuelve consciente de un flujo de experiencia: un flujo de experiencia vivida y por vivir, que le pertenece, y con el que tiene la libertad de re-experimentar. El tiempo del juego es un espacio de tiempo vivo. Es un espacio de tiempo vital. Jugar es vital.

En esa vitalidad radica el *humor* del hierofante. *Humor*, del latín *umor* ‘líquido, humedad’ [G. de S.353], hace referencia a los humores o líquidos de los que depende la salud del cuerpo.⁴⁹ El hierofante es fluido: usa sus emociones como parte de sus recursos pero no se identifica con ellas; su sentido del humor es un “sentido de la percepción”. No se entretiene más de lo necesario en una forma de humor —no retiene—. Fluye en su percepción, en el uso de la fuerza que cada humor le confiere. Como en un acto de malabarismo, siente, usa y deja ir sus estados de humor conforme se le van presentando. Atiende al juego, al equilibrio, a la salud: rota las pelotas de mano en mano. El juego lo enseña a ser fluido, a ser flexible ante el tropiezo: lo instruye en cómo volver a empezar de nuevo. Le enseña a concentrarse en la acción efectiva, más que en la restricción o en el ‘fallo’.

⁴⁸ He dicho “confiar”, más no “confiarse”; el que “se confía” tiene mucho que aprender todavía de un juego aunque siempre lo gane.

⁴⁹ Antaño se creía que eran cuatro los humores —los líquidos— que componían la salud del cuerpo (bilis amarilla o cólera, bilis negra, sangre y flema); la presencia en exceso de alguno de ellos causaba el mal genio o carácter irascible (cólera), la tristeza (bilis negra), el apasionamiento (sangre), y la pereza (flema), que en su aspecto positivo se manifestaban como decisión, sentido práctico, agilidad y paciencia. Había que mantener el equilibrio entre todos ellos; y prueba de ello era la ecuanimidad, o bien la capacidad para fluir de un estado de ánimo a otro (un flujo de emoción). Una persona con “sentido del humor” era una persona saludable, y a menudo, aquellos que provocaban el sentido del humor en los otros eran vistos como médicos. De ahí que la risa se haya convertido en el gesto privilegiado para la salud (sabiduría, conocimiento, equilibrio).

Su tránsito por la rayuela lo induce al *hábito de renovarse* continuamente a sí mismo; al *hábito de vaciarse* —de abandonar sus preconcepciones del mundo— y de ponerse en contacto directo con la experiencia de ese mundo.

Por muy grande que parezca el salto de una cosa a otra, la rayuela le enseña a brinquitos. Para el hierofante, jugar es ir del “cielo” al “infierno” ida y vuelta, hacer un recorrido por el mundo y por sí mismo. Jugar es en él una forma de morir y renacer. Así se mantiene abierto a la idea de su muerte. Recuerda constantemente lo que es estar vivo. Juega el juego como si importara, pega un salto de un lado al otro de la Raya. Se pasa de la raya. Y en esto, importa que no se rinda, e importa que lo haga de manera gozosa. De este modo, aprende que en cada una de sus decisiones siempre se está jugando algo.

¿Y qué se juega? ¿el tejo?, más bien el pellejo: un trocito de teja, una nada de barro. La rayuela, es el juego de siempre: un juego de vida o muerte. Y ante su muerte, el hierofante mantiene el sentido del humor: juega con su vida, bromea con su muerte.

El diente de las Grayas: broma, ronda y risa

Un juego es una broma, y una broma es cosa de risa y cosa seria. La palabra *broma*, como tal, es ambigua: nos llega del griego *bróma* que, por una parte, significa ‘destrucción, descomposición’, haciendo referencia a un molusco bivalvo que roe las maderas bañadas por el mar; y por otra, significa ‘comida, alimento’, del griego *bribóskein* ‘devorar’, del indoeuropeo *gwró-* ‘tragar’ [G.deS. 120]. O sea que bromear es jugar a la “comidita”, jugar *con* la comida— *a que yo te como; a que tu me comes; a que lo que me como me come; a que así como comemos nos comen; a que*

alimentamos lo que nos comemos; a que nos alimenta lo que nos come.

Para el hambre sólo hay un diente: el diente de las Grayas que va de mano en mano comiendo todo lo que el ojo ve. Con ese solo diente comen todos (¿o no se dice “tiene buen diente”, cuando alguien es de buen comer?). Relato, broma y ronda son el **Arcano de la Fortuna (X)**.⁵⁰ Es el arriba y abajo de la rueda, que, movida por el viento y el agua, muele el trigo con el diente del molino.

El relato popular abunda en el juego de la broma; alude constantemente a la muerte a partir de la necesidad de comer. Desde el comienzo, los hombres han temido su muerte y, en particular, a los muertos. Sin embargo, la muerte es consecuencia de uno de los más grandes placeres para el hombre: *comer*. Comer es prueba de que la vida termina. Se hace patente en la degradación progresiva del cuerpo (y del alimento); pero sobre todo, se manifiesta al momento de conseguir la comida. Para comer hay que matar. Hay que privar de la vida a otro (sin importar a que reino pertenezca). Y la comida es una necesidad. No hay modo de abstenerse de ella.⁵¹

⁵⁰ En el Tarot, la Rueda de la Fortuna es la carta número diez. El 10 está formado por el 1, el número del Mago (del demiurgo y de Dios), y por el 0 el número del infinito y del vacío (la carta del Loco). El 10 es el número de lo completo y lo perfecto (es dos veces 5 el número del hombre). Simboliza la totalidad porque en él se manifiesta el dualismo interno de todo lo que compone el mundo (arriba/abajo, adentro/afuera, masculino/femenino etc.). A la rueda de la Fortuna se le puede ver como la Rueda tibetana del Samsara que habla de los ciclos de la materia y de las reencarnaciones. Como la rueda de los Chakras, como el Zodíaco. También como mandalas, que en el budismo son una herramienta para la Meditación.

⁵¹ La Escatología, aquí empleada, es en sentido doble (*éskatos* y *skatos*): refiriéndonos al destino último de los tiempos y del hombre (más allá de la muerte) y también al devenir del excremento. Recuérdese que la muerte es revelada en el Edén a partir de un acto de ingestión. Ingerir forzosamente lleva a digerir y excretar. Implica empezar a formar parte de un ciclo de vida-muerte-renacimiento. Los tabúes existentes desde tiempos inmemoriales en relación al sexo y a la comida (los mismos a los que debemos la riqueza del imaginario escatológico, en términos de “obscenidad” y *detritus*) plantean al hombre sus disyuntivas morales más complejas ¿comer o no comer? (¿matar o no matar?); las leyes de los hombres emanan de estos dos principios tabú (después de

Las relaciones con la comida están en la base de todo el aparato cultural y civilizatorio. La necesidad de comer motiva las primeras reglas entre los hombres, los primeros tabúes (prohibición de antropofagia e incesto), las primeras leyes. El dilema central del tabú y la norma social gira en torno a una simple premisa: ¿cómo comer, y no convertirse en comida? Literalmente ¿con qué *boca* clama uno el derecho de no ser alimento de otro, si uno se alimenta de los otros? De ahí se desprende la preocupación ¿cuál es el modo correcto de comer?, ¿qué se puede comer?, ¿cómo se debe comer?, ¿cuándo comer?⁵²

Las rondas infantiles, los chistes, los chismes, los cuentos de hadas, las fábulas, las adivinanzas, las bromas, los refranes, los dichos, las

que el sexo fuera asociado al acto de procreación, éste pasó a ser semejante en términos de ingestión/excreción-- y en el caso de la violación, muerte). De una manera muy básica, la ley regula qué comer y cómo comer, qué se puede comer y qué no; cuánto comer, cuándo comer y cuándo no, dónde comer, de quién es la comida, quién tienen derecho a la comida, cómo evitar ser comida etc. Y por supuesto la responsabilidad que implica comer va sobre todo ligada a los *efectos* de comer ¿qué va a pasar con toda la mierda? La premisa "Tu derecho termina donde empieza el de los demás", no es más que una fórmula refinada de lo que implica comerse a los otros, y del modo en que esto ha sido regulado. En pocas palabras, "Dime qué comes (cómo comes) y te diré quién eres". La moralidad de un ser se conforma a partir del acto de comer (de sus hábitos con la comida). Saber comer lo define moralmente. En este ámbito moral se circunscribe la segunda acepción de lo escatológico (destino último): primero, como un modo de morir (y por tanto de vivir) y segundo, como los principios que rigen una vida, y por los que ocurre la muerte. De ahí tanta alharaca por morder una manzana. Tal es la cuna de la civilización y la cultura. Finalmente, lo escatológico es pertinente aquí porque, como se verá más adelante, es de suma importancia en el cuento, y específicamente en el cuento de hadas. Todo lo que ocurre en los cuentos revela una actitud en relación al alimento y la muerte.

⁵² Jacques Derrida en Warner, 1998, p. 138: "The question is no longer one of knowing if it is 'good' to eat the other or if the other is 'good' to eat, nor of knowing which other. One eats him regardless and let's oneself be eaten by him. The so-called non-anthropophagic cultures practice symbolic anthropophagy and even construct their most elevated socius, indeed the sublimity of their morality, their politics, and their right [sic: *droit*/ law] on this anthropophagy... The moral question is thus not, nor has it ever been: should one eat or not eat, eat this and not that, the living or the non-living, man or animal, but since *one must* eat in any case and since it is and tastes good to eat, and since there's no other definition of the good (*du bien*), how for goodness sake should one *eat well* (*bien manger*)? and what does this imply? What is eating?... The Good can also be eaten. And it must be eaten well".

imprecaciones, las maldiciones, las bendiciones, las canciones de cuna, constantemente aluden a la comida. El relato popular concatena el deseo de unos y de otros. Se forman ciclos de deseo que parecen no tener fin; seres voraces que nunca terminan de saciar su hambre; que, como Wajdjunkaga, —el trickster de los Winnebago—, aunque consiguen lo que quieren, lo ven perdido antes de disfrutarlo porque otro se los birla.

La historia del hambre es escatológicamente explícita. En *Gammer Gurton's Garland* (1783), se incluye la rima infantil de un carnero que va al mercado y termina mal parado:

*The butcher that killed this ram, sir, was up to his knees in blood,
The boy that held the pail, sir, was carried away by the flood;
the flood, the flood, the flood;
The boy that held the pail, sir, was carried away by the flood.*
[citado en Warner, 1998, 154]

El derramamiento de la sangre es cosa seria. Compartir la sangre implica filiación. Hermanos, padres e hijos comparten la misma sangre. Pero hay muchos modos de compartir la sangre. La comida también se convierte en "hermana" desde el momento en que se incorpora al cuerpo y se hace una con la sangre de ese cuerpo. Los hermanos también se comen.

El *chisme*, por ejemplo, es casi "comerse vivo" a un semejante. Es un tipo de relato que alimentan a todos los que lo comparten. Una congregación toma placer en "destazar" vivo —*in skinning alive*— al protagonista del relato. Ya en el primer apartado de este capítulo hablaba de la palabra *gossip* relacionada etimológicamente con dios, en el sentido implícito de "*bound to god*"; así, en muchas culturas, lo más sagrado es el acto de compartir la comida a través de la palabra. La comunidad se constituye, de hecho, a partir de la confianza que unos y otros tienen de compartir el alimento. En el sacramento cristiano de la eucaristía, esto se hace enteramente explícito en la misa. Los cristianos comparten el cuerpo y

la sangre de Cristo. Reviven la Última Cena. No sólo comparten la comida de los apóstoles, comen el cuerpo de Dios. Lo interesante de *gossip* es que hace una yuxtaposición del alimento y la palabra: la palabra se convierte en alimento. Más aún, la palabra es capaz de atrapar la substancia de aquello que nombra, al punto de ser más "jugosa" que la carne misma. Los comensales se alimentan de y con "ilusión", en parte, porque la fantasía y la ilusión son substancialmente algo. Contar es un modo imaginativo de comer. De igual modo, el relato, que pasa de unos a otros, es alimento; y el protagonista, una víctima sacrificial. La "comidilla" preside las mejores cenas (¿qué serían sin Judas?). Por fácil y espontáneo que parezca el acto de chismear, el chisme es una prueba de confianza y un tipo cuasi-sagrado de *bonding* (de crear lazos). Aquel que participa del chisme es un iniciado en el subtexto de la comunidad. Pertenece a ella. En cambio, no participar de él, es quedar completamente excluido, segregado, marginado. La comunidad, empero, no puede vivir sabiendo que alguien anda por allí vagando solo (¿Looooooboo estás aaahí?), así que encuentra el modo de hacer a todos parte del grupo y de darles un lugar. El grupo social incorpora imaginativamente a sus marginados: los invita a cenar. Unos se sientan a la mesa y otros *son* la mesa. Como la comida no habla, hay que abrir la boca por ella. Hablar por otro es prueba de que ese otro es "imbécil". Es mudo igual que la comida. ¡Ni hablar! Está bien comérselo vivo.

El relato popular inicia en la posibilidad de morir por boca propia o ajena. Los *refranes*, en ese sentido, previenen e instruyen constantemente en el modo de mantenerse vivo:

En boca cerrada no entran moscas.

Aquí el refrán implica que quien no habla de más evita "dar tragos amargos", pero, más específicamente, hace alusión a una gran verdad: las moscas sólo se introducen en la boca de los muertos (o en los bocones). El

que habla de más acaba muerto; muere por efecto de sus palabras. Termina "tropezando con su propia lengua"; sufre a causa de su "tremenda bocota" —*big mouth*—. La oralidad expresada en "abrir la boca de más" implica hablar, tanto como comer, pero, más específicamente, tragar. Traga el que tiene hocico, y eso precisamente es un "hocicón", alguien que se atraganta las palabras. Quien "todo se traga", o indiscriminadamente "traga de todo", termina por comer algo que le "hace mal". Cae en la trampa (*he swallows it*). Es fácil jugarle bromas.

Si comparamos los refranes y expresiones populares con el chisme, observamos que para la comunidad es sospechoso aquél que "no habla" (que se come) tanto como aquél que a cada rato se hace un "taco de lengua". En ambos casos, el exceso significa la muerte: una muerte socialmente "legítima". Del mismo modo en que unos quedan excluidos, la jerarquía social se construye a partir de quien mejor come. En las sobremesas, come mejor el que mejor bromea; es decir, bromea mejor quien abre la boca y seguro algo "come" —sin "picar el anzuelo", claro está—. Los miembros de la comunidad lo respetan por su habilidad para conseguir el "alimento". Cuando bromea, demuestra cuán hábil es para defenderse de los "tarascones" o "carnadas" que le tienden los otros, así como la destreza que tiene para tender los propios. Será, quizás, más respetado cuando llega a "tomar la sartén por el mango" (cuando fríe a su adversario). Hacer que a alguien le salga "el tiro por la culata", es un espectáculo sin igual: el cazador es cazado, se convierte en presa; o como en la expresión "*tables turned*", el comensal es comido. La broma es un juego con la comida que evoca constantemente la estrategia y la estratagema de la caza/pesca. El que no sabe bromear se convierte en el animal de caza o de granja (en el "puerquito").

Un sujeto manifiesta su capacidad de disociación y discernimiento en el modo que come. Los hábitos con la comida son prueba de la inteligencia o la estupidez de una persona. Así, quien se traga todo lo que los demás le dicen no tiene discernimiento; y esto lo pone en evidencia, incluso, aunque sólo se trate de un juego. La confianza indiscriminada significa insuficiencia para bastarse a sí mismo. Una persona que no sabe alimentarse más que de la mano de otro ha sido "amaestrada", "domesticada" —no sabe cazar/ acechar/ discernir/ preparar el propio alimento—. De ahí que, depender habitualmente de otro para comer, signifique quedar completamente a merced de otros, incapacitado para enfrentar situaciones de peligro. Un animal que pierde su instinto está perdido (los puercos y todos los animales de granja, por ejemplo, no sospechan ni remotamente la causa por la que se les cuida y se les alimenta tan bien); lo mismo ocurre a otro nivel con los seres humanos. Las fábulas constantemente ponen de relieve la estupidez humana haciendo comparaciones de este tipo. En fábulas como *El gallo, la zorra y el gato*, la zorra termina comiéndose al gallo, a pesar de que el gato le advierte tres veces al gallo no asomarse a la ventana cuando ande la zorra cerca y él se encuentre fuera. El mejor modo de terminar en la boca del adúlador es abrir la boca y cantar.

La *desconfianza* tanto como la *obediencia* son una cualidad cuando de sobrevivir se trata; pero hay que saber cuándo usar cuál. La muerte a menudo toma el disfraz de la comida. En los cuentos de hadas abundan las casas hechas de dulce, las mesas en las que se sirven banquetes opulentos, los festines de vino y viandas exquisitas, las viejecitas que ofrecen panecillos recién horneados y manzanas deliciosas. Ofrecer comida es un modo que las brujas tienen de atrapar a sus huéspedes. Sólo los chicos listillos se percatan cuando el ogro los está engordando para la cena. Los personajes aprenden a observar si el anfitrión también come lo mismo que



ellos. La hospitalidad —constantemente se nos previene— puede ser una trampa.⁵³ Al recibir hospitalidad, la presa tácitamente se "compromete" a ser recíproca; en pocas palabras, se endeuda. Comprar a crédito resulta costoso. Un deseo por otro. La condición para comer —para saciar el hambre— es concederle al anfitrión lo que luego él más desee.⁵⁴ Se pacta una *promesa*. Se da palabra por palabra. Muchos cuentos mencionan este tipo de intercambios. La historia *The Loathly Lady*, contada por *the Wife of Bath* en *the Canterbury Tales*, es un buen ejemplo. La Dama Abominable salva al Rey Arturo de la muerte porque le da la respuesta al enigma que el Caballero Negro le ha planteado. Sin embargo, el esperpento de mujer impone una condición: pide que le conceda lo que ella quiera. Naturalmente, el adefesio no revela su petición hasta que el rey ha escuchado la respuesta al acertijo. Así es como Arturo compromete en matrimonio infausto al más apuesto y más noble de sus caballeros, *Sir Gawain*.

⁵³ Cfr. Frazer, p. 242: "... la artera magia puede atrapar a un hombre a través de los restos de los alimentos que tomó o de los platos en los que ha comido [...] esta] misma infundamentada fantasía [...] ha reforzado indirectamente las *obligaciones morales de hospitalidad, honor y buena fe entre los hombres* que la sienten. Porque es evidente que cualquiera que intente dañar a un hombre por arte mágica, rehusará participar en su comida, pues si lo hiciera, dados los principios de la magia simpatética, sufrirá igualmente que su enemigo. Esta es la idea que conduce en la sociedad primitiva a santificar el lazo que se adquiere por comer juntos; participando del mismo alimento, dos hombres dan en cierto modo, rehenes de su buena voluntad y su conducta." [énfasis añadido]. En el caso de las brujas y los ogros sucede lo mismo: las brujas no comen aquello que ofrecen a sus víctimas. Siempre se les aconseja a los protagonistas de los cuentos ver si su anfitrión come de lo mismo que ellos comen, porque, en caso de que no sea así, están sólo cayendo en una trampa. Los humanos damos al cerdo forraje (incluso perlas) pero nosotros mismos no comemos de "eso" ¿o sí?.

⁵⁴ Un pasaje interesante de la Biblia es el modo en que Jacob negocia con su gemelo Esaú la primogenitura. Esaú, se nos dice, es un cazador y Jacob, un hombre reposado que gusta de quedarse en casa. Un día, Esaú llega hambriento a la casa y, a cambio del plato de lentejas de Jacob, vende su primogenitura [Génesis 25:33]. Aunque Esaú no lo resiente, su deseo intempestivo contrasta con la premeditación de Jacob, que se antela a los hechos mejor que un cazador.

El alimento funciona igual que el *dinero* o una nota fiduciaria: se da en prenda a cambio de pago en especie o servicio. A la larga, se cambia una vida por otra vida. La comida se usa como moneda para acordar un intercambio diferido. Se comercia con el alimento (¿el deseo?). Aceptar el alimento es una promesa de pago —*a token*—. De ahí quizás el hecho de que la comida a la par que el oro, la riqueza y la opulencia estén siempre presentes en los castillos encantados, y que, en algunos casos, sean sinónimos. El que cae bajo el hechizo de su hambre, come hoy para pagar mañana. Y si antes no sale corriendo por patas, ajusta cuentas. Salda comida con comida, o aprende la lección y hace lo mismo que hacen las brujas: entrapar a su adversario. Esto último es importante recalcarlo, los héroes aprenden la magia de las brujas y de los hechiceros, y la imitan. En el mito de *Eros y Psiqué*, la celosa Afrodita-Astarté usa las siguientes palabras para referirse a Psiqué:

"What? Thou seemest unto me a very witch and a most deep
enchantress, thou hast so nimbly obeyed my commands. [...]
[Apuleius 92]

Y el terrible gigante en *The Battle of the Birds*, se expresa así de su hija que ha ayudado a huir al héroe:

"The tricks of my own daughter are the hardest things that ever
met me". [Lang, 23]

Curiosamente, un modo de librarse del encanto de la comida es seguir bien las reglas de la hospitalidad y obedecer a los que bien aconsejan. Más adelante, en el relato de *Eros y Psiqué*, hay un pasaje que ilustra cómo saldar y eludir los compromisos de la hospitalidad cuando así conviene. La última prueba que Afrodita le impone a Psiqué antes de permitirle volver con Eros, es bajar al inframundo y conseguir de Proserpina el elixir de la belleza inmortal. Psiqué cae presa del pánico y la desesperación por lo

imposible de la prueba, pero justo antes de arrojarse al vacío desde una torre, se escucha a la torre aconsejarle de este modo:

"Know thou that if thy spirit be once separate from thy body thou shalt surely go to Hell⁵⁵, but never to return again; wherefore hearken to me: [...] if thou enter across that threshold [Hell's ...] *take heed that thou go not with empty hands* through that place of darkness: but carry two sops sodden in the flour of barely and honey in the hands, and two halfpence in thy mouth [...] neither Charon [the ferryman of the River Styx] nor Pluto will do anything for nought [...] [Apuleius 93]

Psiqué no puede entrar con las manos vacías al mundo de los muertos. Si quiere concluir su prueba y lograr su cometido, tiene que antelarse a una serie de obstáculos, y preparar su pago en comida y moneda. A continuación la torre le explica a Psiqué cómo comportarse en la casa de Plutón:

[...] thou shalt see a lame ass carrying of wood, and a *lame fellow* driving him, who will desire thee to give him up certain sticks that fall down from his burden, but *pass thou on silently* and do nothing [...] deliver the foul old man [Charon] one of the halfpence which thou bearest for thy passage, but *make him receive it with his own hand out of thy mouth* [...] as thou sittest in the boat, thou shalt see an old man swimming on the top of the river holding up his deadly hands [...] *have no regard to his piteous cry*, for it is not lawful to do so. When thou art past over the flood [...] certain *old women weaving* [...] will desire thee to help them, but beware thou do not consent unto them in any case, for these and like *baits and traps* will *Venus* set, to make thee

⁵⁵ *Hell* aquí es empleado con la connotación de inframundo, equivalente a mundo de los muertos, sin la carga que tiene el Infierno. Sin embargo, son interesantes la etimología tanto de *Hell* como de Infierno. *Hell* deriva del anglosajón *helian* 'to hide' (esconder, ocultar) [Skeat 199]; e Infierno deriva del latín *infernus* 'de abajo; regiones inferiores (mundo de los muertos)' [G. de S. 377]. En sus inicios, ambos "reinos" hacían sólo alusión al mundo de los muertos, a la tierra. Cfr. Entre los celtas, Lecouteux, p. 80: "HEL (Disimuladora): es a la vez el nombre de la diosa de los infiernos y del reino de los muertos. Hel es hija de Loki y de la gigante Angrboda. [...] vive en el mundo de las Tinieblas (Niflheimr). Su estancia se denomina Eljundir (¿Humedad?). Su plato, Ungr (Hambre); [...] su criado Ganglati (El Lento); su sirvienta, Ganlō (La Lenta); el umbral de su morada se llama Fallanda Forarad (Trampa para Alimañas); su lecho, Kōr (Enfermedad); y las cortinas de éste, Blickjanda bōl (Desgracia pálida). Todos los hombres muertos en la cama o de enfermedad le pertenecen. El reino de los muertos tiene distintos nombres: Llanuras Oscuras o Campos de Tinieblas (Nidavellir), Ribera o Mundo de los Cadáveres (Nastrandir, Nasheimr). [...] En las sagas y en la historiografía encontramos una concepción distinta del otro mundo: los difuntos siguen viviendo en su túmulo, donde se reúnen con sus antepasados en las montañas huecas".

let fall but one of thy sops: and think not that the keeping of thy sops is a light matter, for if thou lose one of them thou shalt be assured never to return again to this world. For there is a great and marvelous dog with three heads, huge and horrid, barking continually at the souls [...] to frighten them in *vain fear*, by reason *he can now do them no harm* [...] to whom if thou cast on of thy sops thou mayest have access to Proserpina without all danger: she will make thee good cheer, and bid thee sit soft, and entertain the with delicate meat and drink, but *sit thou upon the ground and desire brown bread and eat it*, and then declare thy message unto her, and when thou hast received what she giveth, in thy return appease the rage of the dog with the other sop, and give thy other halfpenny to covetous Charon [...] *be not too curious* about the treasure of the divine beauty." [Apuleius 93-94][énfasis añadido]

El mito hace hincapié en varias cosas: 1. No debe, por ningún motivo, prestar ayuda a los que así se lo pidan (el cojo, dueño del asno; el alma nadando junto a la barca de Caronte; y las hilanderas). 2. Caronte debe tomar el óbolo de su boca, y no dárselo ella con su mano. 3. Debe alimentar al Cancerbero para que le permita ver a Proserpina. 4. Debe rehusar amablemente la hospitalidad de Proserpina, sentarse en el piso y comer pan negro. 5. Debe resistir la tentación de mirar dentro de la caja del elixir. Es decir, si acaso ayudara a cualquiera de los tres que solicitan su piedad, Psiqué estaría comerciando con las almas de los muertos y cayendo en las trampas de Venus; la primera lección es no distraerse de la propia meta, no malgastar los propios recursos y ser inflexible frente a aquellos que sólo quieren engañarla. Para cruzar la laguna Estigia, Psiqué no debe dar el óbolo a Caronte con su propia mano porque eso sería renunciar a su vida voluntariamente; la segunda lección es pagar sólo lo necesario. Una vez cruzado el río, se le advierte que el Cancerbero intentará amedrentarla vanamente y que debe alimentarlo para que le autorice la entrada; la tercera lección es no ceder ante el pánico y negociar los obstáculos al menor precio. Ya en el Palacio de Plutón, Psiqué no debe aceptar la hospitalidad de Proserpina porque implicaría quedar en deuda con la diosa del inframundo y, por tanto, como rehén, pero tampoco puede rehusar su

hospitalidad porque sería una ofensa, así que debe procurar el mínimo (sentarse en la tierra, y comer "tierra" —pan negro); la cuarta lección es ser humilde, pero sobre todo, no tomar más de lo que conviene. Por último, se le aconseja a Psiqué controlar su deseo, pero, como es de esperarse, la muchacha no resiste la tentación de echarle un vistazo al elixir de inmortal belleza que le da Proserpina, y cae en un sueño mortal del que Eros tiene que rescatarla. El deseo mal encarado puede ser motivo de muerte. Y sin embargo, finalmente, Psiqué sale bien librada. Cuando cruza de regreso el umbral del inframundo, ella ya ha muerto y renacido: ha sido iniciada en el misterio de la muerte y está preparada para entregarse a la plenitud. El relato concluye con las bodas de Eros y Psiqué de cuya unión nace un hijo llamado Placer. El mito hace alusión al comercio y el intercambio. Pero, sobre todo, habla de hacer conciente la muerte a partir del propio deseo.

Por último, respecto de este pasaje del mito, quisiera hacer notar las semejanzas que hay con el juego de la rayuela. Psiqué de algún modo paga y cobra su tejo, brinca de cojito, hace de cuenta que no tiene manos al momento de pagar el óbolo a Caronte, va del mundo de los vivos al mundo de los muertos, cruza la raya, aprende a mantener el equilibrio, y después de completar la prueba, se convierte en un ser inmortal. La muerte, el hambre y el deseo, en última instancia, son un juego, una broma, *"une histoire drôle"*. El juego de la broma sigue siendo el mismo juego del tejo. Tejo por tejo, diente por diente. *Tac-tac ¿quién es? Tac-tac, la vieja Inés. Tac-tac, la vieja miente: a cambio de un listón te arranca cada diente.* Doña Inés es una vieja mentirosa pero nos lo advierte: su gesto no miente cuando nos enseña el diente.⁵⁶

⁵⁶ La Rata de los Dientes —*the Tooth fairy*—, que a los niños les deja una moneda debajo de la almohada a cambio de cada diente que pierden, es una versión de estas hadas del inframundo.

Si bien compartir la comida es una señal de confianza —un modo de crear un *vínculo filial*—, "alimentar" a otro siempre es un modo de ejercer poder sobre él.⁵⁷ Comer de otro es quedar bajo su poder. El que proporciona el alimento controla (a) la comida ("Quien parte y comparte se lleva la mejor parte"). Tiene "poder de vida y muerte" sobre los otros. Las rondas hablan de depredadores que invitan a comer amablemente a su comida. Por ejemplo, en *Through the Looking-Glass*, la morsa y el carpintero, que protagonizan la fábula de *Tweedledee* y *Tweedleum*, invitan a unas ostras a dar un periplo:

*"O Oysters, come and walk with us!"
The Warlus did beseech.
"A pleasant walk; a pleasant talk,
Along the briny beach [...]"*

*The eldest Oyster looked at him.
But never a word he said:
The eldest Oyster winked his eye,
and shook his heavy head—
Meaning to say he did not choose
To leave the oyster-bed.[...]
[Carroll 66-67] [énfasis añadido]*

Aquí el más sagaz es el que ha sobrevivido más tiempo —*the eldest*—. La ostra más grande evita, desde el principio, entrar en el juego de la Morsa ("*a pleasant walk; a pleasant talk*"). Y el modo más efectivo que encuentra es mantener la boca cerrada ("*never a word he said*"). Contestarle a la morsa significa, en términos de *Oyster*, seguir el juego —*walking along*—. En general, los que sostienen una conversación literalmente se alimentan con las palabras uno del otro (o con la atención del que escucha); pero en este caso, la conversación significa "jugar a ver quién abre la boca más

⁵⁷ El caso más evidente se suscita entre padres e hijos, específicamente entre madre e hijo. La madre tiene el poder de castigar al niño con la comida. Pero también conforme la madre alimenta al niño, el niño se la come a ella. No es absurdo pensar que un niño imagine que de hecho se esta comiendo a su madre cuando ésta lo amamanta. Madre e hijo aceptan este ciclo de comerse y permanecer de un modo natural.

grande". Gana, obviamente, el que se come al otro. Por lo mismo *Oyster* opta por no dar siquiera un *Sí* o un *NO* (*begin "a pleasant talk"*). No en cambio, el resto de las ostras salen de cuatro en cuatro a pasear:

*"The time has come," the Warlus said,
"To talk of many things: [...]
Now if you're ready, Oysters dear,
We can begin to feed."*

*"But not on us!" the Oysters cried,
Turning a little blue,
"After such kindness that would be
A dismal thing to do!" [...]*

*"I weep for you," the Warlus said,
"I deeply sympathize."
With sobs and tears he sorted out
Those of the largest size [...]
[Carroll 67-68]*

El asunto de la *amabilidad* es digno de hacerse notar (*After such kindness that would be a dismal thing to do!*), sobre todo porque pone de relieve las contradicciones en las que se cae cuando coexisten las necesidades de comer y de ser "amigo de todos". ¡Ciertamente, se alimenta a la comida con tanto esmero para luego comerla! La amabilidad también tiene sus trampas. Unos capítulos más adelante, Alice va con la Reina Roja y la Reina Blanca a un festín y esto pasa:

'You look a little shy; let me introduce you to that leg of mutton,' said the Red Queen. 'Alice —Mutton; Mutton —Alice.' The leg of mutton got up in the dish and made a little bow to Alice; and Alice returned the bow, not knowing whether to be frightened or amused.

'May I give you a slice?' she said, taking up the knife and fork [...]

'Certainly not,' the Red Queen said, very decidedly: '*it isn't etiquette to cut anyone you've been introduced to. Remove the joint!*'⁵⁸ And the waiters carried it off, and brought a large plum-pudding in its place.

⁵⁸ Aunque aquí *joint* hace alusión a la charola o vianda en la que se lleva el asado, en realidad hay un giro de ironía. La reina por una parte habla de la falta de etiqueta que hay en comerse aquellos que son conocidos, y sin embargo, la siguiente frase es "¡Descuartícenlo!".

'I won't be introduced to the pudding, please,' Alice said rather hastily, 'or we shall get no dinner at all [...]

[Carroll 159] [énfasis añadido]

Si persistiera la amabilidad con toda la comida nadie comería (aunque aquí, claro, Carroll hace la ironía con la idea de que "*those best know are better gossiped of*"). Es incómodo pensar que la comida es un igual, particularmente, ante la necesidad de presentarse con el asado. La distancia que hay de ahí a que la comida se coma al comensal es un paso. Las inversiones chuscas en el orden de la comida también hacen buenas rondas, buenos refranes y buenas fábulas. Así en la ronda:

*Cuando la rana sale a pasear,
viene la mosca y la quiere picar:
la mosca a la rana,
la rana al agua,
y se echa a nadar [...]*

La canción sigue con una cadena alimenticia sui-géneris (el mosco, el gato, el perro, el palo, el fuego...), pero "el absurdo" más grande salta a la vista en el comienzo de la cadena: si de algo están salvas las ranas, es de las moscas (aún si picaran como tábanos). Las ranas comen moscas y no al revés. El absurdo, empero, instruye en una gran verdad. Los juegos de inversión de roles implican un ciclo. Al cabo de la cadena alimenticia, las moscas sí se comen a las ranas —a las ranas muertas—. De cualquier modo, para sobrevivir, cada cual debe ocupar el lugar que le corresponde en la cadena alimenticia o de lo contrario actúa como un estúpido; es víctima de su negación. Todos tienen que comer.⁵⁹

⁵⁹ Entre los muchos cuentos que los sufis utilizan en sus ejercicios de meditación, hay muchos que hablan de este tipo de discernimiento. Saber qué es primero y aprender a anteponer el sentido común. Por ejemplo, un buen día Nasrudín se topa con un yogui que acaba de devolver un pez al agua. Cuando Nasrudín pregunta por el contenido del yogui, éste explica: "Acabo de salvarle la vida a un pez", a lo cual Nasrudín comenta: "En alguna ocasión un pez me salvó la vida a mí". El yogui queda muy impresionado con Nasrudín y le invita a permanecer con él. Años más tarde, el yogui le pide a su

En el cuento chino, *El Rey Mono contra el Demonio de Hueso Blanco*, el monje Tang se comporta como un necio expulsando a su discípulo el Mono porque éste mata a una niña, una vieja y un viejo, que resultan ser manifestaciones de un demonio. El monje Tang es una presa fácil de engañar porque, como el mismo demonio dice, "No sabe distinguir lo verdadero de lo falso". Tang pierde de vista que lo más valioso que tiene es su vida, y lo más inflexible que hay es la muerte. Cuando el Demonio de Hueso Blanco y su madre, Sapo de Oro, están apunto de comérselo, el episodio cuenta:

El monje Tang no tuvo más remedio que implorar al demonio: —Puesto que te he salvado tres veces de la muerte, debes hacernos el favor de liberarnos [al monje Tang, el monje Sha y el Cerdo de las Ocho Abstinencias].

—Les interesa la misericordia— replicó desdeñosamente Sapo de Oro—, pero *a nosotros nos interesa comer los seres humanos*. Es imposible que persuadas a un demonio a que se apiade de los mortales.

El monje Tang comprendió que *la muerte era inevitable*.

[*El Rey Mono...*, 101][énfasis añadido]

Quien es ciego frente a la posibilidad del engaño aún no ha tenido que luchar para abastecerse de su propia comida. En el mismo episodio, el Rey Mono, disfrazado de Sapo de Oro, entrapa al Demonio de Hueso Blanco y lo vence. El Mono se sirve de los mismos ardides que el demonio para derrotar a su enemigo. La historia concluye con una moraleja que demarca los límites de la confianza: "No se debe tener piedad con los demonios", dice el Cerdo. Todo lo cual significa aprender a confiar en la propia percepción cuando algo da "mala espina", y desarrollar la habilidad para ver más allá de lo evidente. El crédulo es una persona fácil de entrapar y de manipular. Come como un niño —voraz y caprichosamente como el Cerdo de las Ocho Abstinencias—; depende del cuidado y supervisión de

compañero que le cuenta cómo fue que el pez salvó su vida, a lo que Nasrudín responde "Pues bien, me estaba yo muriendo de hambre, y me lo comí."

los otros porque "todo se mete a la boca". Vive ciego a las cosas que le hacen daño. No percibe la malicia de los otros porque no ha desarrollado su propia habilidad de supervivencia (no se proporciona a sí mismo el alimento).

Las rondas infantiles y los cuentos de hadas constantemente están previniendo al niño de los seres que andan acechando sus necesidades —su hambre—, sus fantasías y deseos:

*En el agua clara que brota en la fuente un
lindo pescadito sale de repente,*

*—Lindo pescadito ¿no quieres salir? A jugar
con mi aro, vamos al jardín.*

*—Mi mamá me dijo "No salgas de ahí, porque
si te sales te vas a morir".*

En esta ronda infantil, el "pescadito", al que entrapa el niño, hace las veces de un niño más ingenuo que él, o bien, es un reflejo del niño mismo. El niño juega a engañar a otro; y ese otro es él mismo. Aunque niño, en relación al pescado, es "adulto". Se convierte simultáneamente en el seductor y el seducido: juega a cazar; juega a morirse (o al menos enfermarse):

*[...] Se salió el pescadito le dio sarampión le
quedó la cara como chicharrón.*

Las *canciones de cuna* —*lullabies*— hablan también de un juego de seducción, en el que se promete comida y se advierte la presencia de la muerte (después de todo, el País de Jauja, los muchos paraísos en los que chorrea mana de los árboles y los ríos son de leche, son una tierra de *ensueño* y nostalgia). El *sueño* —el adormecimiento de los sentidos— es un modo de caer en la trampa de la muerte:

*Go to sleep you little babe,
go to sleep you little babe, (bis)*

*your mama's gone away,
and you're daddy's gonna stay,
didn't leave nobody but the baby.
[...]*

*You're a sweet little babe,
You're a sweet little babe, (bis)
[...] and the **sugar** don't stop,
gonna bring yer **bottle** to the baby.*

*Don't you weep pretty babe,
don't you weep pretty babe, (bis)
she's long gone with the **red shoes** on,
gonna need no other loving baby.*

*Go to sleep little babe,
go to sleep you little babe, (bis)
you and me and the **devil** makes three
didn't leave nobody but the baby.*

O bien:

*Duerme, duerme negrito
que tu mama esta en el campo,
negrito. [...]
Te va a traer **codornices** para ti,
te va a traer **carne de cerdo** para tí
te va a traer **ricas frutas** para tí.
Y si el negro no se duerme
viene el **diablo** blanco y ¡zaz!
le come la patita
chacabumba y chacabun
[énfasis añadido]*

En ambos casos se pide al niño que se comporte a cambio de comida; se le pide que duerma y no lllore, y se le advierte de la presencia de un "devorador" de criaturas desobedientes. Los padres son aquí la figura ambigua del que alimenta tanto como la del come-niños. La obediencia del niño mantiene al padre protector y afable, su desobediencia, en cambio, lo transforma en el mismísimo diablo.

Este tipo de "abusos de confianza" se manifiesta, a menudo, de forma antropofágica sexual (y sexual tabuada como es el incesto). Así, por ejemplo, en este dicho adolescente:

*They fuck you up
—your mom and dad—
they never mean to,
but they do.*

La rima denuncia la forma en la que se confunden los propios deseos y expectativas con el cariño hacia el otro. No es casual, que Sócrates hable del amor en un Banquete. Las relaciones de cariño, a menudo, conducen al juego del deseo. El deseo es la tentación de devorar al otro, de incorporarlo para saciar el vacío de esa "mitad faltante". Las relaciones entre aquellos que alimentan afecto y aquellos que son alimentados van revestidos de esta ambigüedad. En *Through the Looking-Glass*, Alice es una niña encantadora que a veces se expresa así:

'Nurse! Do let's pretend that I'm a hungry hyaena, and you're
a bone!' [Carroll 18]

Así, también, el libro infantil escrito e ilustrado por Maurice Sendak, *Where the wild things are* (1963), tiene una memorable línea. Al momento en que Max, el protagonista, se dispone a abandonar la tierra de las cosas salvajes, los temibles monstruos gritan a su monarca desde la orilla:

"Oh please don't go —we'll eat you up— we love you so!"
[Sendak 31]

El *afecto canibal* entre semejantes, se expresa abiertamente en mitos y leyendas consumado como incesto, parricidio, filicidio, fraticidio. Está Cronos que castra a Urano, su padre, que devora y vomita a sus hijos, y que, finalmente, muere a manos de su hijo, Zeus; Medea que despedaza a su hermano Apsirto, que induce a las hijas de Pelias a descuartizar y hervir a su padre, que envenena a la prometida de Jasón y degüella a los dos hijos

que había tenido con Jasón; también, por supuesto, Edipo que asesina a su padre y tiene hijos con su madre. Son notables los pasajes bíblicos de Caín y Abel, y el de las hijas de Lot que embriagan a su padre para embarazarse y continuar la estirpe.⁶⁰ Los cuentos traducen esto mismo a madrastras envidiosas, o padres que, temerosos de sus hijos, abandonan a su descendencia en medio del bosque (*Blanca Nieves, Pulgarcito, Hansel y Gretel*). El cuento *Piel de Asno* es la historia de un rey viejo que intenta casarse con su hija, por ejemplo. Otras variantes del mito de Edipo pueden quedar socarronamente expresadas en tan sólo ocho líneas, como en esta rima modificada por alumnos del 6º curso del liceo:

*Au clair de sa lune
Je p'lotaïs ma soeur
Y'a mon père qui arrive
Ma chandelle est morte*

*Mon père me fait peur
J'me débîne à tort
Ma soeur dit: mon père
Donnes-moi la lumière.*⁶¹

La sexualidad, en tanto deseo, es una forma de hambre, que aquí, en particular, determina un juego de abuso y depredación. El miedo/ respeto entre los personajes determina quién es capaz de "abusar más". En función de la "potencia" (del padre) e "impotencia" (del hijo y la hermana), se regula quién tiene primacía para "comer" primero, o para, de hecho, "alimentar" mejor. El juego es ver quién "puede" más; quién "fastidia" más a quién. El deseo queda insertado en un juego de poder, en el que las líneas de autoridad se demarcan por la capacidad para realizar el propio deseo.

⁶⁰ En el reino animal esto no anda muy alejado de la realidad muchos animales (insectos, peces, reptiles, mamíferos) tienen que proteger a sus crías de alguno de los progenitores; muchas crías tienen que defenderse de los padres porque a menudo las comen.

⁶¹ Texto y traducción en Gaignebet, 1986, p. 145: "[Al claro de luna/ Magreaba a mi hermana/ Cuando mi padre llega/ Mi candela se apaga./ Mi padre me da miedo/ Y yo quedo muy mal/ Mi hermana dice: papá/ Enciéndeme la luz.]"

La muerte implicada como *teasing* (fastidiar; abusar) es una constante en los juegos y rimas populares infantiles:

*Doña Blanca está cubierta de pilares de oro
y plata — Romperemos un pilar para ver a Doña
Blanca. ¿Quién es ese jicotillo⁶² que anda en pos
de Doña Blanca?*

*—¡Yo soy ese jicotillo que anda en pos de
Doña Blanca!*

El *jicotillo* es un recordatorio de la muerte. Pasa como una avispa zumbando muy de cerca, sobre todo durante la infancia. La muerte está cerca, pero quizás, antes que con la muerte, el niño se tope con la posibilidad de quedar vulnerado por el hambre o el deseo de los otros. Se le previene del abuso y sobre todo se le enseña a mantenerse alerta de las intenciones de los demás. En ello le viene hacerse consciente de su propio deseo y de sus necesidades. Tarde o temprano tendrá que velar por su propia hambre. Lo que se pone de manifiesto entre Doña Blanca y el jicotillo es un juego de cacería, que, en términos sexuales, antes de iniciarse la persecución por el patio, de facto toma la forma de *fore-play* y *cortejo*. "Al gato y al ratón", por ejemplo, se utiliza particularmente como expresión para calificar las relaciones de cortejo erótico.

Ahora bien, el juego del *cortejo/ conquista* es cierto incluso entre adversarios declaradamente antagónicos como es el caso de dos equipos oponentes. En inglés, *game* (juego, partida) también hace alusión al juego de la *cacería* (a una confrontación entre presa y cazador: ciertamente, un partido) y que también se emplea para denominar a los animales de caza, de donde nace la expresión *to die game* que quiere decir 'morir peleando'. La expresión "buen partido" se aplica a un encuentro de equipos que dio buen juego, tanto como a un pretendiente promisorio (¿"cazadero"?).

⁶² Jicote: especie de avispa grande que produce picaduras muy dolorosas. [Larousse 601] Aquí jicotillo como un "jicote cualquiera".

Conseguir la comida es un juego de caza: un modo de aprender a conseguir el alimento y evitar ser el alimento de otro. Es un juego de supervivencia. Comer implica hacerse consciente del rol que se juega en la cadena alimenticia. Es un modo de saber. ¿O acaso *saber* no es, primero que nada, conocer el *sabor* de las cosas? ⁶³

En el juego de cacería las estrategias son importantes. Hay artificio en el modo de conseguir el alimento, del mismo modo en que hay artificio en el modo de consecuentar el propio deseo. Se transita por un meandro, se anda un camino indirecto y sinuoso semejante al que sigue la comida. Se tienden trampas. Lo que hace una partida "*fair and square*" es que el adversario —la presa— pique el anzuelo. Es decir, que vaya *voluntariamente* a su muerte. En pocas palabras, que abra su "tremenda bocota" y devore el mismísimo momento de su muerte. En el juego, de manera general, y, particularmente, en el juego de la cacería, subyace esta muy importante idea de que *una presa ha de morir a voluntad*. El cazador se hace de la presa con su propio consentimiento. El juego es, en verdad, un preámbulo, una "amabilidad", un rito, llevado a cabo para consagrar algo que ya ha sido dicho: todo come, todo se come.

El disimulo "cortés" —el cortejo en el juego— es una forma tácita de decir que uno de los dos está a punto de comerse a otro. La cortesía es auténticamente una amabilidad; después de todo, cada cual es lo que come. A la comida se le tiene respeto. Matar a la presa —*shedding its blood*— es un acto sagrado que se lleva a cabo con el consentimiento último de la presa. El diálogo es una parte importante en este proceso de cortejo. Una de

⁶³ El sabor es enteramente subjetivo y, sin embargo, podemos confiar en él con precisión científica (*ciencia*: latín *sciens* 'que sabe', *scire* 'saber', indoeuropeo *skei-* 'cortar, partir, hender' con el implícito 'discernir') [G. de S. 164]. Sabemos cuando algo es agrio, ácido, dulce, amargo, salado, insípido. Es decir, discernimos. Aunque no tengamos prueba de ello, probamos, y si probamos, las cosas saben; saben a lo que saben.

las advertencias más frecuentes a los niños es "No hablar con extraños". Con los extraños, por definición, no se habla; en principio, porque se asume que carecen de la palabra como los bárbaros⁶⁴. Es decir, poder hablar con un extraño es suficiente para dejar de considerarlo tal. Lo cierto, sin embargo, es que los extraños a veces hablan mejor que los conocidos. El extraño es seductor cuando habla, y pareciera que, una vez que se entabla el diálogo, la amenaza mayor está en perder la desconfianza y la extrañeza que inspira. El diálogo en verdad es capaz de atrapar la confianza. Se teme lo desconocido; y sin embargo, la tendencia general es sentir que se conoce al extraño una vez que se habla con él. La conversación es un intercambio de ofrecimientos. Pero sólo es una trampa cuando el extraño hace más preguntas de las que responde, cuando el interrogado "desembucha" y "suelta toda la sopa", o cuando el extraño no habla tanto de él como de la curiosidad que adivina en su interlocutor. Así, en la saga Winnebago de Wakdjunkaga, hay una historia en la que el trickster atisba un lago lleno de patos y se confecciona un saco lleno de juncos; a esto, el personaje despierta la curiosidad de los patos, y no es hasta la cuarta vez que éstos le llaman, cuando aquél responde:

'Well, are you calling me?' [said the trickster] 'What are you carrying on your back?' they [the ducks] asked. 'My younger brothers, surely *you do not know what it is your asking*. What am I carrying? Why, *I am carrying songs*. My stomach is full of bad songs. Some of these my stomach could not hold and that is why I am carrying them on my back. It is a long time since I sang any of them. [...] *I have met no people on my journey who would dance for me and let me sing some for them.*

[Radin 14] [énfasis añadido]

⁶⁴ Los griegos denominaban bárbaro a todo aquel que no hablara el griego, de donde el bárbaro era el 'extranjero', el que hablaba ininteligiblemente o que ignoraba la lengua [G. de S. 103].

Wakdjunkaga logra que los patos insistan en querer bailar, y accede a cantarles bajo la condición de que bailen con los ojos cerrados. Cada vez que un pato se acerca a él, le quiebra el cuello y lo echa en el saco; y así procede, hasta que un pato de ojos rojos lo descubre y alerta al resto de sus hermanos. El encantamiento bajo el que caen los patos es voluntario. Quedan hechizados por su propia curiosidad. Bailan y cantan al son que han pedido, y sin embargo, caen en la trampa de Wakdjunkaga.

El extraño es ambiguo. El miedo hacia el enemigo es casi tan grande como el poder de seducción que éste ejerce. La apariencia horripilante, hermosa, siniestra o curiosa con la que el monstruo se manifiesta es un reflejo del propio deseo. El poder de encanto y seducción del extraño tiene que ver con la necesidad de hablar con el "extraño interior" —con el deseo—. En ese diálogo se ponen a prueba los límites. Se juega con los límites. Y en ese juego, el albur está en jugarse el todo por el todo. Lo más importante aquí es el *diálogo*. El deseo y el miedo dialogan constantemente en los cuentos. El secreto para no morir a manos del miedo consiste en observar lo que hace el monstruo, en escuchar lo que dice. Cientos de cuentos hay en que brujos, demonios y gigantes voraces revelan sus debilidades. El cuento chino *La joven y el demonio* cuenta de una muchacha, hija de un rey, que es raptada por un terrible demonio. Aunque el padre la ve partir con dolor, la joven no teme por su vida. Se sirve astutamente de su encanto y su humildad para embriagar al demonio y obtener de él su secreto:

—Pese a que tengo una fuerza incomparable, tengo también un defecto fatal— confesó el demonio. Y en seguida contó a Yu Xiang su secreto, mientras le advertía que no lo revelara a nadie.

Decidida a eliminarlo, pero muy tranquila, Yu Xiang juró que no le diría el secreto a nadie.

El diablo, beodo, se fue a dormir. Recordando lo que le había confesado, Yu Xiang rodeó su cuello con los largos cabellos de él y, de un tirón, separó su cabeza del cuerpo.

[*La joven y el demonio*, 12-14]

Es muy significativo que al monstruo se le degüelle, porque eso implica, no sólo decapitarlo —inmolar su autoridad— y cerrarle el cogote —frenar su hambre voraz—, sino comunicarse con él. La garganta es el centro de la comunicación entre la cabeza y el cuerpo, y de la comunión entre el individuo y sus semejantes.⁶⁵ En la garganta se manifiesta la angustia, la asfixia que cierra a la garganta y que puede llegar a colapsar la vida de una persona. Cuando se impone el miedo y no se comunica el deseo sobreviene un colapso; de igual modo, cuando se impone el deseo y no se comunica el miedo se muere por la ansiedad, la voracidad y la angustia. El demonio es vulnerable frente a sí mismo. El arma para vencerlo está en su mismo cuerpo. Sus cabellos —símbolo de fuerza y poder— son capaces de decapitarle —de hacerle perder la cabeza, el sentido—. Paradójicamente, la decapitación del monstruo es signo de que la fuerza ha sido liberada. La segmentación es sólo un signo de que la fuerza ha sido unificada. Cuando los cabellos cortan la garganta, se abre un canal de comunicación; la fuerza del cuerpo se comunica a sí misma —se revela—. El cuerpo del monstruo, igual que una piñata, derrama las riquezas de sus entrañas (recuérdese el mito de la cornucopia, y de la misma Medusa⁶⁶). Hacia el final de la historia, la joven eleva la cabeza del monstruo sobre sí misma, y se baña en

⁶⁵ La garganta y el cuello, a la vez que representan uno de los centros de conexión más sensibles e importantes del cuerpo, son un punto vulnerable. Los animales cuando cazan a su presa la muerden de la garganta.

⁶⁶ La cabeza de Medusa aparece en el escudo de Athenea; la diosa la recogió después de que fuera cercenada por Perseo porque ésta, al no perder su poder, constituiría un arma poderosa contra el enemigo. Por otra parte, la sangre del monstruo (también recogida por Atenea y entregada al dios médico Asclepio) tenía el poder de resucitar a los muertos. [Falcon Martínez 275]

la sangre del monstruo que corre como un manantial interminable. Yu Xiang exhibe la cabeza del monstruo como la propia, pero la lleva en las *manos*, es capaz de dominar el flujo de su fuerza. Este cuento chino en realidad es para explicar la muy antigua tradición de la Fiesta del Agua, durante la cual unos a otros se bañan deseándose bienaventuranza y una vida nueva. Es un relato sobre el flujo de la vida. Cuando el cuerpo se comunica con el intelecto —y el intelecto siente y el cuerpo piensa—, la fuerza de ambos fluye. La escisión del monstruo es sólo prueba de que ha habido un diálogo con él.

Con el monstruo se puede hablar. Aunque el miedo o el deseo tengan el rostro imponente del lobo feroz, Caperucita habla con el lobo: ambos pactan. La apuesta es conseguir lo que se quiere a cambio de la vida. Los depredadores hablan con sus presas. Y el mejor cazador de todos siempre es el héroe porque está al tanto de su voluntad y de su muerte. La necesidad de comer y la necesidad de morir dialogan entre sí. El diálogo se produce sólo entre una ronda de supervivientes. Como en el juego de las sillas (en el que, por ronda, se procura tener un asiento menos que el número de personas), cuando se detiene la música, los más lentos en sentarse se quedan sin silla y van saliendo del juego.

El ser humano ha ritualizado la cacería de muchas maneras. El juego es una de ellas; y, entre los juegos, quizás la ronda es la que mejor le describe. Las *rondas*, como su nombre lo expresa, por lo común forman una rueda de manos de la que poco a poco van desapareciendo los participantes. El círculo evoca la cadena alimenticia; el ciclo de la vida en el que unos van tras otros dando saltos. En general, la *danza* y el *canto* se combinan para representar el cortejo y la persecución sagrados. El baile de parejas, por ejemplo, es una combinación del juego de la lucha, la seducción, la conquista, la cacería y el del apareamiento (*ej.* el tango, el

jarabe tapatío). En este caso, el relato popular es esencialmente preformativo pero las historias siguen siendo las mismas. El modo en el que se narra la gesta humana es lúdico.

Otra forma de cacería, muy popular hoy en día, son los deportes. El deporte es un juego, que en su origen fue ritual, y que de algún modo fungió como la ejecución del mito. Aún si ahora ya no se le otorga esta categoría de sagrado, la afición deportiva en ocasiones narra verdaderas guerras e historias épicas. En el juego de antagonistas declarados, los participantes van a "la guerra" voluntariamente. Están permitidas las estrategias. Y mientras no se rompan las reglas, entrapar al enemigo, despistarlo, es parte importante del juego, e incluso es condición para jugarlo. Empero, lo más sobresaliente es que los participantes hacen esto de manera festiva: chanceando entre sí —bromeando—, provocándose al lance, aprestándose a un juego de lanzas.

Bromear es equivalente a seducir: es lograr que la presa caiga en la trampa, provocarlo a abrir la boca. De ahí que la broma, tanto como la estratagema en el juego, sea, por definición, divertida. Divertir es *di-* 'apartar' + *vertere* 'voltearse hacia'[G. de S. 230]; la *diversión* es doble: aparta la mente de asuntos serios hacia el placer, o bien, por medio del placer lleva a un asunto serio. Las palabras *sport* y *deporte* tienen el mismo sentido: ambas tienen conexión con el francés antiguo *desporter* 'divertir' (*amuse*), que deriva del latín *de-* 'aparte, lejos' + *portare* 'llevar, cargar'[G. de S. 214; Skeat 363]. Por lo que el deporte es un *detour* —un rodeo, una vuelta —, o mejor, un modo de des-cargarse, de aligerar una carga por medio de un rodeo.⁶⁷ El sentido de estos rodeos o recorridos periféricos de algún modo desembarazan del conflicto que representa ser el "enemigo

⁶⁷ Esto prueba ser físicamente cierto cuando, por ejemplo, se sube una pendiente. El camino más directo es en ninguna manera el mejor. Es mejor zigzaguar para ascender a la punta.

declarado" de alguien. Es un modo simbólico-ritual de figurar la adversidad. Lo curioso es que en estas danzas rituales de cortejo entre adversarios haya similitud con la *seducción*. El latín *seducere*, semejante a diversión y deporte, significa 'llevar a un lado; alejar; apartar de; conducir lejos' [G. de S. 631]. Nuevamente, regresamos a la idea de que el antagonismo es una ilusión, y la ilusión un extravío; pero, también, a que lo más ilusorio es perder de vista la propia muerte. Conforme, hoy, come uno, mañana, otro come. El meandro, el decurso sinuoso de la comida, es semejante a los ciclos de una rueda.

Tener sentido del humor es observar el flujo del alimento. El sentido del humor es un juego de sentimientos y emociones. Es un flujo de humores y "estados de ánimo". El flujo de emociones que se viven en el juego o el relato crea conciencia de lo que es ilusorio en el mundo. De la misma manera, el flujo de emociones por las que se atraviesa en el relato desarrolla la capacidad para percibir la ironía. Sólo los que muestran entendimiento nacen con una sonrisa en la boca.⁶⁸ De la ironía nacen el gesto de la risa, nace el humor negro, la Danza Macabra, el miedo. *¿Qué se sentirá que lo devoren a uno?*

Bromear, en ocasiones, significa desfigurarse de miedo o de risa. Entre que beso y mordisco, la broma va de boca en boca: de la boca del bromista a la boca del perplejo. Risa, azoro y sonrisa son contagiosos como la *Tiña*. Piénsese en el ¡AHHH! y el ¡OHHH! del público en un circo. Los coros de risa y de sorpresa son unánimes, el gesto de la boca, inconfundible. Las bocas de azoro y de risa recuerdan el hambre. El *gesto* es un modo por el que se manifiestan *jest* y broma. Es una manera de ejecutar la broma, de traducir la hazaña a *gesta*, de hacerla relato.

⁶⁸ Zaratustra, sacerdote del Mazdeísmo y profeta de Nietzsche, nace con una sonrisa. La sonrisa es signo del iluminado, del perplejo y del idiota.

La risa y la perplejidad van de la mano: el gesto desfigurante es un gesto transformador que saca al gesticulante de quicio.⁶⁹ La gesticulación evoca —incluso invoca— el hambre de los sentimientos primordiales: la ira, la envidia, los celos, la angustia, el miedo, el horror, el dolor, la crueldad, el goce, la desesperación, la pasión, la desidia, la vergüenza, el orgullo, el deseo, el placer, la curiosidad, la vanidad, la mordacidad, la morbosidad, la morbidez. Y un ataque de risa es la sana conmoción de todo junto. Es salud. Reír le devuelve al gesticulante la serenidad empujándolo más allá del contorno sereno de su rostro. La risa es una reacción “desproporcionada”. Hace perder la proporción —la propiedad, la forma, las maneras—, desfigura igual que la muerte a los muertos: el vientre se hincha a reventar, se salen los ojos, los dientes, las lágrimas, los gases. Conmociones semejantes ponen a prueba los límites del cuerpo. La figura se estira, elástica como una liga, vibra al roce del arco como una tripa de gato.

El gesticulador se despatarra. Forma parte de la comedia y la tragedia humanas. Participa del juego del Carnaval. El gesticulante entrega su alma a la fiesta, al festejo, a la celebración. A punto de morir de risa; estornuda el demonio, bosteza dios, el alma eructa, suspira el genio, se peda el espíritu.⁷⁰ La palabra *bufón* deriva del latín *buffare* 'soplar inflar', y *fool*,

⁶⁹ En la ronda: *A la rueda, rueda de San Miguel, San Miguel, todos cargan su caja de miel, a lo maduro, a lo maduro, que se voltee Fulano de burro...* Fulano es un perplejo. Cuando antes sólo miraba al centro del círculo —directo a las caras de los que le rodeaban—, ahora va a ciegas, y probablemente le descontrola lo que pasa a sus espaldas. Sin embargo, mira hacia fuera del círculo, tiene una perspectiva distinta de lo que pasa a su alrededor, y quizás sienta la fragilidad con la que va saltando en círculos, casi seguro que se sienta dando tumbos. Carga su caja de muerto. Es un iniciado.

⁷⁰ Espíritu: del lat. *spiritus* 'soplo, aliento', de *spirare* 'soplar, respirar'. [Gómez de Silva 274]. Espíritu, pneuma y alma, todos tienen una conexión con el aire por la inspiración (el genio) y el aliento divino (daemónico), que, en la carnavalización de la forma a través del gesto grotesco, quedan muy a propósito ligados a las múltiples “ventosidades” del cuerpo.

del latín *follis* 'wind-bag' (fuelle), de donde derivan los términos en francés *folie* (locura), *fou, fol, folle* (loco/a), en catalán *fol* y en castellano antiguo *folía* (locura) [Gaignebet, 1984, 36; G. de S. 122; Skeat 157]. Ambos términos aluden al *pneuma* (manifestado en la palabra, la risa y el canto), de donde los locos y los bufones serían aquellos por los que el alma habla. El gesto grotesco tanto como el más sublime son manifestaciones equivalentemente deseables del alma. Así en este texto de folklore infantil recopilado por Gaignebet:

*En passant près d'un cimetière
J'entendais les morts péter
Ce qui prouve que sous la terre
On n'a pas le trou du cul bouché.*⁷¹

Se puede concluir que los únicos capaces de producir estos estertores son los vivos porque los muertos han soltado el ánima. Incluso en estas demostraciones escatológicas, lo que hay es una prueba de que la vida bufa —resuella y se alimenta.⁷² Hay un proceso de alquimia implicado, una transformación del excremento en oro.

En este extracto de un cuento estonio comentado por Jung, el encuentro de una joven con un viejo desaseado, en un país al fondo de un pozo, ilustra el proceso por el que se encuentra la riqueza a partir del desperdicio:

"Pretty maid, pretty maid, wash me, do, it is hard for me to be so dirty!" "What shall I heat the stove with?" "Collect wooden pegs and *crow's dung* and make a fire with that." But she fetches sticks, and asks, "Where shall I get the bath-water?" "Under the barn there stands a white mare. *Get her to piss* into the tub!" But she takes clean water,

⁷¹ Gaignebet, 1986, p.76: "(Al pasar cerca de un cementerio/ oía a los muertos pederse/ lo que prueba que bajo la tierra/ no se tiene el agujero del culo cerrado) "

⁷² También, por ejemplo, el francés *boeuf* (*beef*) de sonoridad próxima, agrega el sentido de 'buey; comilona; carne'.

and asks, "Where shall I get a bath-switch?" "Cut off the white mare's tail and make a bath-switch of that!" But she makes one out of birch-twigs, and asks, "Where shall I get soap?" "Take *pumice-stone* and scrub me with that!" But she fetches soap from the village and with that she washes the old man. [Jung, 1972, 103] [énfasis añadido]

El excremento y la flatulencia tienen un lugar muy respetado en el imaginario popular antiguo. El viento era, ante todo, *pneuma*. El martes de Carnaval (martes gordo o *Mardi Gra*), por ejemplo, se celebraba la deshibernación del oso, que, se decía, salía de su refugio la última luna de invierno, y con tremendo y sonoro pedo liberaba a las almas de los muertos que había guardado durante el invierno en el vientre.⁷³ Al *oso* se le consideraba "Señor de las almas humanas" y "Boyero de los animales salvajes". En el imaginario de los cuentos de hadas, se trata de un animal muy importante, no sólo porque está ligado a la caza, sino porque es el encargado de renovar los cuerpos. Personajes tan variados como Merlín, Juan el Oso, *Iron Hans*, Orson y Valentine (romance medieval siglo XVI), Paris, hijo del Rey de Troya⁷⁴, y el Rey Arturo⁷⁵ tienen una conexión importante con el oso y aparecen siempre como seres rústicos, hombres verdes o salvajes, que representan un hombre nuevo [Gaignebet, 1984, 8-64]. Su piel ursina, como todas las pieles de los personajes en los cuentos de hadas, forma parte de un proceso alquímico por el cual se aprende a aceptar todo lo que es el hombre.

En estas explosiones y ataques del alma —*outbursts*— hay un aviso de muerte. La excreción es una forma de reventar, de vaciarse, y al cabo, de

⁷³ Gaignebet, 1984, p. 8: "[...] (el pedo de deshibernación del oso es conocido por Aristóteles)".

⁷⁴ Hécuba, madre de Paris, sueña que da a luz una antorcha y que ésta incendia la ciudad. Eso se interpreta como la destrucción de Troya. Se abandona al niño en el monte Ida y una osa lo amamanta. [Falcon Martínez 492]

⁷⁵ El nombre de Arturo deriva del celta *artos* 'oso'; se le ha relacionado también con el griego *arktouros* 'guardián del oso' (Cfr. la estrella Arturo, guardiana de la Osa Mayor) [Tibón 38]

vaciarse hasta morir. La risa, en ese sentido, libera al alma. El vacío del perplejo es una exhalación: una liberación del aliento. Es dejar ir el aliento como en el estornudo: ¡*Salud!* Perder el alma, recuperarla. Morir y renacer en la respiración. Exhalar, inhalar, revivir. El cuento se respira. La gesta se canta. El risueño resolla, resopla, da bocanadas de aire, se atraganta de sorpresa. Como quiera, queda con tremenda boca: su gesto grotesco le abre una *gruta* en medio de la cara (grotesco 'extravagante, incongruente, ridículo', deriva del lat. *grotta* 'gruta') [G. de S. 331]. Se abre la boca de Sésamo, la gruta de la Sibila que como una serpiente arrastra a sus huéspedes por las cavernas del cuerpo.

El juego ritual de la risa es el juego del umbral. En el umbral se encara el vértigo de Orfeo ascendiendo de lo profundo antes de ser desmembrado por las Ménades; el *pánico* a tragarse una broma del dios Pan y quedar devorado por Todo.⁷⁶ El juego es encontrar cada cual su límite. Pierde o gana quien "pisa raya". Así se abre la boca de la gruta, se abren los ojos de la Esfinge, se abren las fauces del Lobo, ruge Sésamo. Y no hay salida. La misma entrada es la salida. No es para menos *¿quién no se muere de risa?*⁷⁷

⁷⁶ Pánico deriva del nombre del dios Pan que en griego significa "todo". Así el pánico es una fuerza que saca al individuo más allá de sí, y lo entrega a todo, casi como una carcajada. En Pan debe verse ante todo un dios liminar, que, por medio del miedo o del deseo, lleva más allá del límite, transporta a la totalidad. Conjunta atributos humanos y animales al igual que el Hierofante. Es hijo de Hermes, el Mago; o bien, hijo de Cronos y Rea. Pan es dios de los pastores y rebaños. Está vinculado a la naturaleza. Sus símbolos son la siringa (flauta de caña), la corona de pino y el cayado de pastor, aunque a veces es representado con jabalina y atributos de *cazador*. Va siempre acompañado de un perro (Cfr. Anubis, Seth). Es una divinidad iniciática. Pan es mitad hombre, mitad macho cabrío, al que se le reconoce un gran ímpetu sexual, a la caza de ninfas soñadoras. Se le ha querido ver como un genio de los bosques asociado a Silvano, *dios de la cacería*, y Fauno [Falcón Martínez 249, 487]. Los Panes, Sátiros, Silenos, Faunos y Ninfas todos son divinidades que forman parte de los ritos anuales de fertilidad. Como espíritus de la naturaleza son semejantes a los trolls, gnomos, duendes y hadas, de donde Puck sería el más representativo. Cfr. Dionisio y Baco. Ritos Órficos, Bacanales, Lupercales.

⁷⁷ A esto, son significativas las expresiones, "cagarse de risa" o "cagarse de miedo", que implican la purga de un modo explícito.

El monstruo es *antisolemne y ridículo*. Es posible reírse de él o con él. En una de las tantas historias del bufón Tenali Rama, se cuenta que, un buen día, éste visita el templo de Kali, y tras repetir tres millones de veces el mismo canto, finalmente ve aparecer frente a él a la diosa de las mil caras. El joven Rama no se amedrenta con la presencia horrorífica de la diosa, y en cambio, se ataca de risa. Nunca nadie se había atrevido a semejante cosa frente a esta temible diosa. Ofendida, la diosa le pregunta:

"You little scalawag, why are you laughing at me?"

He [Tenali Rama] answered, "O Mother, we mortals have enough trouble wiping our noses when we catch a cold, though we have two hands and only one nose. If you, with your thousand faces, should catch a cold, how would you manage with just two hands for all those thousand runny noses?" [Ramanujan 57]

El juego del miedo libera; es el mismo juego de la risa. Libera de cargas ilusorias, permite ver con claridad. Tanto el miedo como la manía purgan. Vacían. Provocan la catarsis. Y la catarsis limpia las tripas. Cura. Convulsiona, causa vómito, expulsa la comida. El cuerpo entero lo resiente. Tiembla, se orina, y aún más, le dan ganas de comer, de comerse las uñas, de morderse los dedos, de masticarle el brazo a otro, o de comer palomitas. Es como una progresiva autofagia, un rito caníbal. La *gesta* es, al cabo, un proceso de *gestión y digestión*. Todo lo que se come, se excreta. El círculo es redondo.

Desde el año del caldo, la boñiga de la vaca se usa para crecer forraje, con el forraje se alimenta a la vaca; la vaca produce la leche de la que se alimenta otra vaca, un lindo y nutritivo ternero que termina por alimentar a algún niño, que también bebe leche de vaca, y primero leche de mamá que come vacas que también son mamás, y todos —la vaca, el ternero, la madre y el niño— terminan como carne de gusanos, como humilde boñiga.

El excremento se transforma en comida, la comida se transforma en excremento. Se trata de un juego circular. De una historia sin fin.

Una de las imágenes más recurrentes en los cuentos de hadas es el de la sucesión interminable de animales unos dentro de otros. *The King of the Waterfalls*, como otros muchos cuentos, tiene un gigante que le revela esto a la princesa que ha raptado:

"Under the threshold is a stone, and under the stone is a sheep, and in the sheep's body is a duck, and in the duck is an egg, and in the egg is my soul". [Lang 89]

Chin-chan-pu.⁷⁸ La broma es un bocado de misterio. Un bocado de misterio, y todo estaba dicho: cada cual terminará mordiendo su propia cola. Quien sonríe mirará de reojo el ciclo de la eternidad: el juego del hombre consigo mismo; el cuento de siempre. La creación empieza y termina con una gran carcajada. El estertor es lo primero y lo último. Este es el cuento del Uroboro,⁷⁹ la gesta de una serpiente enroscada.



⁷⁸ El juego chino *Chin-chan-pu* corresponde al castizo *Piedra-papel o tijera* (también *Dis-pa-re-jo*), y al sajón *How-are-you?-Speak!* Los jugadores son dos, ambos hacen un puño con la mano derecha, mientras se recita *Chin-chan*, y al momento de decir *-pu*, emiten una de tres posibles figuras: piedra (se conserva el puño), papel (se extiende la palma), o tijera (se forma una "V" con el índice y el cordial, figurando unas tijeras). Gana el que emite la figura de mayor poder: piedra mata tijera, tijera mata papel, y papel mata piedra. Se trata de un juego circular en el que todas las figuras pueden resultar victoriosas o vencidas.

⁷⁹ El Uroboro es un símbolo presente en todas las culturas, una *imago mundi*. Es la serpiente que se muerde su propia cola formando un círculo. Representa la totalidad, el ser activo y pasivo, devorador y devorado. Su circularidad manifiesta el flujo entre los opuestos, entre los principios femenino y masculino; luminoso y oscuro. La serpiente cósmica es una parábola del misterio eterno. [Izzi 489]

Tiger, tiger burning bright
in the forest of the night...

The Tiger, William Blake

Eneec-meenee-minee-mo
catch your tiger by the toe.

Popular Rhyme

Kitty, can you play chess?

Through the Looking-Glass
Lewis Carroll

II. Vox populi: puro cuento

Este era un gato con los pies de trapo y los ojos al revés.

¿Quieres que te lo cuente otra vez?

...

Tal vez.

Tal vez *SÍ* y tal vez *NO*.

¿*SÍ* o *NO*?

Ese es el cuento más largo que me sé. Y, sin embargo, apenas termina, tengo que empezarlo a contar. En este cuento de nunca acabar hay un modelo a escala de lo que es el relato popular. Basta para entender cómo se juega al contar y cómo se juega en el cuento. Da para todo un capítulo.

¿Quieres que te lo cuente otra vez?

Al jugador le azuza la disyuntiva: ¿Sí o NO? La pregunta del cuento es una puerta entreabierta. Y en tanto puerta, es doble, es ambigua. Es tangiblemente dos: alguien pregunta, alguien responde. La interrogación invita a pasar pero también incita a la sospecha. Los niños más niños a veces responden al cuento del gato con otra pregunta: ¿para qué? Contrario a lo que se pueda pensar, preguntan, no por ingenuidad, sino porque son los jugadores más expertos: ¿para qué volver a contar el cuento? El recuento no les parece absurdo tanto como *sospechoso*. Miran desde abajo con carita de ¿qué me vas a hacer? Realmente ¿qué va a pasar si el cuento se escucha otra vez? ¿Para qué volver a empezar? ¿Qué ha cambiado?

La pregunta provoca la curiosidad y el miedo: los dos ingredientes del juego. ¿Sí o NO? La disyuntiva llama, pide una resolución. Ese es "el llamado": la vocación por el acto. La vocación del acto libre. El jugador descubre el **Arcano de la Auriga (VII)**: el viaje al más allá, a lo incierto, el viaje de su voluntad.¹ Dos tiran de un mismo carro: dos juegan en derredor a una misma pregunta, un mismo relato. Preguntar es preguntarse y preguntar a lo otro. Es establecer un vínculo entre tú y yo, entre esto y aquello. Alguien pregunta, alguien responde.



¹ Como en el mito de la Auriga de Platón, la carta del Tarot muestra un hombre sobre un carro, con dos caballos tirando de él. El hombre es el Mago, el caballo rojo es su deseo y el azul, su miedo. Esta carta simboliza el movimiento a partir del eje. El control, que el hombre tiene sobre los caballos, se convierte en templanza y valor, respectivamente; el equilibrio mantiene la Justicia. De la Prudencia del Mago depende llevar a buen término su travesía (recordemos la infausta carrera de Faetón, hijo de Apolo, que en cambio, fue fulminado por un rayo de Zeus porque en el intento de conducir la auriga de su padre quemo y heló la tierra). La Carroza simboliza, el equilibrio, el juego de fuerzas opuestas o de contrarios; y, en particular, El Viaje mítico: el viaje del relato a lo desconocido. Los caballos son, efectivamente, símbolos del más allá.

La palabra *pregunta* significa literalmente ‘sondear (la profundidad con una vara’, del latín *per-* ‘mediante’ + *contus* ‘vara, palo, pertiga’, a su vez del indoeuropeo *kent-* ‘picar, agujonear’ (misma raíz de centro: del griego *kéntron* ‘punta, acicate, agujón, punto estacionario de un compás, centro de un círculo’)[G. de S. 559]. Preguntar es sondear —tantalear—, provocar una respuesta, encajarse en un centro para tantear la periferia, para encontrar el límite. Cuando se toca el límite nace la pregunta: *¿quién eres?*, y eso es casi como punzar la piel y el ojo del “otro” con una vara.² El que interroga siente esa misma pregunta punzándole la piel. En ese punzar atraviesa de aquí a allá, de afuera a adentro. Crea un puente entre lo visible y lo invisible. Crea un vínculo sensible. El miedo y el deseo nacen ante lo desconocido. La vara punzante pregunta: *¿vas tú o voy yo?*

El juego invita al más allá: *promete* aventuras. Pero ¿no habría que sospechar de esa voz que llama desde tan lejos? *Ven—*, susurra al oído, —*sal de ahí — I’ve lots of goodie goods to give*. El llamado a la aventura encanta, seduce, hechiza. Tan sólo de escuchar el cuento se cae en la trampa: *a que NO juegas— a que Sí— a que NO...* La pregunta y la respuesta son parte de la misma emboscada. *Vamos a jugar—*, dice. Si el cuento desencadena la acción es porque azuza con el llamado a la aventura.

² El ojo del ciclope que fue punzado por la lanza del artero Ulises es el ojo de la pregunta (una visión frágil, un rayo de lucidez)—. La palabra *pregunta* (=punzar, sondear con una vara) tiene una estrecha relación con esta imagen, a más que es algo que caracteriza al artero. El ojo del ciclope Polifemo fue atravesado por Ulises con una vara candente. Ulises engaña al ciclope haciéndole creer que es Nadie, pero poco antes de partir de la isla del gigante le revela su verdadero nombre. Entonces Polifemo pide venganza a su padre, Poseidón, por el daño que le ha hecho Ulises. Poseidón, dios del mar, impide que Ulises llegue a Ithaca por otros diez años. La insolencia que Nadie tiene de llamarse Ulises, es sólo un ejemplo de lo que “extravía” al preguntar. Sondear el ojo del misterio, punzarlo, es el arte de Nadie, el arte del muerto —o del que finge estar muerto—. Para entrar en el ojo del misterio hay que abandonar el Ego, la identidad, hay que ser Todo y Nada. Ulises bien pudo haberse salido con la suya. Pero al momento de revelar su nombre, el ojo del misterio lo escupe como un ojo de agua.

La *aventura* es un advenimiento: es ir y venir; llegar y partir [G. de S. 95]. *Algo* va al encuentro de quien parte; *algo* hacia lo que va quien parte. *By the pricking of my thumbs, something wicked this way comes* [Macbeth IV:1]. Eso es aventurarse. "Algo" y "alguien" habrán de encontrarse tarde o temprano en alguna parte. Y en ese encuentro serán adversos: cada uno irá *hacia* el otro. Uno contra otro. La aventura es ese encuentro de dos. Es el encuentro con la *adversidad*, con el *adversario*. En esta adversidad hay que ver confrontación pero también unión. De dos sólo quedará uno: un mismo juego, un mismo cuento. Al cabo, la pregunta que desencadena la aventura, *¿qué hay más allá?*, es idéntica a la otra pregunta *¿qué es el más acá?* El cuento transporta a un encuentro insospechado: al encuentro consigo mismo. Quien parte a la aventura, ha sido *partido*, ha quedado dividido, privado de una parte.³ La aventura es la búsqueda de la otra parte, una promesa de quedar completo. Es el juego de *dos partidos* (dos que han sido divididos). Sin embargo, no existe esa parte faltante más que dentro de una ilusión —dentro de un juego. Por tanto, la pregunta del cuento es sólo un señuelo para dejar el más acá. El juego de los contrarios es un engaño, una ilusión.

En el cuento hay más de una voltereta ilusoria: lo que parece un cuento se transforma en un doble juego: el juego se cuenta y el cuento se juega. El cuento habla a través de la ilusión —es especular como los ojos del gato—. Quien juega, es un iluso. Y para ser un iluso ni siquiera hay que responder que *Sí* o que *NO*. El iluso no se da cuenta que su respuesta es irrelevante para activar el juego. Su respuesta está ahí antes de empezar el cuento del mismo modo en que la vida está ahí se decida o no jugarla.

Poseidón rey del mar se encarga de crear suficientes remolinos como para que apenas llegue a Ithaca. Y cuando llega a Ithaca es, en verdad, Nadie.

³ Cfr. mito del andrógino en "El Banquete" de Platón.

La palabra *ilusión* deriva del latín *illudere* 'mofarse, burlarse, engañar' [G. de S. 367], y significa literalmente "jugar en contra". Ser presa de la ilusión es jugar a que se juega en contra, a que *algo* juega en contra y a que se juega "contra algo"; es decir, la ilusión es jugar a la adversidad, es jugar a los contrarios: al Sí o el NO. Pareciera que nada más se avanza el primer *Sí* o el primer *NO*, se cae en la trampa (*i.e.* no queda de otra que jugar el cuento hasta el final); sin embargo, la suerte está echada mucho antes que eso: tan pronto se escucha el cuento, se queda atrapado dentro del juego. Cuando se hace la pregunta, ésta ya es parte del juego; la respuesta, por consiguiente, no puede ser menos que parte del cuento. El juego es antes que la pregunta, el cuento es antes que la respuesta. (La pregunta y la respuesta son sólo una amabilidad). Empero, hay más. La ilusión juega en contra de quienes juegan en contra: les hace creer que el juego es ser adversarios cuando su gran adversario es el juego. Y el juego es a tal grado adversario de sí mismo, que también esa ilusión es ilusoria (un doble engaño que deja de ser engaño). Es decir, no hay tal ilusión, no hay tal juego, no hay tal engaño. Todo es parte del mismo cuento. La ilusión juega contra sí misma; el juego juega contra sí mismo. (¿El cuento se cuenta a sí mismo?) La ilusión *parece* un engaño cuando no se entiende el lenguaje de lo ilusorio. Y digo "parece" porque lo cierto es que el cuento desde el mismísimo comienzo nos lo advierte: *Aquí hay gato encerrado*. En el sólo acto de prevenir, la ilusión se desvanece. Entonces ¿dónde queda el engaño? Más bien ¿dónde quedamos nosotros? (¡Quién sabe!). Lo cierto es que éste es un juego limpio: *Bajo advertencia no hay engaño*.

ESTA LIESIS NO EN LA
DE LA BIBLIOTECA

Contar es jugar

Para contar hay que jugar. Volvamos:

Este era un gato con los pies de trapo y los ojos al revés.

¿Quieres que te lo cuente otra vez?

La pregunta "¿Quieres que te lo cuente otra vez?" parece absurda: ¿Por qué volver a contar el cuento que recién ha sido contado? ¿Por qué volver a contar el mismo cuento? ¿Por qué *Sí*? o ¿por qué *NO*? Aunque *Sí* y *NO* parezcan respuestas simples, la pregunta a la que responden no lo es. Cualquiera de las dos respuestas, responderá por las preguntas que se desprenden de la primera pregunta. El juego forma un rompecabezas de preguntas —un *puzzle*—. Y sin embargo, jugar el juego que propone la pregunta del cuento del gato no es tan complicado. Los niños jugarán con el *Sí* o con el *NO* para ver qué pasa. Los adultos quizás sólo hagan del juego un absurdo, o lo piensen un poco más. La pregunta "¿Quieres que te lo cuente otra vez?" es una pregunta tramposa: seduce al *Sí* por el modo en que parece afirmar —vaticinar— el deseo de escuchar el cuento. Es decir, la pregunta escamotea su propia respuesta: decir que *Sí* implica escuchar el mismo cuento (al parecer un cuento "absurdo" que se repite "absurdamente"), decir que *Sí* es casi como caer en una "trampa" (¿pasar por estúpido?); y sin embargo, decir que *NO*, podría resultar mucho menos satisfactorio (por ejemplo, decir que *NO a priori* y "pasarse de listo" implicaría negarse la oportunidad de jugar el juego).

Una vez que la respuesta es *NO*, el que escucha cede el *control* sobre el recuento del juego. Esa es la regla: *NO* le da poder al cuenta-cuentos de dejar de contar, mientras que *Sí*, le da poder al oyente sobre el que está contando. Quien empieza a contar el cuento lo contará porque quiere, pero una vez que empiece el juego el cuentero quedará sujeto a la voluntad del

otro (claro, siempre y cuando éste último diga que *Sí*). Empero, decir que *NO*, es en ningún modo garantía de que el juego se detendrá, el cuentero podría volver a contar el cuento tantas veces quisiera a pesar del *NO*, porque él es el que tiene el poder de controlar cuándo empieza el cuento. El cuento empieza tantas veces lo quiera el cuentero mientras el otro diga que *NO*, pero empieza tantas veces lo quiera el oyente mientras éste diga que *Sí*. ¿Qué pasa cuando alguien quiere escuchar el cuento y no hay nadie que empiece el juego? ¿Qué pasa cuando un *NO* es dicho por error y ya no se puede volver a escuchar el cuento? El juego sigue en otra ronda sólo que a partir de una inversión de roles: al que quiera escuchar el cuento que lo cuente.

Las *reglas del juego* son dos: quien escucha el cuento sólo puede responder *Sí* o *NO*, quien cuenta el cuento sólo puede contar el cuento— hacer la pregunta. Como las posibles respuestas son dos (*Sí/NO*), hay cuatro posibles combinaciones: que ambos quieran jugar el juego, que ninguno de los dos quiera jugar, que uno de los dos quiera y el otro no x2. Cuando los dos están de acuerdo en el *NO*, el resultado es trivial: no hay juego. Cuando los dos están de acuerdo en el *Sí* el juego tiene un doblez adicional: el oyente puede fingir no querer jugar el juego, en cuyo caso adquirirá doble control del juego (el juego se jugará tantas veces él quiera pero “castigando” al otro, *i.e.* sin darle el *Sí* que está buscando); o al contrario, a partir de un *NO* “en falso” por parte del oyente, el cuentero puede fingir tampoco querer contar el cuento, en cuyo caso “castigará” al otro no contándolo (el otro queda a merced de su “capricho”). A este doblez podemos llamarle *malicia*; al deseo de jugar el juego tal cual — simple y llanamente—, *buena voluntad*. Los extremos a los que pueda llegar el juego dependerán de la malicia y de la buena voluntad de los jugadores. De hecho la *malicia* y la *buena voluntad* se aprenden en el

juego; o bien, se les aprende a *usar* en el juego: el que es “todo buena voluntad” terminará por no hacer más que lo que el otro quiere, y el que es “todo malicia” terminará jugando solo por no alternar en el uso del poder. A ambos jugadores conviene estar al tanto de la malicia y la buena voluntad del otro, y ser cada uno capaz de ambas. El cuento es más divertido cuando aparecen estos dobleces: cuando hay malicia en el juego. Tanto malicia como buena voluntad prueban ser necesarias para jugar mejor el juego, para contar mejor el cuento. Así pues, el fingimiento —el engaño lúdico— crea un juego de intenciones en el que se especula con el deseo del otro a partir del “castigo” y de la “recompensa”: las apariencias abren un juego de poder en el que cada cual pone a prueba el límite de su propio deseo y el del otro.

Pero ¿qué pasa cuando el *Sí* es *Sí* y el *NO* es *NO*? Por ponerlo de otro modo ¿qué pasa cuando el cuentero tiene que seguir contando el cuento a pesar de sí mismo? ¿qué pasa cuando el que no quiere escuchar el cuento tiene que seguir oyendo el cuento porque así lo quiere el cuentero? Hay dos posibilidades $\times 2$. Suponiendo que los dos o alguno de los dos estuviera dispuesto a ceder, entonces lo que se entabla a través del juego es un diálogo subjetivo, se le indaga al otro de manera directa si quiere jugar o no, y de manera indirecta su estado de ánimo. El juego, pues, desarrolla una cierta intuición para decodificar la intención y sentimiento del otro. La pregunta de cada jugador es tácitamente ¿estamos jugando a que *Sí* o a que *NO*? El juego es una conversación. Sin embargo, también cabe la probabilidad de que ninguno de los dos quiera ceder. Entonces tenemos otro juego: un juego de poder, un duelo de voluntades. Se juega a ceder y a no ceder, se juega a obedecer y a desobedecer (por ejemplo, el oyente dice *NO* y el cuentero insiste en contar el cuento). Con las mismas dos reglas del juego se tiene que llegar a una negociación: lo único que los jugadores

tienen para concluir o prolongar el juego es *Sí/NO* y el cuento. Entre más voluntad haya de *negociar*, mayores serán las probabilidades de que ambos jugadores (oyente y cuentero) lleguen a un acuerdo sobre lo que quieren. Pero el que se niegue a aceptar voluntariamente esta negociación (este juego de poder) llevará todas las de perder: terminará haciendo mucho más de lo que quiere. Aquí es donde el fingimiento puede resultar una herramienta muy útil en la negociación. Fingir querer contar el cuento, a pesar de querer lo contrario, podría, a ojos del oyente, quitarle el chiste al juego —restarle placer quizás—, o simplemente, saciar su necesidad de juego. Y por otra parte, disfrazarse de un oyente ávido de escuchar el cuento, es un modo de darle al cuentero el placer de contar, y de desvirtuar pronto el juego.

O sea que, después de todo, sí existe una trampa en el cuento del gato. El engaño es un elemento importante en la negociación que se entabla por medio del cuento. El artífice del engaño es siempre el que mejor sabe ocultar o mostrar sus deseos según como le vaya resultando oportuno y conveniente en un juego de poder. Aquí es donde el uso de la malicia y de la buena voluntad prueba ser de suma importancia. Mostrar enteramente los propios deseos o intenciones es exponerse totalmente al otro: quedar a merced del juego de poder del otro. El fingimiento es un modo de jugar poniendo reglas propias, adicionales a las que ya hay; es un modo de intervenir creativamente en la re-creación del cuento, y también un modo de no quedar obligado a hacer mucho más de lo que realmente se quiere o se puede. En el juego se busca tener la libertad de contar así como de no contar; tener la libertad de elegir jugar o no jugar; tener poder cabal sobre lo que se quiere y lo que no se quiere; tener poder sobre el límite. *¿Sí o NO?* El mejor jugador se libra del juego jugando.

De una pregunta salen dos: aquel que pregunta y aquel que responde. De un cuento también: uno cuenta y otro escucha. Es por esta división que nace el aquí y el allá, el adentro y el afuera; yo y lo otro. En la pregunta del cuento se abre un espacio de libertad: de deliberación y de decisión. El juego de la pregunta es un modo de ejercitar el poder de decidir. Se juega "a voluntad" con las consecuencias (¿qué es Sí y qué es NO?).

La pregunta en el cuento parece simple. Se juega fácil; y sin embargo, todo esto que acabamos de explicitar ocurre. Ocurre vertiginosamente. En el cuento del gato hay un modelo a escala de lo que de hecho ocurre al interior del relato popular arquetípico. Los personajes de un cuento atraviesan por un proceso de deliberación semejante al del juego. Aún si este proceso no es explícito en el relato, el proceso existe: se vive en las personas que participan del juego del relato. La imaginación de los jugadores (el narrador/ el oyente) crea un puente entre lo que se dice y lo que no se dice. Crea vínculos entre un acontecimiento y otro del relato. Los jugadores deliberan a la par de los personajes. Toman decisiones con ellos (uno de los tantos juegos que ocurren durante el relato es el de anticiparse a los hechos). Desde el momento en que una persona sigue el juego de los personajes, juega con los personajes; más aún juega a ser cada uno de ellos. El relato se convierte en un juego dramático (bastante semejante al del cuento del gato en términos de dinámica y funcionamiento). El proceso imaginativo se traduce en un espacio dramático. El relato es *acción* en todos los que participan de él. Es acción sutil que opera a diferentes niveles de conciencia en cada uno de los participantes. Contar — jugar — crea una disposición volitiva frente a la acción. El cuento del gato, en última instancia, por simple que parezca, es un juego de imaginación volitiva.

¡Para comerte mejor!

¿Qué fue primero? ¿la pregunta o el huevo? ¿la gallina o el cuento? Quizás lo más desconcertante del relato sea no saber quién o qué —y por qué— echó a andar por vez primera la maquinaria del cuento. En verdad, ¿cuál fue la primera pregunta? ¿Cuál fue la pregunta que precedió a todas las demás preguntas? Todo lo que sabemos es que una vez terminado el cuento, el juego empieza a partir de una pregunta:

¿Quieres que te lo cuente otra vez?

Quien contesta que *Sí* se muere de curiosidad: desea encontrar otro cuento en el mismo cuento. Decir que *Sí* es querer saber más: tratar de abrir un espacio entre-líneas, querer encontrar respuesta a todos los enigmas que se desprenden del mismo cuento. Y aunque finalmente el cuento no cambie, los participantes cambian:

¿Por qué era un gato con los pies de trapo y los ojos al revés? No sé. ¿Existen gatos con los pies de trapo y los ojos al revés? Tal vez. ¿Qué le pasa al gato con los pies de trapo y los ojos al revés? ¿Qué crees? Muéstrame un gato con los pies de trapo y los ojos al revés... ¿Quieres que te lo cuente otra vez?

Sííí ¡Para COMERTE mejor! me respondieron una vez las garras, dientes y ojos pelones de un niño de cinco años. Pienso que no es casual que se le haya cuatrapeado el cuento del gato con el de la *Caperucita*. Su respuesta —habida visceralmente tras mucho repetir el juego—, fue sólo un reflejo de una pregunta que, incisiva, llega a engatusar como el lobo feroz disfrazado de abuelita. No lo sabemos de cierto, pero podemos asumir que “En el Principio, el cuento fue grato y gratuito” (o sea, empezó a contarse *ex-nihili, ex-machina, porque sí*). De lo que no cabe duda es que, una vez empezado el juego, el relato empieza y termina *con y por* la misma pregunta como el alfa y el omega: un absurdo que se repite al absurdo.

La pregunta alimenta la curiosidad: despierta el apetito; y —para asombro de todos— los jugadores se transforman, inadvertidamente, en un monstruo de grandes fauces. En un santiamén mudan el hambre atendida — el deseo— por el instinto voraz. Si el enigma fustiga su hambre, es porque saben que el enigma será siempre lo más amenazante. Una pregunta va encadenada a muchas otras, una sola despierta el deseo de saber cada vez más. *La curiosidad mató al gato*. El hambre que se despierta es el hambre de sobrevivir las preguntas del juego, de saciar la curiosidad, de mantenerse vivo en el juego.⁴

La respuesta al enigma, igual que a la del lobo de los cuentos, es *sí porque sí* —su pregunta es una falsa pregunta. Ante todo, impone (¿la cortesía obliga?). La amabilidad del adversario es sólo una forma de ganar tiempo, de aprender a esperar (de no precipitarse al momento de conseguir lo que quiere). La docilidad con la que se aproxima la pregunta del cuento es similar a la carnada: vuelve dócil a su presa (le induce a una falsa confianza). El depredador experimentado espera a que su presa haga el primer movimiento: la invita a jugar, juega con ella; de este modo, si la devora, será siempre con su consentimiento. La presa es libremente una presa. *Por la boca muere el pez*.

Cualquier respuesta es picar el anzuelo, es caer en la trampa. Cada jugador devora *el momento* de ser devorado por la pregunta del cuento. De ahí que, al contar, cada jugador incorpore el cuento: lo haga cuerpo, lo haga suyo. Cada vez que se repite el cuento, los jugadores “comen”: alimentan el cuento, se alimentan de él. Insaciables, juegan compulsivamente el juego:

⁴ En este punto, me parece necesario aclarar lo que entiendo por supervivencia. No es la idea peyorativa de “vivir apenas”, es la idea de vivir consciente del límite. Cfr. Chilton Pearce, p. 141: “Play serves survival. But our notions of survival are so grim, so opposite to play. The very word conjures up pictures of gray, marginal existence,

se trate de un *Sí* o *NO*; la respuesta no importa, la pregunta persiste, queda al acecho, los está cazando. Va tras ellos como la sombra. Persiste hasta que recibe una respuesta: *Sí, cuéntame el cuento dentro del cuento, cuéntame más, cuéntame otro cuento.*

El relato atrapa, se enreda como la cola de un gato entre las piernas, seduce a la respuesta. Encanta. Hechiza. El poder de la ficción es también el de la seducción. Los niños son incansables en esto, contarán el cuento o pedirán que se les cuente cien veces sin-cuenta hasta la estupefacción. ¿Por qué? *Porque sí.* Es decir, no importa que el cuento ya haya sido contado. Es un cuento que en todo momento está siendo contado. La pregunta que activa el cuento, lejos de resultar ociosa, revela la mecánica del relato: se conoce el cuento, no a partir de la trama, sino de la repetición continua. Saberse el cuento es repetirlo, vivirlo, quedar imbricado en su trama, ser parte de la trama, gestarse en él, actuar con él. Cada vez que se re-cuenta hay un reencuentro con el relato. El relato es nuevo.

La repetición crea un estado de trance o fascinación. Como el canto, como la danza, como una oración, como un mantra. El relato que se repite, ronda de boca en boca, de mano en mano: su juego crea un ritmo atrapante. Al igual que las rimas infantiles, el cuento que se repite tiene el poder de evocar lo indefinido; de llegar al sentido a través de la repetición sin-sentido. Apenas se pierde la noción del juego, se empieza a comprender el relato. Para el niño el juego es una broma que le divierte hasta ahogarlo de risa: se le van los ojos chuecos, hace bizcos como el gato. Escucha el cuento una y otra vez con curiosidad renovada; fastidiando al que lo cuenta, o bien, contándolo como una travesura. Soltar risa y risa lo renueva —lo mantiene abierto—. Eso es la perplejidad; es un modo de vaciarse, de

hanging to life by a thread, down to the last tissue or tank of gas. Instead, consider survival to be the victory of life over death, a cause for celebration”.

renovar el mundo, de conocerlo, de estar en él. La perplejidad es un ejercicio de asombro.

En el cuento del gato se juega a ser el más perplejo de todos. El perplejo tiene piel de gato. Pies ligeros y mullidos —de trapo—. Y el trapo es tela y paño, pero también velo y cortina.⁵ Los pasos del gato tejen ilusiones. Emboban. Nada más ver el garbo de un gato al andar es caer en un juego de seducción (incluso por muy poco amante de los gatos que alguien sea). Sus movimientos remueven algo entre la admiración y la envidia. El gato —apenas cae, apenas roza este mundo— escapa. En su contoneo se puede ver una danza: paso, paso, un, dos, tres, cuatro, pausa — un, dos, tres, paso, paso, pausa. Ante una situación de cautela, se petrifica. Sus ojos relumbran como espejos en la oscuridad. Fascinan. Su quietud hechiza. Se acerca a un tazón de cristal. Juega con su presa. Con una pata corre lentamente la cortina. Devela. Salta por la ventana. El gato lleva un pez dorado en la boca: *se os abrirán los ojos y seréis como dioses...*

⁵ Trapo está relacionado con el francés *drap*, y el inglés *drape*. [Skeat 124]

As I was coming down the stair,
I met a man who wasn't there;
He wasn't there again today,
I wish that man would go away.

Popular Rhyme

Death smiles at us all. All a man
can do is smile back.

Gladiator, 2000

III. Las hadas: *fatas y daimones*

Al hablar de hadas se piensa en estos seres sutiles, ligeros y traviesos, que habitan un mundo propio y que, sin embargo, entran y salen del mundo de los hombres. El carácter caprichoso —voluntarioso— con el que se les imagina, les ha hecho fama de ser espíritus o demonios. La *Daoine Sidhe* o Buena Gente —como se les conoce—, está hermanada a las fuerzas de la naturaleza.¹ Las hadas son ingobernables —huidizas—, obedecen leyes propias, y, en los designios de sus voluntades, a veces benefician a los hombres o los perjudican. *Pero ¿qué son?* Muchos hablan de que las hadas corresponden a las ánimas de los muertos, otros, que se trata de ángeles caídos o espíritus astrales, y otros más que, en tiempos aquellos, fueron grandes dioses, hijos de Dana.² Empecemos por decir que *son*.

¹ Kirk en Briggs, p. 258: "A estas *Siths*, o Hadas, las llaman *Sleagh Maith*, o la Buena Gente, para prevenir la fuerza de sus malos ataques (pues los irlandeses suelen bendecir a todo aquello de lo que tienen miedo)"; y más adelante, E. B. Simpson, *Folklore in Lowland Scotland*, en Briggs, p. 258: "[...] las hadas invisibles y vigilantes siempre eran mencionadas con palabras halagadoras. La gente avisada, no sabiendo dónde podrían estar acechando, tenía la precaución de llamarlas 'los buenos vecinos', 'la gente honrada', 'la gente pequeña', 'la gente de la colina', 'la gente olvidadiza' y 'los hombres de paz'." Cfr. más adelante con eufemismo y mal de ojo.

² Cfr. Markale, p. 5: "ANA (o Anna, Anu, Dana o Dôn): Diosa Madre de los antiguos celtas. En Irlanda es la madre de los dioses, los Thuatha Dé Danann (tribus de la diosa Dana). [...] A esta diosa] se la puede reconocer igualmente en la irlandesa Morrigan, la galesa Rhiannon o Modron (=maternal), y aún en el hada Morgana de las novelas de la

Moiras y agujas

Para conocer bien a las hadas hay que irse a sus abuelas, a las hadas de antaño. La palabra “hada” entendida como un “ser sobrenatural de poder mágico con forma de mujer” deriva del latín *fata* ‘destino(s)’, plural de *fatum* ‘hado, destino’ (en inglés *fate*, en italiano *fata* y en francés *féé*, con la variante alemana de origen teutónico *weird*). De manera más precisa, *fatum* quiere decir ‘lo hablado’, ‘lo contado’, ‘lo dicho’, y viene, a su vez, de *fari* ‘hablar’ (de donde también derivan *fábula* e *infante*³) [G.deS. 337]. El plural de *fata* es significativo porque alude a la tríada de las Moiras, que en la mitología clásica tejían el hilo del destino de los hombres aún por encima de los dioses. Las Moiras fueron en un principio los espíritus del nacimiento (se les llegó a identificar con Ilíata, la diosa benéfica protectora de los partos). Las hermanas atribuían al recién nacido el lote que habría de corresponderle en vida, incluido el momento y forma de su muerte. Cloto hilaba, Láquesis asignaba los lotes y Átropo era conocida como “la

Tabla Redonda. Se trata, en realidad, de una divinidad indoeuropea arcaica, conocida en la India con el nombre de Anna Purna (Ana la que provee) [...] Es más probable que este personaje divino fuera cristianizado bajo la figura de Santa Ana, madre de la Virgen María”. Y más adelante en la p. 6: “ANAON: En la Bretaña armoricana, son las almas de los difuntos. Los Anaon se pueden aparecer en ocasiones a los vivos, particularmente en la vigilia de Todos los Santos, que corresponde a la gran fiesta de Samain. Aunque difundida por un texto cristiano, esta noción de Anaon es puramente drúidica. Los Anaon son, con toda evidencia, “los hijos de Ana”, equivalente de los Thuatha Dé Danann”. Cfr. con la idea de manes, lares y penates. En Fustel de Coulanges, p. 11-15: “Los muertos pasaban por seres sagrados. Los antiguos les otorgaban los más respetuosos epítetos que podían encontrar: llamábanles buenos, santos, bienaventurados. Para ellos tenían toda la veneración que el hombre puede sentir por la divinidad que ama o teme. En su pensamiento, cada muerto era un dios.[...] Cicerón dice: ‘Nuestros antepasados han querido que los hombres que habían salido de esta vida se contasen en el número de los dioses.’ [...] el malo se convertía en dios como el hombre de bien. [...] Las tumbas eran los templos de estas divinidades [lares, manes, penates...]. Estas almas humanas, divinizadas por la muerte, eran lo que los griegos llamaban *demonios* o *héroes*. Los latinos les dieron el nombre de *Lares, Manes, Genios*”.

³ Infante: de *in-* ‘no’ + *fans*, participio activo de *fari* ‘hablar’. [G. DeS. 376] Obsérvese esta connotación de infante como idiota, estúpido, dumb, simpleton, personaje común

inflexible". Láquesis presidía la vida individual, y Átropo cortaba el hilo de Cloto. Las Moiras aparecen unas veces como hijas de Hécate (la noche), y otras, como hijas de Zeus y Temis (que juntos representaban la justicia divina). En determinado momento, el nombre de las Moiras cambió al singular "Moira". Lo único que se sabe es que el cambio coincidió con una visión cada vez más "fatalista" o determinista de esta divinidad [Falcon Martínez, 438].⁴

Las tres hilanderas formaban una sororidad. Por lo mismo, existen razones para creer que también se podría establecer una relación entre el término *fata* y otros tríos divinos de fraternidades lunares del mundo clásico. Las Horas⁵, las Hespérides, las Grayas, las Harpías⁶ y las

en los cuentos de hadas y que aluden al infante no tanto como un calificativo a su inteligencia sino a su incapacidad para hablar.

⁴ La única que podía tener alguna ingerencia sobre las Fatas era Némesis, hija de Hécate, que representa la venganza de los dioses. Es posible que Némesis le haya legado a Moira su severidad. Falcon Martínez, p. 450: "... aparece algunas veces con la *cabeza cubierta por un velo*, simbolizando la impenetrabilidad de la justicia de los dioses, y otras, apoyada en un timón, aludiendo a que guiaba el Universo." [énfasis añadido]. Este velo que cubre a Némesis nos recuerda el velo de la novia y de la viuda, que cubren su cara de luto, y ocultan su mirada de la mirada de los otros. Némesis es la que ve aún cuando es "invisible" a los otros.

⁵ Las Horas, Talo (tallo, retoño), Auxo (crecer) y Carpo (fruto), estaban relacionadas con las estaciones y ciclos de fertilidad de la tierra; o bien, con las horas del día –con el tiempo– en cuyo caso la tríada estaba compuesta por Irene (paz), Eunomía (orden) y Dike (justicia). [Falcon Martínez 340] Esta tríada parece estar íntimamente ligada a la de las Hespérides (Hesperetusa, Egle y Eritia que guardaban el árbol de las manzanas de oro, en el maravilloso jardín de fuentes de ambrosía, consagrado a Hera) y las Cárites o Gracias (Áglaye, Eufrosine y Talía, diosas de la vegetación asociadas a la belleza, el arte y el espíritu, que tejieron el velo de Harmonía) [Falcon Martínez 327, 129]. La relación es significativa puesto que, al estar las tres fraternidades vinculadas a la naturaleza, los ciclos de la tierra, el tiempo y el conocimiento, se muestran muy claramente como la otra cara de las Moiras, Gorgonas, Grayas y Harpías. De tal suerte que, de ser unidas las siete tríadas en una sola persona con todos sus aspectos, equivaldrían al principio divino de la Gran Madre: armónica y violenta, dadora de vida y devoradora. Juntas constituyen el ciclo natural entre la vida y la muerte.

⁶ Las Harpías o "raptoras", Aelo (viento tempestuoso), Ocípite (vuela rápido) y Celeno (obscura), eran representaciones de las fuerzas violentas de la naturaleza. [Falcon Martínez 280]

Gorgonas⁷ —respectivamente, el tiempo, la eternidad, la vejez, las fuerzas destructivas de la naturaleza, y el misterio—, tenían en común auspiciar la misma fatalidad que las Moiras sólo que vista desde distintas facetas. Al igual que las Moiras, muchas de estas trinidades terminaron por ser identificadas en singular como si, al cabo, se tratase de una y la misma persona, de un mismo principio, mejor aún, de un mismo fin(al). Todas ellas eran hadas —seres sobrenaturales con *forma de mujer*— o bien, personificaciones trinas del principio lunar femenino que, asimismo, representaban las diosas Héctate, Hera, Hestia, Afrodita, Démeter, Athenea, Perséfone y Artemisa. Aunque las *fatas* manifestaran primordialmente el aspecto destructivo de la Gran Madre,⁸ también

⁷ Las Gorgonas, Esteno, Euriale y Medusa, son tres hermanas que pertenecen a una generación de monstruos marinos, hijos de Forcis y Ceto (Equidna, Escila). Hesíodo cuenta que Esteno y Euriale eran inmortales, y Medusa, en cambio, mortal. Perseo cortó la cabeza a Medusa y de su cuerpo nació Pegaso (el caballo alado). La Gorgona era un monstruo alado de afiladas garras, cuya cabeza tenía serpientes en lugar de cabellos, una lengua larga, unos dientes puntiagudos y, sobre todo, una mirada fascinante que convertía a los hombres en piedra. [Falcon Martínez 275] Los monstruos marinos están vinculados al caos de las aguas primordiales, al misterio de la creación y la destrucción (la disolución). Medusa es, hasta cierto punto, una divinidad agrícola y del inframundo. La vida y la muerte que representa el monstruo vuelven su sangre medicina y veneno (en griego *farmacón*). La cabeza de Medusa aparece retratada en el escudo de Athenea, diosa guerrera de la razón y la faena del hogar, lo cual habla del monstruo como una fuerza complementaria y necesaria en los procesos del orden y la razón, o bien que la misma razón puede ser monstruosa (petrificante, elusiva, engañosa como los ojos de espejo de la medusa). Por último las serpientes están vinculadas a los ciclos de la tierra (los gusanos que degradan el cuerpo de los muertos, por ejemplo) y al conocimiento. Cfr. Zolla, 84: "En algunas ocasiones se muestra a Medusa como una cabeza flotante de hidra, como una mujer barbada o como una tríada de peces, una variación del signo Piscis. En el lado opuesto del zodiaco la imagen es la contraria: Virgo, la Dama del Maíz, aparece sosteniendo la cabeza del héroe [...] La dama de otoño podría ser la misma harpía de la primavera. [...] Medusa es uno de los nombres de Proserpina, la Dama del Maíz. Se dice que llevaba una máscara de Medusa cuando habitaba en el mundo de los difuntos."

⁸ En la India, el avatar que corresponde a este aspecto de la Madre Tierra es Kali-Durga, la consorte de Siva. En su aspecto principal, a Durga se la representa como una mujer muy bella, pero, en su faceta de guerrera sanguinaria, adquiere la apariencia y carácter monstruoso de Kali. Chinnamasta Durga (Durga La Decapitada) o Tara es una manifestación semejante a Medusa-Perséfone [Zolla 85]. A la Madre Tierra se le representa como una diosa triple por las tres fases de la luna, por la triple encrucijada o

integraban, de manera implícita, su faz regeneradora y creativa: las Moiras concedían el nacimiento y la vida a cambio de la muerte; las Horas eran el tiempo que todo consume, y las estaciones que maduran la vida; las Grayas eran vejez y sapiencia; las Hespérides simbolizaban el sol poniente y la vida eterna; las Harpías constituían fuerzas catastróficas y regeneradoras en la naturaleza; y las Gorgonas resguardaban el misterio de la creación y la destrucción. Es decir, el carácter “devorador” predominante de las *fatas* no era absoluto; en su persona siempre subsistió esta ambigüedad.

La figura del destino encuentra su parangón en muchas otras mitologías. Las más semejantes a las Moiras son las Parcas o *Tría Fata* que, entre los romanos, presidían el nacimiento, el *matrimonio* y la muerte.⁹ También están las Normas o *Weird Sisters* —Urdr (el pasado), Verdandi (el presente) y Skuld (el futuro)— de origen germánico. De las Normas, la más antigua y primera parece haber sido Urdr (en alemán antiguo *wurt*, y en viejo sajón *wurd*, que derivó en la palabra *weird*, primero con la connotación de ‘destino’, y, posteriormente, con la de ‘ominoso, extraño’), Skuld y Verdandi pudieron haber sido añadidas después para formar una tríada según el modelo de las Parcas. Las Normas visitaban al recién nacido para escribir su destino en la frente. El veredicto de las tres gigantas vírgenes, procedentes del mar,¹⁰ era irrevocable. [Lecouteux 114].

triángulo del pubis, y la trinidad indisoluble de la concepción, madre, hijo y madre-e-hijo que son un solo ser.

⁹ Getty, p. 95: "Entre los navajos, el tejido del mundo se encuentra en manos de la Mujer Cambiante, o Mujer Araña. Es la responsable del mantenimiento del universo y del sueño sagrado de la vida. Incluso en los momentos más oscuros en los que parece haberse roto la tela de la vida, ella sigue hilando y tejiendo. Por tanto, las arañas están consagradas a ella y no se las mata jamás, pues se consideraría un insulto a las abuelas o antepasadas. Vestidas de negro, se las asocia con una forma especial de magia femenina que se remonta a la Antigüedad y se proyecta en el futuro, pero sólo por la línea femenina."

¹⁰ Cfr. Normas con las Gorgonas y otras triadas que también proceden del mar. En el ciclo artúrico, la misteriosa Dama del Lago —hada benefactora de Lancelot y guardiana

Aunque la Moiras, las Nornas y las Parcas corresponden a un imaginario un tanto "casero" o "doméstico", existen otras versiones de corte más bien guerrero, como la diosa tripartita de la muerte Morrigan,¹¹ entre los celtas, y las Valquirias, entre los vikingos, que se creía visitaban los campos de batalla para llevarse consigo las almas de los muertos. Morrigan era identificada con la heroína galesa Rhiannon o Modron —la maternal—. Al igual que algunas representaciones de las Harpías, Rhiannon es la imagen de una antigua diosa-yegua, que en Irlanda es Macha¹² y, entre galos y romanos, Epona. Las yeguas, las mulas, los asnos,

de Excalibur—, y Morgan le Fay —hechicera, hada maléfica, media hermana, amante y enemiga de Arturo—, parecen haber constituido una misma persona que progresivamente fue polarizada y disociada. Briggs, p. 89: "En el Lancelot en prosa del siglo XV, ella [la Dama del Lago] es una maga, como lo es Morgan Le Fay en Malory, y el lago es una ilusión. Jessie Watson, en *The Legend of Sir Lancelot du Lac*, indica que el germen original de la leyenda de Lancelot es la historia de la captura de un niño regio por un hada acuática". La Dama del Lago manifiesta una naturaleza ambigua (como el doble filo de una espada); es benefactora a la vez que abductora: voluble igual que el agua. Además, funge como mediadora entre la figura de Lancelot y de Arturo, que en la tradición artúrica constituyen una dualidad filial y antagónica semejante a la de los gemelos cósmicos que nacieron de la Madre Primordial. Por su semejanza de atributos, La Dama del Lago y Fata Morgana (conocida en *La Mort d'Artur* como Morgan le Fay) bien pudieron haber sido nombres distintos para una misma persona. Fuera de los ciclos artúricos, Fata Morgana siempre fue recordada como un "*hada de mar*". [Briggs 247]

¹¹ Véase Markale, p. 112: "MORRIGAN: [...] excita a los guerreros a combatir, pero se presenta también como una especie de diosa del amor. Su nombre significa 'gran reina' y pertenece al mismo tipo mitológico que la Morgana del ciclo artúrico". Más adelante, p. 112: "Morgana [es] en realidad, la Señora de la Isla de las Mujeres, visión celta del Otro Mundo [...] el nombre de Morgana proviene de un britónico *Morigena*, 'nacida del mar', lo que sería indicativo de una divinidad vinculada al océano. Pero su nombre también puede compararse con el gaélico *Morrigan* (Morrigu en nominativo), que significa 'gran reina'."

¹² Markale, p. 100: "MACHA: Nombre de tres personajes femeninos de la mitología irlandesa. Una es la mujer de Nemed [...]. La segunda es presentada como un hada que se casa con el campesino Crunnchu y le aporta riqueza y abundancia. Pero como consecuencia de una apuesta imprudente de Crunnchu, ella se ve obligada, aun estando embarazada, a correr más rápido que los caballos del Ulster. Sale airosa de la prueba, da a luz unos gemelos [...], pero lanza una maldición a los habitantes del Ulster: cuando estos estén en peligro, se verán en la incapacidad de defenderse porque sufrirán los dolores de parto. Sólo escapará a la maldición el héroe Cuchulainn. Esta Macha es muy parecida a la Melusina de la tradición popular de Poitou. La tercera Macha (Macha "La

y los *equinos*, en general, aparecen como animales psicopompos, asociados con el viaje al más allá.¹³ Esto último principalmente porque el caballo era compañía del guerrero en la batalla al momento de su muerte, y porque también era un animal de granja ligado al arado (trabajo de la tierra), el transporte, la carga, el fardo cotidiano. De Rhiannon no sólo se cuenta que fue transformada en yegua y obligada a servir durante siete años a las puertas del castillo de su esposo Pwyll,¹⁴ sino que también dio a luz un hijo solar, Pryderi,¹⁵ raptado, y luego encontrado durante el rescate de un potrillo. El "potrillo" de Rhiannon —semejante en poder y fuerza a Cuchulainn— sería uno de los héroes más célebres de las sagas del Mabinogion. Además de estar ligada al inframundo, la gran matrona era

Roja") es una reina que usurpa el poder y manda construir las murallas de Emain Macha".

¹³ En las mitologías asiáticas y europeas, los caballos actúan como psicopompos, comunican las fuerzas ctónicas y celestes (Pegaso, caballo alado nacido de la sangre de Medusa). Son un emblema de la bestia cuya fuerza ha sido potenciada y canalizada por el auto-dominio. Simboliza la armonía y la comunicación fluida entre la bestia y el jinete (Aqueronte el centauro). Pero también son símbolos de las fuerzas destructoras (los cuatro caballos del Apocalipsis; las yeguas salvajes de las Amazonas; las harpías, mujeres-pájaro o yeguas; Arhiman, principio oscuro del zoroatrismo). Su nombre en inglés hace un juego de palabras *nightmare* 'pesadilla' también puede ser *night-mare* 'yegua nocturna'. De ahí que el hombre metamorfoseado en caballo sea el poseído, el iniciado; el hombre que atraviesa el umbral entre los vivos y los muertos. Véase Chevalier, p. 212: "Semánticamente, Krappe ve a este caballo siniestro [el caballo de la muerte], ya sea negro o lívido, en el origen mismo del francés *cauchemar* [pesadilla] o del inglés *night-mare*: la *mahrt* alemana (yegua) es un demonio ctónico, como la palabra lo indica (comparar el viejo eslavo *mora*, bruja; ruso *mora*, espectro; polaco *mora*; checo, *mura*, pesadilla; latín *mors*, muerte; viejo irlandés *marah*, muerte, epidemia; lit. *maras*, muerte, peste; let. *meris*, peste y la siniestra *Mor(r)igan* irlandesa [...]").

¹⁴ Markale, p. 122: "Pwyll: héroe galés que es, en realidad, la imagen del dios del Otro Mundo, lo cual viene indicado por su sobrenombre Penn Annwfn, es decir, 'Jefe del Abismo'. Es el esposo de la gran diosa-madre Rhiannon. Lo reconocemos en Pelles, el Rey Pescador". Pelles es en los relatos artúricos franceses el Rey Pescador que custodia el Graal y reside en el castillo de Cobernic.

¹⁵ Pryderi es un héroe solar, quien por ser hijo de una diosa del inframundo, exhibe atributos de titán. Tal es el caso de los gigantes que resultan de la unión de los ángeles con las hijas de los hombres en el libro de Enoc. Este carácter sobrenatural es una marca

una figura de luz por ser capaz de "dar a luz" un titán; entre los celtas el aspecto solar era una función femenina. Finalmente, Rhiannon también era considerada diosa de las aves. Poseía aves maravillosas cuyo canto adormecía a los vivos y despertaba a los muertos. Puesto que el canto es símbolo del alma o *pneuma*, la Gran Madre era una hechicera, con poder de encantamiento y dominio sobre el mundo del espíritu, que guiaba a las almas a su último destino.¹⁶

Algo que es importante mencionar es que, aunque se tratara de representaciones de la madre primordial, en estas figuras confluían ambos géneros. Las Moiras, a la manera de Medusa, frecuentemente aparecen como mujeres barbadas.¹⁷ En prácticamente todos los casos, las figuras exhiben un carácter andrógino, implicado ya sea por la maternidad, por la virginidad, o porque conformaban una dualidad andrógina con algún gemelo masculino (Artemisa-Apolo, por ejemplo). Su androginia es sinónimo de un poder total, de desproporción monstruosa tanto como de equilibrio.¹⁸ No es casual que Diótima, la sibila, le revela a Sócrates el mito

del héroe, que siempre es, de algún modo, semi-dios aunque mortal. Cfr, Hércules, Aquiles, Eneas.

¹⁶ Este es el caso, por ejemplo, del flautista de Hamelin, que encanta a la población infantil de un pueblo, cuando los adultos de éste se niegan a pagarle la suma que habían pactado a cambio de que eliminara una plaga de ratas (que como bien se recordará, durante siglos, fueron signo de la Peste bubónica, la Muerte Negra, devastadora de poblaciones enteras).

¹⁷ Hablar de "mujeres barbadas" es en muchas culturas sinónimo de *mujeres sabias* (la barba es el signo contrario al imberbe). Implica que su experiencia es, a tal grado "completa", que manifiestan en su cuerpo los dos géneros (*ie.* son asexuadas o andróginas como los shamanes). Los mahoríes, por ejemplo, tatúan una barba a las mujeres más ancianas de la tribu. También la Medusa aparece barbada en muchas de sus representaciones. Cfr. *Macbeth* I:3, Banquo refiriéndose a las tres *weird sisters* "... you should be women, and yet your beards forbid me to interpret that you are so."

¹⁸ En los cuentos de hadas los personajes suelen ir revestidos de este carácter ambiguo. Contrario a lo que se suele creer, no se trata de relatos maniqueos. En principio, porque emitir juicios de bien y mal en relación a los personajes es so riesgo de destruir la complejidad y riqueza del relato.

del andrógino. En todas las figuras revestidas de "fatalidad" encontramos este tipo de ambigüedad femenino/masculina. El carácter dual de la *fata* era patente incluso en términos emblemáticos. Si bien las Moiras eran tres, el imaginario popular las representaba, curiosamente, como *dos* ancianas hilanderas. Y digo "curiosamente" por tres razones:

uno: la vieja ausente

La primera tiene que ver con *la vieja ausente*. En las dos hilanderas hay que ver un acertijo. ¿Quién es la Moira ausente? Si en términos de la *fata*, *lo dicho hecho está*, entonces, no hay nada más hecho y dicho en la vida de los hombres que la muerte. Y la muerte es presencia *invisible*. La Moira ausente está presente —presente a través de su ausencia—. Su silencio habla. Aunque sólo se vean dos hilanderas, una y otra tejen el hilo por la tercera. Del diálogo con la hilandera ausente pende el destino: aprender a aceptar su palabra es el principal destino.¹⁹ *Conócete a ti mismo*, se leía en el dintel del Oráculo de Delfos.²⁰ La Moira que corta el hilo es *profecía*—presagio, predicción— es lo consabido, lo que siempre se ha sabido, lo que fue dicho antes de ser dicho.²¹ Todos los hombres son mortales. La *fata* sibilante murmura con el silbido del viento, arrulla en el correr de un río,

¹⁹ Cfr. la obra de Sófocles "Edipo de Tebas" con, por ejemplo, la historia "Muerte en Bagdad", donde el protagonista va directo a su muerte tratando de huir de ella. El destino se torna "fatal" cuando no se tiene plena aceptación de la muerte.

²⁰ Cfr. Cuando Edipo se encuentra con la Esfinge a la entrada de Tebas, éste le pone un acertijo: "¿Qué animal camina a cuatro patas por la mañana, dos en la tarde y tres en la noche?" La respuesta es el hombre, que en su infancia gatea, en su madurez camina, y en su vejez requiere de bastón. Lo más significativo del acertijo de la Esfinge es que Edipo mismo sea la respuesta. El tebano es profeta de su propio destino aunque, ironía, el mismo no lo sepa.

crepita en el fuego del hogar que se le ofrece a los ancestros, sisea en la hojarasca como una serpiente vidente. Todo la recuerda. Por ello es *soother* y *soothsayer*. Su verdad adormece, intranquiliza su calma, arrullan sus certezas.²² Si a algo se parece es a un pre-sentimiento: no alcanza a sentirse, o bien, está antes de todo sentimiento —es el fundamento de todo sentimiento—. Como no es posible verla, hay que imaginarla. *En esta triada de dos, una urraca falta; pero si la ausente canta, tres de dos habrán volado; si dos hacen una y una hace tres, ¿cuántas viejas ves?* Respuesta probable: muy pocas.

La Moira ausente es el **Arcano XIII**. Es el único arcano que no tiene nombre, sólo cifra. En la filosofía hermética, el acto de nombrar equivale a adquirir poder sobre aquello que se nombra. Es por esta razón que a los iniciados se les da un nombre secreto que los libera del poder del mundo visible. Lo que no es posible nombrar de algún modo es impensable, inasible. Pero también aquello que no es posible evocar por nombre es libre de presentarse con otros rostros. La muerte no necesariamente implica la disolución de la vida. Puede ser una fuerza liberadora, necesaria para poner fin a las diferentes etapas de la vida. Sin esta noción de finitud, el crecimiento no es posible. Sólo la determinación imposible corta de tajo la hierba, el dolor, la enfermedad, lo inservible, el lastre. Permite la renovación, el renacimiento y la transformación.

El poder de liberación de la Moira se simboliza con un pie plano o una pata coja. Tener un pie en la tierra y otro separado de ella implica

²¹ Cfr. profecía (lat. *pro-* 'antes', + *phánai* 'hablar') y predicción (lat. *prae-* 'antes', + *dicere* 'decir') con presagio (lat. *prae-* 'antes', + *sagire* 'percibir agudamente': implícito 'saber'). [GdeS. 567, 558, 560]

²² Cfr. *soothe* y *sooth*: 'true', derivado de el teutónico *santha*, breve de *as-antha*, que literalmente significa 'being that which is' (ser lo que es). [Skeat 451]. Parecido al sánscrito *So-ham* (yo soy eso) y *Om*.

movimiento, cambio, y, sobre todo, expresa desprendimiento. En Francia, por ejemplo, es proverbial la expresión *Du temps où Berthe filait* ("En los tiempos en que Bertha hilaba"), que alude a la pariente de Carlomagno, Bertha, la del gran pie,²³ y que además nos recuerda el tiempo mítico con el que empiezan los cuentos. El mismo defecto hace a la Moira semejante a otras figuras como la Reina de Saba —la reina de los enigmas de Salomón—, la sibila, que, en algunas versiones orientales del episodio bíblico, aparece con una deformidad en el pie (pata de caballo o pierna velluda), y que la simbología medieval interpretó como un pie de oca (*Reine Pédauque*).²⁴

La deformación asimétrica de los pies fue asociada a un origen diabólico. De suma importancia es que lo *diabólico* sea *emblemático* y *simbólico*. La palabra *diablo*, *símbolo* y *emblema* están relacionados etimológicamente por la raíz griega *bállein* 'lanzar'; diablo es 'lanzar al

²³ Bertha significa en alemán "la resplandeciente". Gaignebet, 1984, p. 61: "Las leyendas cristianas de los primeros días de febrero reivindicaban numerosos santos que protegen los trabajos textiles. Pero más que los santos, la gente de las veladas prefiere evocar al hada hilandera en la humedad de las *serées*. [...] Berthe del gran pie, nos ha guardado su nombre y sus características. Hada gigante edificadora, aquí y allá, en el paisaje francés, se le atribuye tal o tal otro megalito".

²⁴ La reina de Saba es el prototipo de la sibila. En Gaignebet, 1984, p. 63: "El rey sabio de Jerusalén [Salomón] coloca, como un puente sobre un río, la madera del árbol de la ciencia del bien y del mal en el camino de ella [la reina de Saba], que viene como una esfinge a proponerle enigmas. Sin embargo, por sus artes mágicas, él da a un piso de vidrio el aspecto de un lago. Engañada por esta apariencia o queriendo evitar (como verdadera sibila o profeta) pisar la madera de la que penderá el salvador, la reina, en un movimiento muy femenino, recoge la larga túnica arrastrada que disimula su tobillo demoníaco. Esto es un test a la 'Walter Raleigh', que permite reconocer en el ser venido de Saba a un monstruo doble, verdadero enigma viviente. Este demonio del sur [de Etiopía], como los que recorren los campos en los países eslavos en las horas sin sombra del día, ¿no exige acaso a Salomón que responda a tres enigmas con peligro de su vida? [...] Este lago engañoso, este puente que es preciso evitar, son otros tantos indicios de que la reina de Saba ha conocido formas de pájaro acuático." Cfr. con el *Juego de la Oca*, semejante al de *Serpientes y escaleras*, que se juega en un tablero con fichas y dados, y en el que, al azar, los jugadores avanzan o retroceden por los "reveses" que les depare su fortuna. De tal suerte que ocas y serpientes presiden los reveses de la fortuna como todas las *fatás*.

través', símbolo es 'arrojar juntos; hacer coincidir', y emblema es 'arrojar dentro' [G. de S. 222, 247, 640]. Los tres términos aluden al vuelo raso por lo aires, al tránsito, pero, sobre todo, al poder transformador del *medium* — el mensajero, la celestina, el mediador—. En muchos cuentos, la coja o tullida encarna a la hija o a la abuela del diablo, un personaje mágico que, contrario a lo que se podría esperar, a menudo intercede por el héroe cuando ha quedado comprometido por el diablo a resolver alguna tarea o enigma imposible.²⁵ El pie deforme de estas mujeres, en ocasiones es un pie palmeado semejante al de los pájaros acuáticos, y, en otras, una cola de pez o un apéndice de serpiente, como es el caso de Melusina o de Medusa.²⁶ De aquí nace todo el imaginario de novias sobrenaturales: *ondinas*, *sirenas*, *harpías*, *mujeres-cisne*, doncellas con vestidos de plumas, mujeres-pez, hadas-serpiente.²⁷ Y esto, en los cuentos, a veces ni

²⁵ En China, por ejemplo, existe la leyenda de "Tang y Gobernador". El hermoso joven Tang se casa con la bella hija de gobernador pero para poder permanecer con ella debe ir a la Casa de la Diosa del Sol y obtener tres cabellos de la diosa. La madre de la diosa lo invita a cenar y lo esconde en un jarrón de agua. Cuando La Diosa del Sol llega a casa, la vieja aprovecha el sueño de su hija para arrancarle los tres cabellos, que finalmente le entrega a Tang. La Diosa del Sol es el parangón del Diablo en muchas leyendas europeas y la abuela de la diosa tanto como la hija de gobernador son el equivalente de abuela e hija del Diablo.

²⁶ Cfr. con las imágenes del Dragón oriental, Quetzalcóatl y Coatlicue entre los mexicas.

²⁷ Gaignebet, 1984, p. 64: "Mujeres-cisne o hijas del cielo, que han descendido a la tierra para bañarse, abandonan sus vestidos de plumas o 'camisa' que las hace invisibles a los hombres. Un pastor que espía a estas mujeres pájaro coge uno de estos ornamentos mágicos y obtiene a cambio desposar al ser sobrenatural a quien pertenece. Estas hijas de los dioses capturadas por humanos nos ofrecen la simetría inversa exacta del mito de los Elohim, que seducidos por la belleza de las hijas de los hombres, se unieron a ellas; paralelo tanto más interesante cuanto de esta unión de seres sobrenaturales y humanos nacen los gigantes. El vestido de la invisibilidad, [...] reaparece bajo otro ropaje singular en la mitología griega. El pastor Paris, recogido y criado por una osa en el Ida, ¿no sorprende también a tres diosas, y obtiene la protección de aquella que se le aparece en su radiante desnudez, Afrodita, que se muestra a él sin cinturón mágico, mientras que sus rivales se contentan con proponerle diversas ventajas? Afrodita sólo podrá recobrar su bien contra la promesa del amor de su doble, la mujer-cisne Helena, nacida de un huevo puesto e incubado por Leda". Y más adelante agrega en la p. 66: "La ambigüedad de mujeres-serpiente o peces o de mujeres-pájaros ya se ha expresado a través de la representación de la sirena, mujer-pájaro marítimo en la Antigüedad y mujer-pez a

siquiera es de un modo tan explícito: se trata de jóvenes hermosas que, auspiciadas por un hada, corren despavoridas en zapatillas de cristal, pierden alguna, y regresan cojeando a su inframundo de cenizas.²⁸

En ese pie primitivo, sea de ave o de pez —o de cristal—, hay que ver un ser que está en contacto con las fuerzas de la naturaleza. Todas estas mujeres son hijas del cielo tanto como del mar. Igual que la oca, se trata de pájaros acuáticos —híbridos, anfibios—. Toman la forma ambigua e irresuelta del enigma —del animal fabuloso—. Son divinas y demónicas: poseen poder y conciencia sobrehumanas. Sus elementos, el agua y el aire, representan el flujo de la vida; las aguas, en particular, son el principio y fin de todas las cosas.²⁹ La monstruosidad del pie augura enigmáticamente el nacimiento y la muerte. La cojera de la vieja simboliza el poder de la trasmutación, la disposición al cambio, así como, la unión de la bestia y el

finales de la Edad Media. También se ven, en los primeros bestiarios, algunas sirenas provistas a la vez de un cuerpo de serpiente y de alas de pájaro. Esta forma intermedia es la que toma también el basilisco, animal fabuloso de mirada mortal, mitad gallo y mitad serpiente, que vive en el fondo de los pozos: es el emblema esencial representado en las abraxas, piedras mágicas gnósticas". Cfr. Génesis 6:2: "Vieron los hijos de Dios que las hijas de los hombres eran hermosas, y escogieron de entre ellas como mujeres todas las que quisieron. Entonces dijo Dios: 'Mi aliento no durará indefinidamente en el hombre, porque es carne.[...] Había entonces gigantes en la tierra. Una vez que los hijos de Dios cohabitaron con las hijas de los hombres, y éstas concibieron, les nacieron aquellos hombres famosos de la antigüedad, los héroes."

²⁸ Gaignebet, 1984, p. 71: "El cristal es, efectivamente, el símbolo del más allá. Al perder una de sus zapatillas, regalo de un hada, Cenicienta se encuentra exactamente en la misma situación que la hija del diablo de la montaña *verte, ou de verre* (verde o de cristal). Con un pie calzado y el otro desnudo, cojea y deja rastros asimétricos, suficientes para revelar su origen.[...] ¿Por qué, por último, este nombre de Cenicienta si no es porque los seres del más allá dejan sus huellas en las cenizas del hogar? En Polonia, por ejemplo, se tamizan cenizas, por la tarde, alrededor del lecho de un enfermo, y por la mañana se observan las huellas de los pasos de los espíritus que han venido a atormentarle por la noche".

²⁹ Vázquez Hoys, p. 21: "En los *Vedas* las aguas reciben el apelativo de *māritamāh* 'las más maternas', pues, al principio, todo era como un mar sin luz".

hombre, la sabiduría, la experiencia.³⁰ El equilibrio precario al que obliga la deformidad en el pie implica una disposición para la acción más que un estado.³¹ La imperfección se convierte, paradójicamente, en la marca de un contacto sobrenatural; significa comunicación y comunión con el más allá, con los misterios primeros.³²

³⁰ En varios cuentos, el héroe desmiembra a la novia sobrenatural y la vuelve a reconstruir y resucitar (como es el caso de Osiris), pero en el curso de dicha transformación, el héroe, por lo general, pierde una pequeña pieza la del "hueso del dedo pequeño del pie", lo cual hace que la muchacha reaparezca con un ligero defecto en el pie. Gaignebet, 1984, p. 65: "¿Qué acontece con este huesecillo, único 'resto' de la hija del diablo antes de su segunda transformación? [...] las creencias relativas a la existencia de una parte del esqueleto que no se pudre en tierra después de la muerte y en torno al cual se produce la resurrección del cuerpo, *hueso sagrado o astrágalo*, nos lo permite suponer (tradicción talmúdica de la luz)". [énfasis añadido]

³¹ Gaignebet, 1984, p. 70: "[Entre los griegos...]: un pie calzado y el otro desnudo posee las condiciones de asimetría indispensables para asegurar una circulación, un intercambio, un paso; ya que para ellos era evidente que no era posible ninguna circulación entre dos mitades absolutamente semejantes. El mito del andrógino también se pliega a esta condición. Formando dos mitades diferentes es como el demiurgo hace posibles el cambio y el amor. Incluso se precisa que después de haber dividido al andrógino, Zeus hizo pesar sobre los humanos la amenaza de una nueva separación en dos [...]". Cfr. Platón, línea 190-d, Zeus habla así: "Caminarán en posición erecta sobre dos piernas; pero si todavía nos parece que se muestran insolentes y que no quieren estar tranquilos, de nuevo los cortaré en dos, de suerte que anden en lo sucesivo sobre una sola pierna, saltando a la pata coja". De tal suerte que irían saltando hacia los dioses con una sola pierna.

³² Tal es el caso de Jacob, que nace agarrado al talón de su gemelo Esaú, y que, después de pelear contra Dios, queda cojo [Génesis 32:27]. Edipo, hijo del cojo Layo, es nominalmente "el del pie hinchado", aludiendo a los herrajes que se le ponen al nacer antes de ser abandonado a su suerte. Aquiles, aunque no es cojo, es mortalmente vulnerable del talón. Jasón pierde una sandalia en su camino a Yolco al ayudar a una anciana a cruzar un río; la falta de una sandalia es un buen augurio, pues una vez llegado ante su tío Pelias para reclamar lo que le corresponde, cumple la profecía de ser él quien destrone al usurpador del trono de su padre. Este tipo de defectos en los héroes opera como un error trágico o bien como la prueba de su grandeza: son mortales, grandes y hermosos. Además de la muerte, la malformación implica gnosís. Chevalier, p. 316: "Hefesto se vuelve cojo después de un combate con Zeus para defender a su madre (Iliada 1,590-592). En el Olimpo es el herrero, el dios del fuego. Su lisiadura, ¿no es el signo de que él ha visto, también, algún secreto divino, algún aspecto oculto de la divinidad suprema, por lo cual permanece perpetuamente herido? Lo que ha visto ¿no es el secreto del fuego, el secreto de los metales, que pueden ser sólidos o líquidos, puros o aleados y transformarse en armas, como también en rejas? Ha debido arrebatar este conocimiento, arrebatado al cielo, con la pérdida de su integridad física. En muchas

A la vieja coja también se le conoce como *The Big Treader*, cosa que le confiere cualidades de gigante. Los *gigantes*, los ogros y las ogresas simbolizan el inframundo: recuerdan las fuerzas de la tierra representadas por los *titanes*, y, contrario a lo que se pudiera creer, titán significa, no oscuridad, sino poderosa luz solar (sentido implícito 'dios del sol', de *titó* 'día') [G. de S. 679]. Asimismo, la palabra *ogro* deriva del latín *Orcus* [Huxley 46]. Orco es identificado unas veces como una divinidad de la muerte y otras como guardián de las mansiones de los muertos (se usa con frecuencia la expresión *enviar a alguien a Orco*); eventualmente fue otro de los nombres de Plutón o de *Dis Pater* [Falcon Martínez 474]. Entre los griegos, el nombre de este mismo dios fue Forcis, monstruo marino (hijo de Ponto y Gea), cuya unión con su hermano Ceto (monstruo que le legó su nombre a las ballenas o cetáceos) dio como resultado una descendencia de naturaleza monstruosa (las Gorgonas, las Grayas, las Hespérides, Equidna, Escila y el dragón Ladón del jardín de las Hespérides). Otro nombre para *Orcus* era *Porcus*, y se le simbolizaba como un *puerco*. Ocasionalmente se fusionan la imagen del cerdo con la del monstruo marino; la ballena que vomita a Jonás, por ejemplo, ha llegado a ser representada como un cerdo [Huxley 46]. Los puercos eran vehículo para las almas de los muertos.³³ En

otras mitologías encontramos también dioses herreros, Varuna, Tir, Odín, Alfader, dioses que conocen los secretos del fuego y del metal en fusión, dioses magos; son cojos tuertos mancos, tullidos. La pérdida de su integridad física es como el precio de su ciencia y de su poder, como un recuerdo también del castigo que amenaza toda desmesura".

³³ En las festividades de Carnaval se tenía gran respeto por este animal que normalmente era sacrificado en invierno antes de cuaresma. Se creía que era un animal cuya alma tenía que ser guardada. Cfr. Gaignebet, 1984, p. 44: "Todos los pueblos cazadores o pescadores creen que las almas de los animales que matan son limitadas, por lo que juzgan indispensable, cuando el animal es despiezado, extraer la parte donde se aloja el alma y devolverla al mar o al territorio de caza [...En el caso del cerdo...] hay una manera muy particular de conservar y de multiplicar un alma anualmente expuesta a grandes riesgos de desaparición: se guarda muy cuidadosamente la vejiga, que se hincha, ya que se considera que el alma del cerdo se encuentra ahí. Así se la salvaguarda, se la devuelve al más allá; es el único medio de tener siempre cerdos, no

la mitología celta, el Cerdo Blanco (o jabalí fantástico) era uno de los aspectos del hada del otro mundo. Con frecuencia se cuenta la historia de un héroe cazador que, persiguiendo un ser extraordinario de este tipo, era llevado al otro mundo. La mujer sobrenatural que se enamora de un mortal, y lo seduce de este modo, es un tema recurrente en los cuentos.

The Big Treader, sin embargo, también puede ser tan pequeña como una aguja. A partir de la misma palabra *tread* derivan asociaciones interesantes.

TREAD: 1. Pisar, hollar; caminar; pisotear; pisar (las aves); gallear, cubrir (el gallo a las gallinas). 2. Chalaza, galladura (del huevo), también *treadle*. Expresiones: *Tread on ones heels*: pisarle a uno los talones [Diccionario Larousse 448].

Tan sólo en sus acepciones, *tread* sugiere los conceptos de nacimiento y muerte; alude a una "trampa sexual/mortal" que gira en torno al acto de la concepción. Etimológicamente, *tread* está relacionado con *trap* 'trampa' cuyo sentido original fue *step* queriendo significar por *trap* 'that on which an animal steps, or puts its foot' [Skeat 521]. Los atributos de la vieja coja son "pisar", "entrampar", "caminar", "morder los talones". En ese sentido, la muerte es un acompañante fiel que va a la postre como un perro. Anda camino con todos. Tiende "trampas mortales" y, sin embargo, su presencia es capaz de alertar de dichas trampas. Las trampas de la coja pueden interpretarse, por una parte, como un juego de cacería, y por otra, como un juego de seducción tal y como cuando el gallo "pisa" a la gallina. Hemos visto que la cacería y la seducción van de la mano. Ambas están profundamente ligadas a la voluntad y el deseo; y en este caso, trenzan fecundidad y muerte en un mismo acto de voluntad. Pero quizás lo más

derrochar el Alma". Los globos de las fiestas vienen de la tradición de hinchar la vejiga de los cerdos y golpetear a la concurrencia con ellas durante el carnaval.

significativo de *tread* es que alude directamente al imaginario del huevo y la gallina (la chalaza muestra si el cigoto está fecundado o no). A la Baba Yaga o vieja bruja de los cuentos rusos, a menudo se le representa como una *gallinera* que vive en un choza en el bosque o en un gallinero con patas. Se le llega a dar el nombre de "la tía de piernas huesudas" (*bony legs*), aludiendo a las patas flacas de las aves, que, aunque de cuerpo regordete, tienen piernas nudosas como la calaca. La gallina es un emblema de la dualidad vida/muerte; apariencia/engaño. Es un animal "cotidiano". Dentro de esa dualidad, Baba Yaga es una vieja que, a veces, da buenos consejos y que, otras, entrapa. Cuando se la va a ver pregunta con la misma ambigüedad: "*Are you trying to do a deed, or are you shirking one?*" [Afanas'ev 431]. Habla por medio del *equivocation* (*doubtful speech*) como todas las brujas³⁴.

Las trampas de la Baba Yaga son inseparables del imaginario de la aguja. Abundan los cuentos en los que el gran secreto de un ogro, gigante o reina del inframundo es esconder el alma, no en el cuerpo, sino en la punta de una aguja, y la aguja dentro de un huevo, y el huevo dentro de un pato, y el pato dentro de una liebre, y la liebre dentro de un carnero, y el carnero dentro de una caja, y la caja al pie de una encina que el ogro vigila día y noche como si fuera su ojo izquierdo y derecho. La cadena de seres, unos dentro de otros, forma, precisamente, una cuerda o hilo —*a string*—. En inglés, la palabra *needle* (aguja) está conectada al alemán *nähen* 'to sew' (coser), a su vez del griego *néein* 'to spin' (hilar, tejer; girar; contar) y del indoeuropeo *na-*, *sna-* 'bind, fasten with string or thread' (atar, liar; unir) y *snar-* 'twist, wind, spin' (torcer, devanar, enrollar, envolver) [Skeat 446]. La aguja es, naturalmente, un símbolo de la urdimbre y tejeduría de la Moira,

³⁴ En los juicios de inquisición, las brujas se defendían con una retórica abierta, que permitía que sus palabras fueran interpretadas doblemente.

pero lo verdaderamente interesante de *needle* es cómo la raíz indoeuropea le conecta con la palabra *snare* 'noose' (trampa, cepo, celada; lazo, nudo corredizo: cazar con trampa, coger con lazo), tal y como sucede en el irlandés *snathad* 'aguja' y *snaidhe* 'hilo, cordel'. De un modo muy peculiar se forma una cadena entre el huevo, la trampa, la aguja y la gallina. El hilo que se va tejiendo termina por anudarse en un lazo corredizo que atrapa el pie de su presa. La forma misma de la aguja evoca el nudo corredizo — *a noose* —, un ojo por el cual pasa otro hilo, que, a su vez, queda entramado con otros hilos. Cuando dos hilos son torcidos y cruzados, entrelazan su destino, y del tejido resultante se devana un nuevo hilo. En el huevo se ve el cordón de la chalaza por el que se anuda la vida; ese mismo cordón es el que atrapa la pata de la liebre y ata las extremidades del carnero; y esa misma pata pisa a la gallina que pone el huevo. Al pie del árbol ceniciento está el secreto del que brota el árbol de la vida. La aguja es la coja, la tuerca y la chimuela: una vieja cenicienta con tan sólo un pie, un ojo y un diente. Con el ojo atrapa, con el pie urde y con el diente muerde.



dos: las urracas de los gineceos

Contar es hilar y deshilar. Y si mal no recuerdo, aún nos quedan dos razones para terminar de deshilar la ausencia "curiosa" de una Moira entre dos viejas. *¿Cuántos hay cuando conversan dos?* Respuesta: tres. Dos presentes que hablan de un tercero ausente. Y como en el relato sobre un ausente están presentes dos, esta madeja se llama: *matar dos pájaros de un tiro o las urracas de los gineceos*.

Los gineceos eran estas agrupaciones de mujeres que, mientras cardaban, hilaban y tejían junto al fuego del hogar, cuidaban de los niños pequeños de unas y de otras. Los hombres les tenían recelo casi como a las Moiras; se decía que tanta cháchara entre mujeres nada bueno acarrearía—algún hilo obscuro tendría que correr como un conjuro a lo largo de sus confabulaciones. En sus confines a puerta cerrada, de seguro predominarían los chismes o las quejas por el quehacer cotidiano; se rumoraría de hombres y de tantas cosas de mujeres que no saben los hombres; y en esto, las más viejas—ciegas de mucho tejer— mucho tendrían que decir a las menos —las jóvenes y las maduras— que se acababan la vista y los dedos siguiendo el hilo de sus vidas. Las viejas profetizaban, aconsejaban desde su franqueza, advertían con profunda amargura. Contaban su propia historia o la de otros. Contaban el *cómo* de los hombres y las cosas; contaban *cómo*. Sabían que los ancestros durmiendo bajo tierra estaban entre los vivos. Relataban sus hazañas o estupideces, los hacían revivir a través de la palabra. El relato era una forma de resucitar a los muertos. Era un modo de mantenerlos vivos. A los muertos se les invocaban por nombre. Los muertos estaban vivos.

Las viejas se adiestraban en el arte nigromante del relato. De sus bocas salía la verdad sin dientes. Y así como sibilaban con sus índices

nudosos verdades altísimas —no siempre gratas—, también le daban vuelo a la hilacha. Incomodaban con gestos obscenos a las púdicas, le aguaban la fiesta a las ingenuas o las engalanaban, le bajaban el dobladillo a las cínicas —secretamente las admiraban—; y así como consolaban a unas, reprendían a otras. Las tías viejas tenían pie de Oca. La deformidad del pie era de tanto pisar el pedal de la rueca. Andaban con la pata coja pero igual sabían bien de qué pata cojeaban todas. A una novia le acarreaba buena fortuna presentar a la tía patona el día de su boda³⁵: el pie plano de la tía era señal del trabajo arduo en el hogar, era augurio de prosperidad. La rueca hilaba la fortuna.

El ciclo de la rueca —el ir y venir de la rutina diaria— se entretrejía con los relatos. Aún hoy, subsiste la expresión *to spin a tale*. El relato se repetía con el quehacer inacabable y minucioso del hogar; era constante y cotidiano. La misma tarea se hacía una y otra vez. El arte de empezar todos los días a tejer lo que durante la noche se habría de destejer también era relato. Más si el trabajo era “cuento de nunca acabar”, el re-cuento era, en cambio, un modo de renovar el mundo cotidiano. Al contar y volver a contar mil y un veces con la monotonía de la aguja, emergía poco a poco el diseño del bordado: asomaba lo extra-cotidiano, lo extraordinario.

³⁵ En el cuento “The Three Spinners” de los Hermanos Grimm, una muchacha, cuya futura suegra le ordena hilar tres cuartos de lana, recibe la ayuda mágica de tres viejas hilanderas; la primera tenía un pie grande y plano, la segunda un labio grande y caído, y la tercera un pulgar grande y grueso. Lo único que las viejas tías le piden a cambio es que las invite a su boda. Antes de partir le recuerdan cumplir su promesa “It will be good fortune”, le aseguran. El día de la boda, la muchacha las presenta como sus parientes. El novio, un apuesto príncipe, queda intrigado por los horribles parientes de su futura esposa y se acerca a preguntar a la de pie plano: “How did you get such a broad foot?” “By treading”, she replied. “By treading”. Luego pregunta a la segunda: “How did you get that hanging lip?” “By licking” she replied. “By licking”. Y a la tercera: “How did you get that broad thumb?” “By twisting thread”, she replied. “By twisting thread”. El príncipe horrorizado decide que su futura esposa jamás volverá a tocar una rueca mientras viva.

Los niños crecían junto al fuego, la leche de sus nanas y los telares, entretenidos con el chismorreo, con las risas cluecas, las voces bajas —las historias que frente a la rueca las mujeres contaban—. Escuchaban atentos estos relatos por los que corría el sobreentendido, cuentos cifrados —herméticos—, plática de viejas cácaras, que acababan en risotadas o en profundo silencio. Los niños entendían y no entendían. Algo quedaba exprofesamente oculto en los apretados nudos del relato, oculto tras el albur, el doble sentido, los eufemismos, el tabú hacia ciertos espíritus del hogar y la faena; a más que las muecas de risa descarada y los gestos misteriosos no siempre eran congruentes con las palabras del cuento. ¿De qué reirían las viejas si el lobo se tragó a la niña? Muchos eran los hilos embrocados en la trama de estas fábulas, algunos de ellos, invisibles, que por su lógica oscura, dejaban al niño perplejo.

De esta infancia perpleja nos llegan los *Cuentos de Nanas* (Old Wives' Tales), *Les Contes de ma Mère l'Oye*³⁶ (Mother Goose Tales), *Die Kinder- und Hausmärchen*³⁷ (Children's and Household's Tales), los Relatos Maravillosos (Wundermärchen), y las muchas antologías que existen de relatos populares en todas las lenguas del mundo. El prodigio se debe a esas viejas brujas, —*hags, witches*— esfinges y sibilas, mujeres barbadas, parteras, adivinas—*sorcières* que aún echan la suerte, que alinean el destino³⁸— curanderas, nigromantes, ocas, ogresas, profetisas, videntes, celestinas, quienes como Tiresias han sido hombre y mujer, que hablan de los muertos a los vivos, que más saben por viejas que por lo que les cuenta

³⁶ "Cuentos de Mamá Oca" de Charles Perrault.

³⁷ "Cuentos del Hogar, y para Niños" de los Hermanos Grimm.

³⁸ Sorcière: derivado de *sort* 'suerte', de *sr-* 'alinear, poner, en fila' + *-ti-*, sufijo que se añade a verbos para formar sustantivos abstractos [G.deS. 650]. Nótese que en 'suerte' va implicada el arte adivinatorio: se barajan las cartas (o las fichas) y luego se tienden las cartas en una fila o sucesión para dar una lectura de fortuna.

el diablo. Son todas éstas —las hadas encantadoras de cuento. Las mujeres que aún cuentan los cuentos.

Gracias a la *fata*, la vida de cualquiera podría empezar a contarse de atrás para adelante. ¡Cuánto fastidia que le cuenten a uno el final de un cuento antes de haberlo escuchado! Pero en este caso es inevitable: *De ésta, nadie sale vivo*. El hado, el destino, la fatalidad máxima que todos han de aceptar, es *colgar los tenis, jugar chiras pelas, chupar faros, salir con los pies por delante, patear el bote, quebrarse, estirar la pata, petatearse, pasar a mejor vida, give up the ghost, black out, check out, croak, count the daisies, shut the curtains, go west, flunk out, meet the pale horse rider, get to pay day, buy the farm, leave for the sweet hereafter ...*

¿Eso es todo? Parece que este asunto de la fatalidad y el hado son cosa de risa, a más que "el final feliz" de los cuentos es un fraude. ¿Cuál es el chiste si al final se muere el bueno, el malo y el feo? (Para los que estaban a un pelo de dudarlo: sí, también el bueno). Bueno pues, ahí está la respuesta: ¿cómo contar mil y un veces el mismo cuento sin que sea siempre el mismo cuento? El chiste es contar.

Contar cómo.



Encantamiento y hechizo

Para que las hadas de los "cuentos de hadas" sean algo más que *fata*, tenemos que cambiar de idioma —principalmente del latín al griego, pero eso lo veremos más adelante— por ahora baste pensar en inglés: pensemos en *fairy tales*. *Fairy* quiere decir algo ligeramente distinto que hada; para que *fairy* significara lo mismo, el término en inglés tendría que ser *fay*, o *féé*, como en el francés *contes des féés*. A diferencia de *fay*, que deriva de

fata, la palabra *fairy* deriva del francés antiguo *faerie*, *fayrye*, que significa 'encantamiento, hechizo' [Skeat 146]. Marina Warner llega incluso a sugerir una relación entre *fay* y *fair* (justo; bello) a partir del anglo-sajón *fegan* 'bind' (atar, liar); de tal suerte que el deseo y lo deseable parecieran tender un lazo o un yugo, tal y como lo hacen el encantamiento y el hechizo.³⁹

En pocas palabras: *a tale is spellbinding*. La palabra *spell* es el equivalente sajón de 'encantamiento, hechizo'. Deriva del alemán antiguo *spel* 'dicho, fábula, cuento', de donde el verbo *to spell* es 'narrar, contar'. Además *spell* es 'deletrear' (decir los nombres de las letras), 'significar' (producir significado a partir de una sucesión de signos), y, finalmente, 'actuar un rol; jugar' (del alemán *spielen* 'play a game; act a part', *spiel* 'game') [Skeat 457]. *Spellbinding* evoca justo esta idea de quedar atrapado en el juego —hechizado por el relato—. El relato se "deletrea", se *re-significa* constantemente a partir de la repetición. En este conocimiento cabal del signo se cifra el arte de magia. La sola presencia del signo invita al juego. El *abc* del hechizo se descubre en la recursividad del relato. En los cuentos de hadas a menudo se encuentran fórmulas narrativas que se repiten de manera idéntica como el estribillo de una canción. Los personajes repiten la misma tarea una y otra vez. Se repasa cada uno de los pasos que siguen como si se tratase de un encantamiento. *Enchantment is the art of spelling spells*.⁴⁰

³⁹ Warner, 1994, p. 14: "Although they do not have the same root, 'fairy' has come under strong semantic influence from 'fay' and 'fair', both of which may be derived ultimately from the Middle English '*feyen*', Anglo-Saxon '*fegan*', meaning to agree, to fit, to suit, to join, to unite, to bind. Thus the desirable has the power to inspire —even compel— agreement, as well as to bind".

⁴⁰ Cfr. la tradición mística de la Cábala.

El *encantamiento* o *enchantment* se origina en el canto, el *carmen* que también deviene en *charm*.⁴¹ Es sumamente significativo que antaño los cuentos y las historias se cantaran. Las hazañas eran poesía: palabra lúdica, encantada. El encanto está íntimamente ligado a la inspiración y la exhalación, al cuerpo y la voz. Reúne en sí mismo a la salmodia, al conjuro, al poder de orar, recordar, evocar, invocar y convocar. [Vázquez Hoys 264; Castiglioni 32-50]. Reproduce a las fuerzas de la naturaleza: al canto de las aves, de los lobos, del viento, de la lluvia. Produce una vibración extática en el cuerpo semejante a la del *canto*, la oración o la danza. En estas transformaciones del cuerpo se puede hablar propiamente de la mediación de la magia: de la presencia del encantamiento y el hechizo.

Al *cantar*, el cuerpo entero se convierte en una caja de resonancia. No son únicamente las cuerdas vocales —o la garganta— las que vibran, sino todo el cuerpo.⁴² Sólo cuando el cuerpo entero se conmueve de este modo surge la voz. *¿Cualquier cuerpo puede hacer esto?* No. Sólo el cuerpo que esta vivo, sólo el cuerpo que respira. Para poder cantar, el cuerpo tiene que vibrar con el aire de la respiración.⁴³ El canto manifiesta el *ánima*: es efecto del aliento. Por ello, la voz en sí misma es un espíritu que se invoca —es decir, que se invoca a sí misma—. E invocar al propio espíritu no es

⁴¹ *Song* 'canción' es ella misma, un derivado de *sing* 'cantar'; con el encanto particular de que el verbo *sing* también se transformó en *singe* (quemarse) para significar literalmente 'to make to sing' (thus the hissing of a burning log would seem to be a song) [Skeat 438]. Por lo cual, el canto podría ser una forma de arder.

⁴² Cfr. La etimología de la palabra persona: "la voz que resuena detrás de la máscara".

⁴³ En muchas religiones ciertos sonidos son sagrados porque se cree que de ellos emanó la creación del universo. En el principio fue el sonido. También Santo Tomás habla de la música en las esferas del cosmos. Cfr. Fontana, p. 65: "The sound *Om* (pronounced as ar-oo-mm) is believed by Hindus to be the sound that brought creation into being. [...] In Hinduism and Buddhism the Mantra is a sacred sound, which symbolically expresses a particular divine energy. Mantras can be spoken aloud or just sounded in the mind".

cualquier cosa, se requiere destreza. Nadie sabe el alcance de una invocación. Cuando de conocerlo hasta sus últimas consecuencias se trata, el encantamiento de la voz escapa al dominio del encantador (¿quién no se ha visto alguna vez enredado en el vendaval de un chisme?). Lo único que resta hacer es aprender *cómo* encantar lo mejor posible: de la mejor manera posible.

El mejor canto es la *eufonía*. Empero, para que la voz pueda dominar el arte del canto tiene que atravesar un proceso, tiene que practicar una y otra vez, tiene que aprender el *cómo*. Y en ese ejercicio de técnica, la voz experimentará lo que puede ser el canto; y para que esa experiencia sea lo más completa posible, la voz tendrá que arriesgarse a hacer experimentos —ensayos— consigo misma en los que, probablemente, desafinará; y si desafina, lo hará tantas veces sea necesario para cantar con destreza. La sucesión de aciertos y desatinos que resulten de practicar el canto, llevarán a la voz a conocer su propia tesitura, a ser capaz de alcanzar las notas que puede alcanzar y a aprender a modularse, a lograr la confianza para subir o bajar de tono y de volumen. Para cantar, en resumidas cuentas, hay que cantar (y cantar mucho, antes de poder hacer un falsete o un fa sostenido). Cuando la voz ya cante como mejor pueda y mejor quiera, la voz y el canto serán una misma cosa: el instrumento y el ejecutante —la voz— se fundirán con la obra de arte.

Estos ejercicios de canto pueden equipararse al ejercicio de la voluntad. De ahí que el encantamiento sea también *hechizo*. Hechizar es *hacer*, pero hacer, no cualquier cosa, y no de cualquier modo. Por lo mismo, el hechizo es propiamente lo facticio (lat. *facere* 'hacer'): lo hecho por arte de; o bien, el arte de hacer [G. de S. 340]. Son de su dominio el *artefacto* y el *artificio*. Un artefacto es, por ejemplo, un martillo: una cosa útil, fabricada por el hombre, cuya fabricación requiere del dominio del arte

del metal y la madera, y que, a su vez, potencia el trabajo y la destreza en el arte del metal, la madera y otras más cosas. Sin embargo, la fabricación de un martillo y su manejo serán a su vez un arte. En pocas palabras, aunque sirva a la voluntad del hombre, aunque el hombre pueda manejarlo, el martillo, como tal, tendrá sus propias leyes —al grado que cuando se le use no podrá saberse realmente hasta dónde lleguen los efectos de su uso —ni mucho menos, la totalidad de sus usos. La herramienta es una fuente de *poder* en tanto que *potencialmente* es mucho más que una “simple” herramienta, pues, si bien es manejable, no es del todo manipulable. El artificio, por su parte, es el efecto de un artefacto; digamos, la armadura que se fabricó con el martillo. Es también una cosa útil, pero cuya utilidad queda potenciada por la ilusión que produce. Es decir, la armadura, por ejemplo, hace que su portador parezca mucho más fuerte de lo que realmente es. Quien se arma de armadura se hace inmune a ciertas cosas, a las que, de lo contrario, no lo sería. Esto al punto que, cuanta más destreza adquiera para moverse con la armadura, mayor será la posibilidad de sentir que efectivamente se ha hecho más fuerte —o sea, podría acabar siendo presa de su propio artificio— (terminar encantado: identificando su persona con el canto, o en este caso, con el artificio del artefacto), cuando que en realidad sólo se ha hecho un verdadero artífice en el uso de la armadura. Como el artefacto es una extensión artificial de la personalidad de su usuario, el artefacto puede ser artificio; y viceversa, el artificio puede ser mero artefacto si se está consciente de su artificio. Sin embargo, nuevamente, nunca se sabe el alcance total de este artificio y a qué leyes propias obedece. Por lo demás, es un riesgo que hay que tomar al usarlos, ya que es un hecho que sólo usando las cosas es como se aprende a usarlas mejor.

Tanto en el encantamiento como en el hechizo, el instrumento es la voz —y, dicho sea de paso, en ocasiones, también los martillos—. El hechicero se sirve de la voz; la voz que se difunde con la vibración del canto, que impregna el espacio, que lleva el aliento —el espíritu— de quien la pronuncia: que va impregnada de voluntad. Pero, como puede suponerse, el *hechicero* es también *hacedor*; su voz se traduce en acción. La voz que se traduce en acción es el verbo, y el verbo, ante todo, es palabra —es creación—. Ya se había dicho que la voz emerge del cuerpo cuando el cuerpo vibra; y que es ella misma una forma de manifestación de la vida: entonces la voz necesariamente va aparejada a un sentir, a una experiencia vital compleja. Para evocar un tipo de experiencia, para revivir, o bien, recordar —renovar— la percepción de lo “conocido”, se usan palabras —esas vibraciones de voz que a través del cuerpo⁴⁴ manifiestan el espíritu de las cosas (el “aliento” o sentir que se produjo al momento de vivir ciertas cosas y a partir del cual se constituyó el concepto de algo) —. Las palabras están impregnadas con esa experiencia, y por sí mismas, no dicen nada, a menos que *de facto* evoquen: es decir, a menos que, de hecho, lleven —transporten— a un tipo de experiencia; a menos que la palabra se transforme en acto. Así pues, la palabra tiende un puente —un vínculo— con las cosas en el mundo. Es un *make-believe*, un hacer de cuenta que acerca a las cosas, que las vuelve próximas. Por lo mismo, el hechicero — el hacedor— se sirve de la palabra dirigida —efectiva—. Su arte de magia consiste en lograr que lo dicho sea hecho, o que lo hecho sea dicho. Consecuentemente, el acto de hablar es el poder para hacer, pero hay que considerar que hablar es acto en tanto que se hace cuerpo, de lo contrario, pierde su poder mágico; pierde su poder (¡o quién sabe entonces de qué

⁴⁴ El cuerpo lo entiendo de manera holística, integral, como memoria, intelecto, imaginación, percepción, aliento, expresión, y “carne y hueso” (como todo lo que conforma una persona viva).

demonios se estará hablando!). Si la palabra construye un puente que va del dicho al hecho, entonces un conjuro, una vez dicho, está irremisiblemente conjurado; más aún, un encanto está ya, por sí mismo, encantado (está hecho o hechizado, consumado, más allá de lo que puede suponerse del mismo modo que el martillo y la armadura). Es decir, tanto encanto, como hechizo y palabra tienen un espíritu propio; del tal suerte que, si bien ambos pueden ser artefacto de la voluntad, sus efectos, —su artificio— no son enteramente voluntarios.

Así como del encantamiento se desprende la eufonía, del hechizo nace el *eufemismo* (es decir, la mejor forma de decir algo sin decirlo). Ahora bien, la invocación por excelencia es el *nombre*. Como ya se dijo, llamar a las cosas es invocar su espíritu. De donde, conocer las cosas por su nombre equivale —con sus asegunes— a adquirir poder sobre las cosas. Pero ¿qué hay de lo desconocido? ¿Qué hay de las hadas, Baba Yaga y la Fata Morgana? Bueno, pues ahí es cuando lo más apropiado puede ser un eufemismo. Y si un eufemismo es esa palabra que lo único que tiene prohibido es decir su propio nombre, ¿no es ella misma algo así como un acertijo o una adivinanza? (también, como verán, es muy lo opuesto a una pregunta retórica). Una pista: de ahí a un “cuento de hadas” sólo hay un pelo de sapo (de sapo encantado, por supuesto).

Los cuentos de hadas son un eufemismo. A través de ellos se transita por las experiencias más variadas. En los cuentos se habla de envidia, celos, miedo, orgullo, voracidad, crueldad, deseo, repudio, razón, sin-razón, tristeza, vanidad, venganza, alegría, goce, dicha, satisfacción, poder, amor, muerte, se habla de eso y más. Se habla de todo. Pero poco de lo que se habla es nominado. Al nombrar estas experiencias de manera indirecta, se transita mucho más fácil por ellas. El recorrido por estas experiencias es posible gracias a que se ocultan a un costado del camino, y esto al punto de

que incluso se puede dialogar con ellas como hacen el lobo feroz y la Caperucita.

Los cuentos hablan en enigmas. Son espacios abiertos de sentido. Y esto aplica sobre todo para los protagonistas de los cuentos. ¿Qué clase de nombre es *Caperucita Roja*? Eso es un nombre tanto como *Chalequito Azul*, o *Cenicienta* lo mismo que *Hija de la Tiznada*. En los nombres *Barba Azul*, *Pie Grande*, *Muchacho Taimado*, *Príncipe de las Cascadas*, *Granuja Negro*, *Piel de Asno*, *Ave Patibularia*, *Blanca Nieves*, hay que ver eufemismos. Estos nombres permiten que el personaje esté abierto: abierto como una fuerza, como una persona (incluso en términos de género, pues los nombres de algunos personajes masculinos suelen ser de género femenino y viceversa, ej. *Barba Azul*, *Bestia*). Ocultar el nombre es una forma de atestiguar una situación sin juzgarla, sin estigmatizarla o sellarla. Se usan eufemismos cuando se hace referencia, por ejemplo, a la pelona, el todopoderoso, el chamuco... (y no, estos no son el bueno, el malo y el feo).⁴⁵

¿Por qué andarse con tantos rodeos? Pues quizás porque toda palabra es un rodeo —una parábola (latín *parabla*, *parabola* 'habla') [G. de S. 512]. El poder de las palabras emana del signo y del sonido, pero más de la experiencia individual y colectiva que son capaces de evocar. Y como nunca se sabe del todo qué es todo lo que se evoca en una invocación, a veces es preferible usar un tropo o circunlocución que establezca un puente mucho más transitable. Piénsese en la metáfora, el símbolo, la parábola, la hipérbole, la elipsis, la analogía, la alegoría, todos son tropos del lenguaje

⁴⁵ Algunos acontecimientos quedan cifrados en circunlocuciones y metáforas semejantes a un kenningar: en lugar de "ahorcado", por ejemplo, se dice "tendrás que casarte con la hija del cordelero". Casarse con la muerte, con "la hija" del hombre que hace las cuerdas que penden del "árbol", es casi una metáfora mística.

que enfocan la atención en una cosa y llevan a otra, o bien, que distraen la atención de una cosa y llevan a esa misma cosa (el lenguaje extravía, reencuentra). Cualquiera que sea el efecto —de concentración o dispersión— las palabras transportarán a un espacio insospechado —invisible—. Eso es lo que pasa con los nombres: un nombre es lo que cada persona "dice" de su nombre; pero a la vez es el sentido colectivo que se le ha ido dando al nombre. A esto último es a lo que llamamos el significado de un nombre—o de una palabra—. Los nombres son metáforas de una persona, no son una persona, y sin embargo se impregnan del sentido que le da una persona. Con las palabras es igual. El sentido en la palabra es algo que "reverbera" detrás del signo. Este tipo de circunlocuciones, ante todo manifiestan el carácter lúdico del lenguaje, recuerdan que las palabras evocan pero que no son ellas mismas aquello que evocan. Recuerdan que son un puente, un canal, un instrumento. Su magia está en llevar del mundo de lo visible a lo invisible.⁴⁶

Por ponerlo de otro modo, las palabras son como personajes de teatro: una voz que reverbera detrás de una máscara. Las palabras son instrumentos. Crean en tanto que abren un espacio lúdico —creativo y recreativo—. Son artefactos que producen un juego de vibraciones.⁴⁷ Los instrumentos musicales, por ejemplo, son, uno del otro, distintos por la forma que tienen, por el material del que están hechos, por la forma como funcionan (los hay de percusión, de cuerdas, de viento), pero,

⁴⁶ Cfr. Wittgenstein, 1991, p. 183: "Lo inexpresable, ciertamente, existe. *Se muestra*, es lo místico. [...] Mis proposiciones esclarecen porque quien me entiende las reconoce al final como absurdas, cuando a través de ellas —sobre ellas— ha salido fuera de ellas. (Tiene, por así decirlo, que arrojar la escalera después de haber subido por ella.) Tiene que superar estas proposiciones; entonces ve correctamente el mundo. De lo que no se puede hablar hay que callar".

⁴⁷ La vibración no se traduce simplemente en *sonido*, también se ha visto que, a una determinada frecuencia, la vibración puede transformarse en *color*, inclusive en *olor*.

especialmente, porque el tipo de vibración que cada uno produce es único e inconfundible. A los instrumentos hay que aprender a sentirlos para que suenen bien. Tocarlos es un arte. Es el arte de sentirlos, de encajarse en el sentimiento que permite tocarlos —“jugarlos”—. Lo mismo ocurre con las palabras. Hay que sentir las (y pienso aquí en el doble sentido: *sensibly and sensitively*). Sin embargo, en qué consista este sentir, nadie puede decirlo. Lo único que cada cual puede hacer es transitar por un *modo* de sentir al hablar, hasta que encuentre qué es lo que siente: hasta que dé con las palabras que le evoquen esa certeza de estar sintiendo. Nada será tan nítido como esto. Una vez que distinga este sentimiento encontrará mil y un maneras de decirlo. De ahí que en la palabra exista un espacio de experimentación, de experiencia, de libertad, un *espacio de juego* semejante al que existe al tocar un instrumento, al cantar o representar un personaje.

El relato ocupa de manera privilegiada este espacio de juego. Recordemos que en inglés *play* hace alusión a cuatro cosas: a una obra de teatro (juego dramático); a tocar un instrumento (un juego musical); a jugar un deporte (una batalla simulada); y a jugar un juego cualquiera. La palabra *lúdico* en español también hace referencia a este aspecto musical y dramático del juego en otro tipo de expresiones como *interludio*, *preludio*, *eludir*, *aludir*, *coludir*, *deludir*, *ilusión*. Las palabras —igual que instrumentos, máscaras o cuerpos— son carcasas vacías: a menos que reverberen, a menos que su vibración se sienta, a menos que animen una vida están inanimadas. Una vez que se llenan de aliento, constituyen, en verdad, una forma de vida. Están abiertas a todo aquel que quiera llenar su vacío. El juego del relato nos recuerda que la vida está abierta a todo tipo

de experiencia.⁴⁸ Todos tienen derecho a su propia experiencia —a una experiencia única de lo misterioso.

* * *

El encantamiento y el hechizo son fundamentales en los cuentos de hadas. Ocurren, no sólo al interior de los cuentos cuando la princesa se transforma en rana, sino en el proceso de contarlos y escucharlos. Los cuentos de hadas son, ante todo, un género de origen popular. Fueron hechos en el proceso de ser contados. Son cuentos que se cuentan. Es decir, antes que mediar el proceso de la lectura, media la voz y el gesto. Recordemos que un cuento es un espacio privilegiado de acción. El cuento es donde las cosas pasan. Esto aplica más que nunca con los cuentos de hadas.

Al *hacer de cuenta* que las cosas pasan, las cosas *pasan*: ocurren, transitan. Si el cuento habla de una ciudad de cristal al fondo del mar, la ciudad de cristal existe, más aún es posible ir al fondo del mar. La realidad, en los cuentos, se construye del mismo modo que en el juego. Al escuchar el cuento no se duda que esa ciudad de cristal este ahí. Se asume cabalmente la facultad "veritativa" del lenguaje.⁴⁹ Gracias a que no se juega a dudar o sospechar de los sucesos en el cuento, es posible jugar con ellos. Por muy improbable que parezca el castillo de cristal en el mundo

⁴⁸ Diógenes Laercio: "No llegarías a encontrar, en tu camino, los límites del alma, ni aun recorriendo todos los caminos: tan profunda dimensión tiene". [en Kirk 297]

⁴⁹ Si bien en el lenguaje existen múltiples verbos para denominar lo falso, esto mismo no se encuentra para afirmar lo verdadero. Se tiene el verbo mentir, falsear, engañar, fingir, fantasear, ensoñar, y sin embargo, no existe el verbo "veritar" que equivalga a "decir la verdad". El lenguaje asume la verdad a priori, asume que las cosas son. Razonar, hablar, pensar, decir, creer etc. son verbos que afirman la verdad, que son sinónimos de "veritar". Incluso en los verbos fingir, mentir etc. se asume una verdad. Al hablar se da por hecho que las cosas son. Para falsear o negar primero hay que afirmar.

conocido, el relato lo vuelve *posible*. Y eso es todo lo que cuenta. La posibilidad conforma un plano de realidad.

Lo que se llama credibilidad resulta de la posibilidad de jugar con los elementos del relato. El relato es creíble cuando las restricciones que en él aplican son funcionales. Sólo cuando el receptor encuentra el modo de jugar con las señalizaciones del relato, lo cree y lo acepta, de lo contrario, pierde interés. Asumiré los "absurdos" mientras pueda jugar con ellos, mientras sean operantes. Por ejemplo, el rey del País de Nunca-Jamás le pide a Hans que consiga tres barbas del diablo a cambio de la mano de su hija; o bien, la princesa No-me-olvides ofrece su mano a aquel que brinque hasta la almena más alta de la torre y logre darle un beso. Se trata de absurdos. Uno podría preguntarse ¿para qué quiere el rey los tres pelos? ¿por qué no mejor se sube la princesa en un banquito? Más aún, se podría cuestionar al protagonista ¿quiere Hans una princesa cuyo padre pide tres pelos del diablo?, ¿por qué se arriesga a descalabrarse el príncipe tratando de darle un beso a *esa* princesa? Todas estas preguntas en el contexto del cuento maravilloso figuran, ciertamente, como preguntas absurdas. La lógica, aquí, semeja una mosca entrometida y fastidiosa. Lo siguiente sería exclamar: *¡Cuánta torpeza! ¿Quién no se da cuenta que aquí no viene al caso preguntarse esas cosas?* Pues Sí y NO.

Existe una tendencia generalizada a creer que la "racionalidad" y la lógica no aplican en los cuentos de hadas. Nada más absurdo. Yo me atrevería a aseverar que la lógica y la razón trabajan más que nunca. La lógica ordinaria es posible gracias a esta "lógica extraordinaria". Las preguntas ¿qué?, ¿cómo?, ¿cuándo?, ¿dónde?, ¿quién?, ¿por qué?, ¿para quién? y ¿para qué? subsisten. Permanecen a todo lo largo del relato, pero funcionan de una manera distinta. Las imágenes de los cuentos de hadas son, indudablemente, enigmas. Constantemente están planteando

preguntas, preguntas que en sí mismas revelan el modo en el que funciona la lógica, y, por tanto, el modo en el que los seres humanos conciben el mundo. La lógica, el lenguaje, el discurso, plantean parámetros de relación con el mundo circundante pero no son el mundo. Son un juego, un sistema de reglas funcionales, un absurdo, una ficción operante. Volvamos a nuestras preguntas incómodas: ¿para qué quiere el rey los tres pelos? No importa. Es una regla, un obstáculo con el que hay que jugar, funciona igual que la "fatalidad" en el juego: "al que quiera azul celeste que le cueste". Hans tiene que llegar al cielo saltando a la pata coja. Esta restricción que se le impone, lo enfoca en librarse de "restricciones" inútiles. Sólo asume lo que no le queda de otra; con los demás elementos juega (al protagonista no se le prohíbe consultar a Vasilissa la Sabia, ni se le amenaza por usar una cigarrera mágica etc). Vayamos a otra pregunta ¿quiere Hans una princesa cuyo padre pide tres pelos del diablo? En este caso, se cuestiona el deseo de Hans. Esta pregunta es realmente mañosa: ¿para qué?, ¿cuál es el chiste?, ¿de qué sirve?, ¿cuáles son sus incentivos?, ¿qué le van a dar?, ¿qué se gana? (nada más faltaría agregar ¡qué flojera!). Al revertir el sentido (la vectorialidad) de la lógica ordinaria, lo que el relato maravilloso hace es devolverle a la lógica su función, volverla operante: la lógica es un juego que resulta del arbitrio y de la convención, que es útil, pero que también tiene sus trampas. La necesidad de encontrar causas y consecuencias en todo es una trampa, se pierde de vista lo más elemental: la vida está aquí y se va. Es gratis y no tiene una razón de ser. La lógica extraordinaria del esfuerzo *per se* vs. la fatalidad *per se*, son una respuesta contundente a las dudas de la lógica operante en el mundo cotidiano.

Empero, hay que advertir que esta "reversión" es posible gracias a la trampa del relato fantástico. Los cuentos de hadas desvían la atención de

las preguntas más obvias, pero no las anulan, ni las silencian, sino todo lo contrario: las preguntas corren simultáneas al relato, operan de modo paralelo, entablan una *relación dialógica* con esta lógica extraordinaria. Es decir, si acaso se nos ocurre preguntar por lo incentivos de Hans, la gratuidad con la que Hans se empeña sin causa aparente en superar un obstáculo proporciona una respuesta. Conforme surgen las preguntas, surgen las respuestas. Por ello los cuentos se pueden leer en muchos niveles. Los múltiples "saltos" de lógica se "atrapan", se registran, en el nivel que es pertinente a la persona. Las respuestas se asimilan en muchos planos de un modo sutil y efectivo. Hay un fenómeno de sincronicidad en el proceso de seguir el relato.

Lo divertido es jugar a que es posible que Hans consiga tres pelos del diablo. Las tareas "imposibles" o colosales de los cuentos de hadas funcionan como reglas. *Sea A, si y sólo si B*. Pero la regla predominante es otra. ¿A qué se juega? Básicamente, se juega a que el protagonista hace su voluntad y sobrevive en el intento. Esta es la regla del "sí porque sí", y "no porque no". El personaje no se cuestiona el obstáculo, simplemente lo supera: ya sea que aprenda *cómo*, que reciba ayuda, o que, sin más, sepa *cómo* hacerle. El juego en el cuento de hadas es el *juego de la voluntad*. Es la afirmación de la voluntad. Se asumen las restricciones, se dan por hecho; y a partir de ello, se busca el modo de conseguirlo. La recompensa no está en el resultado *per se*, sino en el proceso de vivir la experiencia. Toda forma de acción es, finalmente, un gesto lúdico: un cantar de gesta. En eso se cifra el encanto.

A pesar de la ficción, los cuentos no omiten aspectos contundentes del mundo perceptible (por el contrario les amplifican). Afirman contundentemente la realidad conocida. El precio de afirmar la voluntad es tener que asumir el riesgo de perder la vida en ello. Las reglas en los

cuentos brotan ex-nihili del mismo modo que una amenaza de muerte. Los cuentos, por ejemplo, no explican, ni remotamente, el por qué de la envidia, los celos, el orgullo, el abuso de poder, el terror, el deseo. Se asumen como una realidad, y se resuelve a partir de su existencia. ¿Cuál es la razón de ser de la vida? ¿Cuál es la razón de ser de la muerte? No importa. Lo que importa es aceptar cabalmente la contundencia de ambas. El juego en los cuentos de hadas ejercita una disposición para aceptar y también para superar. El relato maravilloso es lineal en tanto que se apega de manera consistente al "absurdo". Y es enigmático por los "saltos" que hay de una cosa a otra.

Paradójicamente, asumir lo ficticio es sólo un modo de asumir cabalmente el mundo conocido, la diferencia estriba en que se retorna a los "absurdos" de este mundo con una disposición creativa. Se adquiere destreza en el manejo de la lógica, se le implementa como una herramienta y no como una camisa de fuerza. Poder vislumbrar con claridad las restricciones, los obstáculos, las reglas impuestas, abren un mundo de posibilidad, un mundo mágico en el que las cosas son posibles si son susceptibles de ocurrir: se aprende a hechizar.

La experiencia por la que se atraviesa en los cuentos de hadas es una vivencia sensible. La estructura sencilla, lineal y, sin embargo, enigmática del relato maravilloso permite que la persona se deje atravesar por él. Esta experiencia ocurre en diferentes planos (psíquico, emocional, sensorial, sentimental, afectivo, imaginativo, motriz inclusive). Igual que en el juego, el proceso que es vivido a través del relato es *del cuerpo*.⁵⁰ Los cuentos de hadas conmueven la imaginación, la movilizan. Todo aquello que es

⁵⁰ El cuerpo lo entiendo de manera holística, integral, como memoria, intelecto, imaginación, percepción, aliento, expresión, y "carne y hueso". Es todo lo que conforma una persona viva.

susceptible de ser imaginado tiene un eco tangible en el cuerpo que lo imagina. Los cuentos son mágicos porque establecen un vínculo entre el cuerpo y la palabra. Los cuentos hablan en enigmas: los nombres de los personajes son enigmas, las tareas de los héroes son enigmas, los cuentos mismos son enigmas. Esta circularidad no es de ningún modo gratuita. No estamos hablando de símbolos, como de meras imágenes, sino de auténtica evocación: imágenes que reverberan en las percepciones más inmediatas de un individuo.

Las imágenes y las palabras, provocan, convocan, invocan. En los signos y los símbolos hay un bagaje cultural impreso, pero la decodificación es a partir de una experiencia individual que se ha conformado a ellos. La perplejidad de la que hablamos en el primer capítulo, entre muchas cosas, es el entrecruzamiento de los contenidos individuales con los contenidos de una colectividad. A pesar de la aparente linealidad existente entre el mundo, el símbolo, la palabra, el signo y la persona, los puentes entre unos y otros son siempre saltos, cruces mágicos. Estos procesos hiper-complejos de sentido le deben todo a la facultad de imaginar. Las figuras simbólicas no son un reflejo de la realidad tanto como una señalización que orienta y hace posible nuestra existencia en ella.⁵¹ Se mantienen mientras funcionen de manera efectiva. Los sistemas

⁵¹ Cfr. Martínez García, p. 110: "El pensamiento no es representación adecuada [en el sentido de adecuación] sino *ficción útil*. Su relación con la realidad no es representativa sino funcional, de intermediario. Todo conocimiento surge en el esfuerzo de adaptación al medio y se sirve de ficciones que aspiran a ser eficaces para la comprensión y el dominio de situaciones problemáticas. Altera la realidad para poder metabolizarla, aspirando a algo así como una buena digestión mental en la que *'la mente no es meramente receptora, es apropiadora y elaboradora'* [Vaihinger]. Para asimilar lo que hay genera categorías que no tienen por qué estar en relación mimética con esa realidad. El pensamiento no es una contrapartida de la realidad: no hay correspondencias con una supuesta realidad objetiva, no se trata de duplicar el mundo exterior. No es reproducción sino ficción, *invención imaginativa*. Vaihinger [...] se pregunta cómo es posible que con ideas 'falsas' o cuando menos artificiales se puedan obtener conclusiones correctas y solucionar los problemas, y como puede haber varias soluciones para un mismo

de referencia, los paradigmas, se colapsan cuando no reciben retroalimentación de una lógica creativa. Las imágenes de los cuentos son metáforas efectivas: se recurre continuamente a ellas y se encuentran respuestas. Eso es lo que es propiamente el encantamiento y el hechizo.

El flujo de pensamientos, memorias, sentimientos y emociones por las que se atraviesa en el relato se transforman en una forma de vivencia, de experiencia. El recuento es una forma de modificar esa experiencia. El relato, en sí mismo, es un espacio para el ejercicio de la acción. Es un juego. Una práctica. Un simulacro. El acto se recrea imaginativamente en el juego. Imaginar el acto es el poder de establecer vínculos alternos con el mundo. El acto imaginado es aquel que es posible, aquel que puede suceder. Es un poder para hacer. Imaginar el acto es una forma de experimentar. De observar el acto, de hacerlo conciente. Al imaginar se genera un vínculo entre el mundo visible y el por-venir. La imaginación desarrolla una *lógica creativa*. Una intención. Una estrategia. Permite romper con la linealidad aparente, y encontrar respuestas y preguntas nuevas y distintas para una misma pregunta. El juego del relato recrea el Sí y el NO, renueva su sentido; crea espacios dentro de las mismas preguntas.

Contar y jugar son un modo de experimentar nuevamente; de acceder al mundo con una disposición y perspectiva distintas. Se ejercita una actitud eficaz. La ficción, la metáfora, el laberinto, el absurdo, permiten, paradójicamente, que la persona se oriente en su mundo. Por medio de la desviación y el sin-sentido, viene el apropiamiento del mundo. Se entreteje la persona con el mundo. En este plexo cabal —en este nudo—, coexiste el

problema. Es el campo fértil de la imaginación, de la fantasía, no de los hechos. [...]la ficción —declaradamente falsa— no requiere verificación y permanece como instrumento auxiliar en tanto sea útil. *El pensamiento accede a la realidad a través de la irrealidad, por medio de la desviación.* Se traza así una *lógica del como-si* que es intrínsecamente *metafórica*". [énfasis añadido]

desprendimiento —la perspectiva, la conciencia, el testimonio—. Mundo y persona se abren el uno al otro a través del relato. El cuento es un ejercicio de perplejidad: un juego simbólico.

Los primeros humanos fueron símbolos. Antes de eso existieron andróginos: seres "terribles" por su vigor y su fuerza, con dos rostros, cuatro brazos y cuatro piernas, que participaban de ambos sexos, y rodaban como bólidos. Zeus los dividió porque atentaron contra los dioses [Platón 191-d]. De los andróginos, quedaron símbolos. Cada ser humano fue contraseña de su mitad faltante: un *symbolon* con la muesca de su otra mitad.⁵² Como en un juego de llave y cerradura, el símbolo está incompleto: la figura carece de sentido a menos que sea descifrada con el cuerpo. Abrir el símbolo es casar la contraseña de una experiencia individual y colectiva. El ser humano busca su totalidad, busca reunir en sí mismo cifra y sentido, parte y contraparte, busca volver a ser ese ser terrible que puede atentar como un dios.

¡Demonios!

Sin *fata* no hay cuento. Y sin cuento no hay *cómo*. Por lo mismo ¿cómo fue que al hablar de *hadas* y de *faeries* empezó a pensarse en estos seres sutiles, ligeros y traviesos, cuyo carácter voluntarioso les transformó en ánimas, genios, espíritus y demonios? *Tu vida a cambio de tu vida*—le dijo el Gruagach⁵³ al Rey de las Cascadas en una apuesta de dados. Dando y

⁵² Entre griegos y romanos, el *symbolon* o *tessera hospitalis* era una contraseña, una tablilla partida en dos que formalizaba un vínculo de hospitalidad entre dos individuos. Las personas reconocían el vínculo aportando cada uno su mitad.

⁵³ Ver 'The King of the Waterfalls', en *The Lilac Fairy Book*, Lang, 75, "the Gruagach was a kind of wicked fairy". Cfr. Briggs, p. 151: Gruagach significa "la velluda". Parecen haber tres tipos distintos de Gruagach: 1. "En las Highlands es una Dama

dando, dicen las abuelas. Este es el juego de *quid pro quo* donde a cambio de cada pregunta hay un cuento.

Vamos a ver si se entiende mejor llamando al demonio a comparecer. Entra el demonio y dice: *Lo que soy, ya ha sido dicho, y si aún les queda duda, soy genio, espíritu, poder y dios —marca y huella del carácter— drama, actor y prosopón*⁵⁴. *Demiurgo, signo y sino: yo no escojo lo que soy. De todos un prisionero, pronto soy su celador ¿Cómo, entonces, quien me escucha se ve libre de destino?*

Bueno, ¿qué se le va a hacer? Genio y figura hasta la sepultura. El demonio es, efectivamente, *daimón*, que en griego significa ‘destino; espíritu, genio, poder, dios’ [G. de S. 213]. Y no ha mentido al decir que es también carácter, marca y sino. El demonio, para empezar, no miente; tampoco dice la verdad. Y no es ni bueno ni malo. Es todo lo contrario: y lo contrario a lo bueno y lo malo es la ausencia de juicio. El demonio está más allá de todo juicio. Es todos: el bueno, el malo y el feo. ES. ¿Y qué es?

Feérica vestida de verde y con largos cabellos dorados, unas veces hermosa y otras veces lánguida y macilenta, que es guardiana del ganado y de la granja”. 2. Gruagach se aplica a un ser acuático como el “Glaistig” (mitad mujer y mitad cabra), que, como los “Fuaths” (espíritus “maliciosos” de ríos, lagos y mares), podía ser asesina y peligrosa. “Tenía la costumbre de entrar a las casas y pedir que la dejaran secarse junto al fuego”. “En las Highlands también había gruagachs masculinos, algunos de ellos jóvenes atractivos y esbeltos vestidos de verde y rojo, pero la mayoría, desnudos e hirsutos y dedicados a realizar labores de “Brownie” (espíritu humilde, ligado a la generosidad, la fortuna y el servicio desinteresado, que por las noches salía y realizaba las tareas que los sirvientes no habían hecho) en la granja que protegían”. 3. “En el norte de Irlanda los Gruagach seguían la tradición de los brownies, pero en el sur [en Erin] el Gruagach era un brujo sobrenatural, y a menudo un Gigante”. Así pues, los Gruagach eran seres ligados al ámbito doméstico (de las labores cotidianas y de los animales de granja) y a las aguas (*i.e.* relacionados con la agricultura y las catástrofes domésticas), que exhibían caracteres dobles de humano y bestia, que podían ser masculinos, femeninos, o ambos, y que hacían concesiones mágicas a los hombres.

⁵⁴ Prosopón aquí es máscara.

El demonio diría: *Soy el que soy*.⁵⁵ (Vaya, pues ese tipo de respuestas inquietan a cualquiera).

Los griegos llamaban *daimón* al espíritu de los héroes, los romanos rendían culto a los *genios* y *manes* o almas de los ancestros, y los germanos hablaban de *fylgja*,⁵⁶ un doble que semejaba a un animal protector o guardián. *Daimones*, *manes*, *genios*, *almas* y *fylgjas* daban forma a los actos del hombre. Eran un poder primordial con el cual se moldeaba la propia vida, una fuerza que fluía acorde a esa misma vida. Desde entonces, el *daimón* es una fuerza que anima, pero, más que esto, es un modo de ser. Es un modo de estar vivo. Un modo de *estar*. En tanto que espíritu, el *daimón* es aire. Entra y sale de un cuerpo, lo anima, se manifiesta a través del encanto y el hechizo. Es un espíritu creativo. Al igual que un dios, re-crea. Es una fuerza generativa —*genus*, genio—, y como tal, también un poder que re-genera y retro-alimenta,⁵⁷ que, como un ojo de agua, emana constantemente de sí mismo.

Los cuentos de hadas abundan en la magia de estos ojos de agua: fuentes encantadas, pozos hechizados, manantiales de juventud eterna, aguas inmortales. Cuando se seca el pozo o se le encierra cae una

⁵⁵ Cuando Moisés pregunta a Dios “¿Quién les diré que eres?”, Éste responde “Diles que soy el que soy”.

⁵⁶ Cfr. con la *fylgja* de la mitología germana en Lecouteux, p. 57: “La *Fylgja* o ‘seguidora’ es el nombre de uno de los tres ‘componentes’ de lo que los cristianos denominan alma. Es, a la vez, un genio tutelar y el doble psíquico del hombre, que abandona el cuerpo dormido y visita en sueños tanto a los amigos como a los enemigos. La *fylgja* puede adoptar la forma de un animal cualquiera. Un hombre puede tener varias *fylgjur*, signo de su poder. El plural *fylgjur* acompaña la noción de destino. La *fylgja* parece ser una emanación del *anima mundi* y debe compararse al *daimon* griego, al *genius* latino y al ángel de la guarda cristiano que el normánico designa como ‘ángel seguidor’ (*fylgjuengill*)”.

⁵⁷ La raíz sánscrita de *poder* es *pati* que significa literalmente ‘alimentador’, de *pa* ‘alimentar’. Cuando se piensa en fuente de alimento, hay que pensar en la Naturaleza de

maldición sobre el sitio. Así es el *daimón*: no se le puede guardar, acumular, ahorrar; se escapa como la vida en el correr del tiempo. El agua fluye, encuentra el modo de filtrarse, de infiltrarse, de correr libremente; se permea hasta los mantos más hondos de la tierra, se eleva a la atmósfera. Al trasminarse en el barro, el agua vuelve a la arcilla moldeable: vuelve a la tierra fértil o por el contrario pudre lo que en ella crece. Por donde quiera que pase, el agua deja su marca. Queda su huella profunda en el lecho de los ríos, en las grutas, los riscos, las costas, en la ladera de las montañas. Así es el *daimón*. Lava, limpia, pudre, corrompe, purga. Sella. Transforma.

El genio forja carácter. Obedeciendo a leyes propias, incontenible e inagotable, traduce su acción en paisaje. Se manifiesta en los rostros, en la cara de las personas, en la personalidad. Es, en los otros, una fuerza vital que lleva un impulso propio cambiante de persona a persona. *Character is fate*. El *daimón* es destino porque manifiesta una forma de ser: un modo de vivir y, por tanto, de morir. El acto consume y consuma. En él se fusionan la *fata* y el *daimón*. La acción es el diálogo de estos dos. El relato es la gesta: el hilo de cómo deviene la *fata* y cómo el devenir es *daimón*. Al final mueren el bueno, el malo y el feo. Los nombres con los que se etiqueta a los muertos son arbitrarios, lo único que importa es cómo vivieron, cómo murieron.

Las aves vuelan, los peces nadan y los hombres hacen todo eso y hasta más: hacen lo que pueden, y lo que no, lo *inventan*. Los hombres se han separado de la naturaleza por medio de su capacidad de invención, por su capacidad de imaginar y de fabricar —por el artificio de sus artefactos—. En ese sentido *daimón* significa su raíz indoeuropea *dai-mon-* 'quien divide', de *dai-* 'dividir' [G.de S. 213]. El *daimón* en el hombre equivale a

la cual parten todos los seres y a partir de la cual se sustentan; o bien, quizás en una fuerza de alcance divino.

su individuación. Es un modo de ser libre a partir de lo que ya se es. Gracias al *daimón*, el hombre es *artesano* y *artista*.

El demonio genera dinámicas que, a veces, sirven a los hombres y a veces los perjudican. Pero como tal, no lleva en sí mismo un propósito. Sirve a quien escuche su fuerza. Es una fuerza que se conecta con el instinto y la intuición: manifiesta la inercia de las cosas; instruye en la economía de la acción.⁵⁸ Enseña a fluir, a esperar. Señala un modo eficaz de hacer las cosas.⁵⁹ El *daimón* es fuerza de voluntad. Muestra el arte de la supervivencia. Al igual que con el agua, o con cualquier elemento de la naturaleza, hay que aprender a ceder ante su fuerza y no luchar o desgastarse innecesariamente con él —no perder la vida tratando de contenerlo o domeñarlo—: en esta rendición es que se aprende cómo usar mejor su impulso —cómo aprovechar su potencial y su potencia. De ahí que el *daimón* sea, ante todo, *poder*. Poder para hacer.

⁵⁸ Economía se entiende literalmente como *oikos* 'casa' + *-nomós* 'administrador', es decir como un conocimiento cabal de los recursos de la casa, de tal suerte que no se desperdician ni se sobre-explotan; sólo se utiliza lo necesario, con el desgaste mínimo, sin buscar "utilidades", tanto como lograr una manutención sostenible en el largo plazo.

⁵⁹ Distingo *eficacia* de *eficiencia* del siguiente modo: la eficiencia es hacer recaer un resultado enteramente en la acción personal, de tal modo que, dicho resultado podría no llegar. Por ejemplo, hacer que una bicicleta se desplace no depende necesariamente de la eficiencia con la que hagamos girar sus ruedas, porque ¿qué hay cuando la bicicleta está de cabeza? En cambio, la eficacia es hacer las cosas de tal suerte que el resultado no dependa de nuestras propias acciones tanto como de la capacidad para detectar la oportunidad. El que lleva a cabo una acción eficaz observa el terreno y el modo en el que están dispuestos sus recursos, de este modo aprovecha al máximo el impulso natural —la potencia y el potencial— de una situación; consume el mínimo de energía propia y/o del medio en la consecución de un resultado. Siguiendo el ejemplo de la bicicleta, ¿cuál sería el sentido de pedalear eficientemente si fuéramos descendiendo con ella una ladera? En cambio, para subir, la eficacia consistiría en saber qué engranajes serían los apropiados para consumir el mínimo de energía al pedalear, o en todo caso, subir por otro medio. Cfr. Jullien, *Tratado de la Eficacia*.

Por lo mismo, el *daimón* también es *fascinación*. La palabra *fascinación* deriva del lat. *fascinum* ‘acción de encantar; falo’, del indoeuropeo *bhasko-* ‘haz, atado’ [G. de S. 297], que muy probablemente hace alusión al báculo o los atados de varas de laurel que se usaban en las fiestas de Liberalia⁶⁰ en honor al dios Dionisio. El fascino, falo, higa (seña de la mano que simula el coito), figa (genitales femeninos), baubo —entre los que está incluida la Sheela-na-geeg— han sido amuletos comunes empleados para protegerse contra el *mal de ojo* o *evil eye*, al punto en el que el mal de ojo y la fascinación (el acto de protegerse con un fascino del mal), en algún momento, se convirtieron en sinónimos. La fascinación en cualquiera de sus dos acepciones —como protección o imposición— es un artificio de virilidad y fecundidad.⁶¹ De ahí que la fascinación —tanto como el encantamiento, la sexualidad, el deseo y el hechizo— sea atavismo (un modo de liar), o bien, atavio de la voluntad. Es decir, lo fascinante ata la voluntad, la jura, la subyuga a un poder, o bien, la viste, la inviste de poder. El canto fascinante tiene el poder casi sobrenatural de amarrar la

⁶⁰ Las fiestas de Liberalia (17 marzo) en Roma eran en honor a un antigua divinidad itálica de la fecundidad que era de carácter doble o andrógino (Liber y Libera, representados por un falo y una vagina respectivamente). Posteriormente se le identificó con el dios griego Dionisio o Baco, y pasó a ser relacionado con la vid, el vino y la vendimia.

Cfr. Vázquez Hoys, 248: “Los antiguos relacionaban su nombre [Liberalia] con la idea de la liberación de las preocupaciones, de la emisión del semen, de la libertad para hablar que da el vino [la embriaguez]”.

⁶¹ Cfr. Vázquez Hoys, 267, “El mal de ojo se combatía con objetos indecentes o deformes y ridículos (falo, higa, vulva, Baubo, Bes, fascino) en la creencia que estas deformidades y obscenidades neutralizaban los efectos nocivos de la mirada funesta, mostrando que se estaba dispuesto a devolver mal por mal [...] también se combatía con gestos indecentes, haciendo la higa, o ‘mano impúdica’, introduciendo el pulgar entre los dedos índice y corazón, con lo que se representan unidos los sexos femenino y masculino. También se podía doblar el dedo medio entre los otros extendidos [los ‘cuernos bien retorcidos’], que ‘devuelven’ la potencia maléfica a quien la causa”. La Sheela-na-geeg de los celtas tenía exactamente el mismo uso que la higa o figa. El término figa designa aún en muchos lugares los órganos sexuales femeninos.

voluntad de quien pronuncia: es el gesto afirmativo de la voluntad. [Vázquez Hoys 208].⁶²

El mal de ojo es *envidia* (latín *in-* 'en, sobre' + *videre* 'ver') [G. de S. 259]. Es el ojo del deseo que se cierne sobre otro con un instinto voraz. Los dientes y los ojos se vuelven a encontrar. En francés, se usa la expresión *avoir une dent contre un tel* (tener diente contra otro) cuando se le tiene ojeriza a alguien. Del ojo —al que también se le devuelve la mirada con otro ojo— se dice que atrapa la voluntad de aquellos que desea. La pupila del ojo es en latín *pupilla* 'la niña; la muñequita' [G. de S. 577]. La "niña de los ojos" no es otra que la imagen de uno proyectada en el ojo del otro. A menudo se verá a Wasilissa la Sabia y otras heroínas de cuento de hadas guardar en su bolsillo una pequeña muñeca o algún otro amuleto que les proteja de la envidia de madrastras, suegras, cuñadas o hermanastras; muñequitas que, como la Sheela-na-geeg, cumplen deseos imposibles y repelen el deseo voraz de los otros. El talismán es una forma simbólica de recuperar la propia persona, de ser dueño del propio deseo y no esclavizarlo al servicio de otro. Es una vía, también, de saciar los propios deseos. De completarse y conocer la felicidad.

El deseo proyectado en el ojo se conoce como "magia involuntaria". Es decir, el deseo es una forma de magia, una manifestación del poder del cuerpo. En ese sentido, toda persona es potencialmente un mago. Para ello debe conocer más de sí misma. El deseo no sólo es un poder a voluntad, es

⁶² Cfr. Castiglioni, 40, "De hecho, el primer hechizo de la vida procede de la naturaleza misma, y tiende a excitar y dirigir los instintos sexuales de los seres vivientes, y con ello a asegurar la conservación de la especie". La naturaleza tiende a provocar o incitar sensaciones y deseos, a través de la luz, la música, los colores y fragancias: "...la naturaleza ejercita su fascinación y crea ese estado especial de encantamiento. Por esta razón los intentos más antiguos del hombre por lograr un hechizo mágico fueron por estos procedimientos de imitar el aspecto, los colores, los perfumes de los animales y los cantos de los pájaros".

una fuente de conocimiento. Llegar a saber de lo que el cuerpo es capaz es un arte tanto como el canto. Con la voluntad y el deseo se experimenta como con el encantamiento y el hechizo. Se juega. Aquí es donde se funden el gesto y la palabra. ¿Cuántas veces no traiciona el gesto a la palabra o viceversa? (el demonio se esconde en los detalles, dicen). Los gestos evocan tanto como las palabras (el canto, no es una excepción en cuanto a gesto). Las palabras no están bien dichas si no van acompañadas de los gestos apropiados (nada tan claro como el caso de los silencios dónde lo no-dicho queda cabalmente fijado por el gesto). Aprender cómo decir las cosas es una conjunción de gesto y de palabra. La magia exige que se aprenda a dirigir la mirada, a enfocarla; implica concentración. La vista que da en el blanco —*the bull's eye*— domina uno de los trucos de magia más poderosos: la capacidad de proyectar un mundo entero. Aprender a ver —a hablar— es aprender a hacer. Es aprender a dirigir el deseo, a darle intención. Significa ejercitar la voluntad.

Para librarse del mal de ojo, para evitar quedar a merced de un poder o voluntad superior, la persona se enviste de potencia —usa un fascino—, crea una ilusión de poderío a ojos de su adversario. Ese es el poder del *daimón*: tener la capacidad para materializar el propio deseo y escapar al deseo mortal del otro. Es el arte y artificio de la supervivencia: el *daimón* imita el poder de su adversario, igual que en la cacería. Se torna magnífico y poderoso como su depredador. Le devuelve —le refleja— su voluntad de dominio. Si escapa de su poder, es porque provoca la admiración de su acechador, le encanta, le enamora —como a un Narciso— de sí mismo. Lo torna impotente frente a su propia imagen. El ser fascinante dice: *soy*

espejo me reflejo. En este juego de especulación —en este juego de espejos—, la persona se convierte en *maravilla*, en *miroir* y *mirabilia*.⁶³

Los cuentos de hadas hablan profusamente del deseo, de la maravilla, de las mañas y artimañas del demonio. Hablan de la magia involuntaria y de la magia a voluntad, del encanto y el hechizo, de la fascinación del gesto y la palabra, del mal del ojo. Instruyen en el arte de la supervivencia. La engañifa, la ficción y la estratagema del *daimón* protegen al individuo de un poder externo capaz de someterlo, de privarlo de la vida y/o de la libertad. Al valerse de la simulación y el fingimiento, aparta el peligro, seduce a aquel que le acecha. La supervivencia es uno de los efectos de la artimaña, de la audacia, del ardid, del disfraz.⁶⁴ Al peligro se le encanta, se le seduce. Para contrarrestar ese poder que donde pone el ojo pone la bala, para ese ojo que hace mal cuando mira, el *daimón* prepara un drama, un juego de acción ilusorio. En el juego del demonio, se pasa por iluso, se despliega un espejismo, una ilusión óptica, un *trompe-l'oeil*.⁶⁵ Y, porque seducir no es atraer tanto como alejar y apartar la mirada⁶⁶, el *daimón* se convierte en *wonder*⁶⁷ —en un ocultamiento, una refracción.⁶⁸

⁶³ Maravilla: 'algo que causa sorpresa o admiración', del lat. mir 'ver'; de donde también deriva el francés *miroir* y el inglés *mirror* 'espejo.

⁶⁴ Los chinos, por ejemplo, ponen a sus hijos dos nombres: un apodo y el verdadero nombre. Esto con la intención de engañar a la muerte y acarrearle buena fortuna al niño. El "nombre ficticio" —the mock name— que precede al nombre tiene la intención de que la muerte no pueda llevarse al niño hasta que no conozca su verdadero nombre.

⁶⁵ Algunas familias de insectos, aves, peces y reptiles, utilizan mecanismos miméticos semejantes para atraer a su pareja o para ahuyentar a sus depredadores. Una de las maneras más comunes de parecer criaturas más imponentes y temibles de lo que son, es por medio de los "falsos ojos", por ejemplo, en las orugas o las alas de una mariposa, o en las aletas de un pez, o en el plumaje del un ave.

⁶⁶ Seducir: de *se-* 'aparte' + *ducere* 'llevar, guiar, conducir'. [G.deS. 631]

⁶⁷ Wonder: 'a thing from which one turns aside in awe'. Inglés medio *wonden* 'to conceal through fear' (ocultar tras el miedo), anglo-sajón *windan* 'to wind' (enrollar; apartar, desviar) [Skeat 565]

El ser que se hace a imagen y semejanza de aquel que tiene el poder de quitarle la vida, es maravilloso.⁶⁹ La envidia es, sin lugar a dudas, divina. El misterio más grande es el ojo acechante de los dioses —de los demonios. Los dioses y los demonios son los que todo lo ven. ¿Quién fascina a quién? ¿Quién amenaza a quién? La *maravilla* es misteriosa. Lo misterioso es frágil, tan frágil que no se deja tocar ni ver. Huye, se escabulle, se multiplica y dispersa como una gota de mercurio; no muestra su propia cara, y en cambio, refleja la del mundo.⁷⁰ Es dos, es uno, es todos. Tiene infinitas caras y tiene una. El misterio porta la cara del *monstruo*. El monstruo es guardián del tesoro, del arcano. La vida se protege, se oculta, tras la máscara del monstruo. Lo vivo, ante todo, "presiente" que encima de él se cierne la vista de otro. De ahí que *fascine* a ese "otro", que lo petrifique, lo encante con tan sólo devolverle el reflejo de su propio rostro. Le antepone una cara obscena, un ardid de poder, un ojo, un espejo. *Nobody is bewitched by nobody*. El "otro" se mira en el espejo: abre las fauces, y el reflejo de su propio rostro le devuelve íntegramente el terror. Tal es el juego de los *Encantados*. Los jugadores al acecho se pasan como estatuas de marfil, de piedra, de sal. Se convierten en la princesa *maravilla*, la hija de Midas. Caen bajo el hechizo de su propia imagen: encaran al monstruo. Así se revela el rostro de la Medusa. Ese es el gran secreto: los que mueren petrificados frente al rostro de Medusa mueren por *su* propia hambre, mueren por *su* propio deseo, *mueren por*

⁶⁸ Nietzsche en el *Zarathustra* dice: "El creador quiso apartar la vista de sí mismo —así creó el mundo".

⁶⁹ Cfr. Génesis 3:4, "No moriréis. Ocorre que Dios sabe que el día que comáis de su fruto se os abrirán los ojos y seréis como dioses conocedores del bien y del mal".

⁷⁰ Las propiedades del mercurio son una metáfora del modo en el que accedemos al conocimiento. Hermes Trismegisto preside el misterio. Cuando se piense en Mercurio hay que pensar en espejos.

propia voluntad. La muerte es un acto de voluntad, aunque sea a merced de otro.

Cada ser humano está abierto y está sellado. Abierto por la posibilidad del *daimón* y sellado por las tijeras de la *fata*. En el diálogo que hay entre estos dos se teje un relato, se hila el destino. El destino del hombre es ser libre; lo único que lo libera de ese destino es la *fata*. El destino del hombre es morir; lo único que lo libera de ese destino es el *daimón*. La conciencia emana del diálogo entre *fata* y *daimón*. En la tierra son actos.



A la víbora, víbora, de la mar, de la mar,
por aquí pueden pasar— los de adelante
corren mucho y los de atrás se quedarán
tras, tras, tras...

Rima infantil

Play serves survival. But our notions of
survival are so grim, so opposite to play.

Magical Child, J. Chilton Pearce

Ride the snake...

Jim Morrison

IV. El trickster

Hasta ahora no he hablado propiamente del personaje del trickster, y sin embargo, como se verá, todo lo que hasta ahora se ha dicho es el tema de su estratagema.

¿Qué es un trickster? Los apelativos más comunes para trickster son embaucador, estafador, timador, bribón, canalla, granuja, pillo, villano... Sin embargo, la traducción más reconocida para trickster es artero¹. Se dice artero de una persona *astuta, mañosa y lista*. Es simple como el ABC pero, igual, vayamos por partes:

A

La *astucia* es la habilidad para engañar pero también la habilidad para evitar el *engaño*. El trickster es engaño. Representa el artificio del disfraz. Engañar —empleado como hacer caer en un error, hacer trampas, proyectar juegos de apariencia y falsedad— viene del latín vulgar *ingannare* 'burlarse o reírse de', del latín *in-* 'hacia' + *gannire* 'ladrar, gruñir', palabra formada

¹ A partir de este momento utilizaré de manera intercambiable trickster y artero.

imitando el sonido del gruñido [G. de S. 254]. Todo mundo sabe que "perro que ladra no muerde", pero lo cierto es que nadie se acercaría a un perro ladrando (nunca se sabe qué tanta es la distancia entre eso y una tarascada). El engaño opera como un disfraz. Tienen el propósito de distraer, ocultar y despistar. En la *careta* agresiva, grotesca —incluso monstruosa—, que porta el engañador hay que ver anticipación: un reflejo de los móviles de su adversario. La anticipación conciente a los movimientos de un adversario denota *malicia*. Una malicia útil. El artero utiliza la malicia que hay en el engaño como un arma (como un arma de doble filo, eso es). Gruñir como perro es, en este caso, un modo de ahuyentar y prevenir potenciales agresores y/o competidores, así como un mecanismo para obtener algo (respeto, distancia, comida) a cambio de poco (*as in card games, a way of bluffing*); o en su defecto, un modo de sacarle tal susto a un despistado —de hacerle una broma como la que haría un perro escondido mañosamente tras la reja—, al punto de ameritar una paliza. (Quizás eso le ha ganado al personaje la fama de cínico).² En todo caso, el ladrido o gruñido es una advertencia que sirve para marcar un límite (aunque sea por medio de un "falso" límite), y prevenir —quizás provocar— un enfrentamiento. Los juegos del artero provocan este tipo de enfrentamientos. En el artero hay que ver a un personaje que constantemente está probando el límite, en particular, *su* límite, porque finalmente ¿qué es él? ¿perro o humano?

Para el trickster, la "apariencia" del perro funciona como un *ardid* de fuerza (igual que un fascino). *Ardid* proviene del catalán *ardit* 'empresa

² Cínico derivado del gr. *kynikós* significa literalmente 'como un perro', a su vez de *kýon* 'perro', de donde deriva *can*, *canalla*, *canario*, *cancerbero*, *canícula*. [G. de S. 165] Los filósofos cínicos se ganaron su apelativo porque despreciaban las convenciones sociales y abogaban a favor de una vida sencilla. Sostenían que la felicidad radicaba en la virtud. Muchos asociaron su tipo de vida a la de los perros. El cínico más célebre es Diógenes de Sínope, que opuso a la mera especulación una filosofía de la praxis. Se cuenta que andaba con una linterna de mano y que vivía dentro de un barril.

arriesgada' (=estratagema), de la misma familia que el alto alemán antiguo *harti* 'audaz' y *hart* 'duro', a su vez del indoeuropeo *kor-tu* 'duro, fuerte' [G. de S. 74]. Si bien la "cabeza de perro" es un ardid —en tanto que proyecta un tipo de fuerza sustentable únicamente en apariencia— el engaño, por su parte, en verdad significa una fuerza: la fuerza del intelecto que opera con la capacidad mimética del cuerpo, y que, sirviéndose de la artimaña, evita el desgaste físico innecesario frente a un adversario.

Aunque el ardid es "dureza" (la dureza de un cascarón, concha, caparazón, refugio, máscara, armadura, que protegen del peligro exterior), también es estratagema y *audacia* (latín *audere* 'atreverse' con el sentido implícito 'estar ansioso, deseoso; ávido, codicioso') [G. de S. 92]. Es decir, el artero utiliza el ardid como una estrategia de *riesgo*. El engaño le permite ocultar su intención y aventurar libremente su propio deseo (aunque a veces le sale el tiro por la culata). Ante todo, el personaje conserva la plasticidad y la flexibilidad necesarias para desembarazarse del refugio cuando éste ya no es útil, cuando se convierte en un estorbo para materializar su audacia —su voluntad (en ocasiones, también queda atrapado por su disfraz, pero eso es parte de su aprendizaje; el trickster no es de ningún modo un personaje "acabado" del que todo esté dicho). De ahí que, en el juego premeditado, alevoso y ventajoso de apariencias del trickster, pueda verse un diálogo, una "negociación" consciente entre el exterior y el interior, entre la voluntad individual y la de los demás. El engaño, para el trickster, es parte formal en un "duelo de voluntades". Es su carnet de identidad al momento de entrar a la mojiganga. El suyo es un juego de máscaras, un juego dramático.

El engaño es un "disfraz de perro", una "máscara de perro". Es comportarse *como* un perro, pero no necesariamente *ser* un perro ¿o sí? El *disfraz* funciona para el trickster como un modo de ocultarse y de

mostrarse —como una manera de ser. Al cambiar de apariencia, prueba de qué forma le beneficia o le perjudica modificar su aspecto de tal o cual forma. *Disfraz* proviene del catalán *disfressar* que tiene el sentido implícito de 'despistar, borrar las huellas' [G. de S. 228]. El inglés *disguise* significa literalmente 'to change the guise of' (cambiar los modos o maneras de algo) y *guise* (modo, manera) a su vez proviene del alemán antiguo *wisa* 'wise' (sabio) [Skeat 55]. Hay sagacidad en el uso del disfraz que hace el personaje. A veces, su disfraz consiste en "borrar las huellas" para no dejarse *cazar* (en cuyo caso se vuelve invisible a su enemigo); otra vez emplea el ardid de una máscara grotesca que asusta —fascina— a su adversario: "refleja" el poder de su adversario, se muestra como un "igual" ante él (*i.e.* juega al *soy espejo me reflejo*... se cuelga un fascino con el que ahuyenta el "mal de ojo"—el deseo— de un enemigo, o atrapa la fuerza del adversario por acto reflejo)³; otras simplemente se convierte en un perfecto animal de caza. El ánimo lúdico con el que el artero se pone la cabeza de perro es una disposición para la *supervivencia*. Y la supervivencia es una cuestión de límites. El personaje manipula las limitaciones propias y ajenas (el perro que ladra está jugando con el miedo que hay en su persona y en la de otro "perro", y, a la par, se está arriesgando a empujar a un límite la osadía de otro perro y la paciencia de su dueño). Ante todo, el artero es un personaje que hace consciente la vulnerabilidad propia y ajena. Pone en evidencia la fragilidad de lo que le rodea.

³ Véase Chevalier, p. 698: "[en los mitos hindúes y chinos] el león, el dragón, o el ogro [...] piden, al dios que los ha creado, víctimas para devorar y [...] oyen que aquél les responde: *alimentaos de vosotros mismos*; se dan cuenta entonces de que no son más que una máscara, una apariencia, un deseo, un apetito insaciable, pero vacío de toda substancia". La máscara, la palabra (bendita o maldita), y el fascino son semejantes en los efectos que son capaces de producir (ahuyentar/ atraer; reflejar/atrapar). El nombre del animal de caza era tabú, por ejemplo [Véase Gaignebet, 1984], así también el de la muerte, los demonios, las maldiciones, el de Dios.

Lo interesante del engaño, en particular, es el tipo de disfraz del que se está hablando. La persona que "ladra y gruñe como un perro" está empleando la lengua de un animal; disfraza su naturaleza por medio del lenguaje: el engañador "habla como un perro"⁴. Para el trickster, conocer el lenguaje de los animales —en este caso, de los perros— es tener el poder para sostener un diálogo con el mundo natural, y una ventaja comparativa en relación al mundo circundante (claro, que, en los casos en que apenas habla la lengua de los hombres, esto lo vuelve una bestia). Le significa también gozar de los atributos de una bestia (la máscara del perro permite adquirir el poder que reverbera en el ladrido, y con ello el personaje se hace imponente, "insignificante" o escandaloso como un perro). Es frecuente ver que el personaje, no sólo hable con otros animales, sino que apre(he)nda *la lengua* con la que hablan. En ello hay que ver un instinto desarrollado y un sexto sentido útil y despierto para todo (o simplemente bestialidad). Como artífice del engaño, el artero transita libremente entre mundos. Su mundo es tan amplio como el de alguien que habla una lengua extranjera. Conoce las reglas de dos mundos, y sabe pasar desapercibido en ambos⁵; está habilitado para negociar la norma, y en última instancia, para mudar las reglas de un mundo por las de otro⁶. Cuando funge como intermediario,

⁴ En Huxley, p. 56: "Masked demons [...] figure in many an initiation ceremony, and their great eyes suggest that the novice is expected to enter a visionary state as a result of seeing them. The masks themselves can also act to frighten off ghosts, and thus become talismans against the evil eye. They do so by a competition of horror in which *the worst face wins*. Similarly, warriors would attempt to overbear their opponents with boasts and bloodcurdling grimaces, and it is no wonder that the face of the demon Horror was widely used on shields and helmets as an honorific badge. For honor is, at bottom, a matter of face." [énfasis añadido]

⁵ Piénsese, por ejemplo, en la legendaria *Corte de los Milagros*, o en la actual frontera México-Estados Unidos. La jerga, el caló, el argot, el *slang*, el *jargon*, la etiqueta, son todas formas de lenguajes cifrados: sus usuarios son "invisibles" a todo aquel que no esté iniciado por el grupo o el medio.

⁶ En español, por ejemplo, se emplea la palabra *ladino* para el indio que sabe castellano. En general, se asume que una persona es potencialmente engañosa cuando tiene la habilidad de disfrazar su lengua o de ocultarse tras un lenguaje.

puede llegar a tener poder sobre la ley, incluso ser hacedor de la ley puesto que demarca un límite entre mundos (por ser él mismo límite). El engaño le da poder para ocultarse en un mundo que es invisible a otro mundo. El trickster no sólo ha aprendido a borrar sus huellas, conoce el arte de la *invisibilidad*, ocupa el espacio de Nadie, pertenecer a un mundo cifrado — vacío—. De no ser por la máscara y el disfraz *hablaría* incluso la lengua de Nadie.

Sin máscara no hay *persona*. *Persona* proviene del latín *persona* ‘personaje de teatro, actor’, del etrusco *phersu* ‘máscara’, probablemente del griego *prósopón* ‘máscara, personaje dramático’ entendido como ‘la voz que resuena detrás de la máscara’ [G.deS. 538]; *i.e.* la voz dramática es posible gracias a la *máscara*. La vibración que produce la voz con la máscara *hace* al actor— la persona emerge de su parlamento. Aunque la palabra ocurre tras la máscara, en la persona, la palabra es acción, sus acciones son palabra. De esta supuesta identificación entre acto y palabra surge el juego dramático. Entre la voz y la máscara hay un juego de vibración capaz de crear, de materializar un personaje. El juego dramático ocurre en este espacio de reverberación (piénsese que esto mismo es un escenario)⁷. Entre la palabra y la persona (la voz y la máscara) existe el mismo trecho que “del dicho al hecho”. Las palabras pueden o no ir acordes con los actos, o bien, pueden tener un alcance mayor que los actos⁸.

⁷ Cfr. *Between the motion and the act falls the shadow*. T.S. Eliot en *The Hollow Men* evoca de alguna manera el sentido original de la palabra *escenario*, derivado de *skéné* ‘fondo’, posiblemente de *skiá* ‘sombra’ [G. de S. 267]. El escenario es un juego de *sombras* proyectadas sobre un fondo. Es un juego de proyecciones. Una fantasmagoría de luz. Cfr. *Julius Caesar* II:1 “Between the acting of a dreadful thing/ And the first motion, all the interim is/ Like a phantasma or a hideous dream.”

⁸ Las expresiones “no tener cara”, “lose face” (perder la cara, caérsele la cara a uno) y “show face” (dar la cara), son todas alusiones a la careta. Curiosamente, aquel que “pierde la cara” no ha podido sostener un rol dentro de un juego dramático (el papel le quedó grande, o corto), y por lo mismo, queda fuera de la jugada, pierde su lugar, se convierte involuntariamente en Nadie. Cuando esto ocurre de manera involuntaria lo

La brecha entre una y otra cosa dependerá de cuán conciente sea ejecutado el acto de la palabra (y aquí palabra es todo aquello que *cuente*). Gracias a la máscara, la persona es un recinto de poder —de posibilidad, de potencia. La máscara posibilita para la acción y el diálogo. El juego de *reverberación* entre el aliento y la máscara se traduce en voz, en eco. La persona es un ser de *voluntad, acción y conciencia* (aliento + eco = voz/ reverberación). El acto conciente es *prosopopeya*. La palabra *prosopopeya* significa 'personificación'. Proviene de *pros-* 'hacia', + *óp-* 'ver', de *óps* 'cara, ojo', + *-poiía*, de *poiéin* 'hacer' (de donde deriva *poesía*) [G. DeS. 571]. Es decir, la *prosopopeya* es el acto observado, el acto que se observa en la cara de quien lo ejecuta (que marca la cara, que deja su huella, que hace carácter); o bien, el acto que se observa al momento de ser llevado a cabo, el acto observado no tanto por los otros como por su ejecutante, el acto conciente.

En toda persona hay que ver un *hipócrita* (aunque no todos logren la digna maestría de El Hipócrita). *Hipócrita* proviene del griego *hypokrités* 'actor', de *hipokrínein* 'desempeñar un papel teatral, contestar a otro actor', de *hypo-* 'abajo' + *krínein* 'separar, decidir' [G. de S. 347]. Tanto la persona como el hipócrita son parte de un juego dramático. ¿Cuál es la diferencia? El hipócrita, como todos, es una persona cuya voluntad no necesariamente hace la una con las voluntades que le rodean. Su voluntad —igual que la de toda persona— está separada de lo que los otros ven de él. La diferencia estriba en que el hipócrita es conciente de esta escisión. El hipócrita atiende al modo en el que se relaciona con los demás. Observa el papel que

que se le reprocha a una persona es no tener dominio sobre la máscara, no saber usarla; en pocas palabras, ser un mal actor (en el doble sentido de jugador de un rol y de ejecutante). La máscara es lo que le proporciona a un personaje su lugar en el juego de la acción, lo que le permite ser escuchado; es su ficha para jugar. Asimismo, quien "da la cara" es aquel que resulta el "más-cara" de todos, el que asume la máscara con pleno convencimiento; su honorabilidad se sustenta en el poder para sostener la (más)cara frente a los otros, o bien, en la habilidad para mostrar siempre una (más)cara a los otros.

juega entre el resto de los personajes, se fija en el modo en el que *contesta* a (habla / pacta con) los demás actores.

Vayamos, por partes. Una persona, en tanto sujeto de voluntad, puede hacer lo que quiera. Su voluntad es independiente. Independiente de las expectativas, deseos, proyecciones, anhelos, sueños, ideas, ilusiones, opiniones, censura, voluntad, de los que le rodean —independiente de la apariencia que tiene a ojos de otros. Sin embargo, por mucho que esto sea, es del común sabido que las apariencias cuentan. Tan es así que sin máscara no hay voz. La apariencia es un vehículo para la voluntad; es un medio del que la voluntad se sirve para actuar. La voz que reverbera en la máscara se potencia, y en esa medida, *puede* tener un alcance mayor. La máscara abre un espacio —un espacio "vibrante" de posibilidades. De igual manera, cuando una voluntad se "viste" de la apariencia "propicia" *abre* a su favor (o posiblemente en su contra) las voluntades de otros (depende de qué se entienda por "propicio"). Trabaja *con* la fuerza de otras voluntades; es decir, opera con la voluntad de otros pero no necesariamente quiere todo lo que espera ese flujo de voluntades. Una persona, tarde o temprano, se topa con la disyuntiva de ser consecuente con la voluntad ajena o consecuente con la propia voluntad. La persona se hace consciente de cuán independiente es su voluntad, al momento de sentirse atrapada por su disfraz —al momento que queda presa de la apariencia, de un rol o personaje. Un hipócrita, en cambio, anticipa esa escisión y maneja su apariencia a voluntad. La voluntad es mucho más eficaz cuando se sirve de la apariencia.

La apariencia es útil. Si a alguien ha de servir, es a su portador. El disfraz y la máscara son auxiliares en la intención de un personaje. Pueden permitirle al actor llevar o no a cabo su voluntad, según parezca tomar o no en cuenta la voluntad de los otros. De este proceso de identidades emana la

auto-conciencia (y aquí si depende de donde se fijen los límites del *auto-*). El hipócrita es auto-conciente. Es consciente, al menos, de su apariencia. Atinada o desatinadamente, la utiliza; la llena o la vacía a voluntad (siempre a voluntad)⁹. Se hace grande o pequeño como por arte de magia. Es un personaje que hace un esfuerzo consciente por controlar el poder que lo atrapa —por manifestar *su* poder, por salir de su impotencia¹⁰. Usa la máscara para ahuyentar, tanto como para atraer o hacerse accesible (disimulando la propia fuerza, por ejemplo). Utiliza doblemente la fascinación, el hechizo y el encanto (doma a las bestias/ se doma a sí mismo: doma el peligro). Cambia y se adapta acorde a la necesidad de las circunstancias. Personifica una fuerza con *disposición al cambio* —un flujo. De no ser por la mutabilidad del hipócrita, un personaje moriría a merced de sí, atrapado en el disfraz —el rol— con el que se identificara a sí mismo o con el que los demás le identificaran. El hipócrita aprende que quien no es consciente del manejo de su personalidad (de los roles, disfraces, máscaras, que asume) es presa del deseo y la intención de otros: es disfrazado por los demás; y que quien, por el contrario, se identifica sólo con una idea de sí mismo, queda esclavizado a su rol. La conciencia del personaje emana de su hipocresía.

El trickster es un hipócrita consumado. De la invisibilidad transita a la *espectacularidad* y el *show*. Es un *iluso* y un *ilusionista*. Persona entre personas. Personaje de personajes. Su palabra es acción, sus acciones

⁹ Entiendo la voluntad básicamente como la convergencia dos cosas: intención y deseo. Cuando alguien hace las cosas "sin querer queriendo" no ha aprendido aún a manejar /dirigir su intención, o a canalizar su deseo.

¹⁰ La impotencia no es ausencia o nulidad de poder. Para que exista *im-potencia* tiene que existir como condición previa la *potencia*. La impotencia es poder contenido que no ha encontrado el modo de manifestarse o bien supresión, pero no privación.

palabra¹¹. Está hecho para darse cuenta. *He is made, done, concocted and contrived*. Ante todo, será consciente de lo que hace y de cómo lo hace. Por ello es el gran Actor. El Hacedor. El Ejecutante. El Performer. Hace de *todo*. Su voluntad se materializa. Su deseo se *actualiza* (se realiza, se hace presente, e incluso, *it becomes realized* "es llevado a cuentas", es hecho conciente, *it becomes*, ocurre). Y claro, a veces se le cumplen a tal grado sus deseos que desearía no haberlos deseado. Por lo mismo, hay que ver en su actividad incesante una exploración del mundo, un modo de experimentarlo. Sus vaivenes crean una conciencia de tipo práctico.

Como hipócrita, el trickster puede ser sutil y taimado, también *gran vedette* y figura del escándalo. En ambos casos lo que hay es un personaje que intenta sacudirse al personaje que representa. Pero también puede tocar ambos extremos y resultar ser una persona fina, aguda, sensata y sensible (¿?). Con el trickster no hay reglas; en parte porque él aplica las reglas, y en parte porque con él aplican *todas* las reglas. A partir de estos juegos obvios y sutiles (tácitos y explícitos, (visibles e invisibles)), el personaje explora de qué modo un acto de voluntad lo liga a la voluntad de otros; sabe que eso ocurre porque la voluntad de uno participa de la de todos. Pero también sabe que su voluntad, a pesar de la ilusión que de él se hagan los otros, es independiente en tanto que voluntad. Sus *decisiones* son, al cabo, *convergencias y escisiones*¹² (dos a la vez). Como buen hipócrita, al artero

¹¹ En el juego dramático las acciones quedan sustentadas por medio del diálogo. A los personajes se les caracteriza por medio de actos y palabras; ese es su principal disfraz. El modo en el que los personajes funcionan al interior de una obra depende de la posición que ocupen en relación a los juegos de poder que hay en el diálogo. Por ponerlo de algún modo, un personaje es una persona que se disfraza antes de entrar a escena; que se disfraza al interior de la obra develando parcialmente al público sus intenciones aunque no al resto de los personajes; y que queda disfrazado por el papel que los otros personajes le adscriben, tanto como por la imagen que el público se hace de él a partir de los dobleces que manifiesta. Todo es un juego de apariencias, de identidades.

¹² Tal escisión puede ser comprendida en términos de lo que es un actor. Un actor simula ser alguien que en su cotidianeidad no es, y sin embargo, al momento de

le toca enmascararse, desenmascararse, ser enmascarado y desenmascarado, enmascarar y desenmascarar. Mediante el juego dramático, descubre —devela— las ventajas y desventajas de asumir una identidad. *Unas de cal por otras de arena*. En este intercambio, hay una alternancia —*a shift of consequence*. Actúa a tal grado su personaje que en él se abre la puerta al siguiente personaje. Va de cara a más-cara. Su papel es buscar la salida/ encontrar la entrada/ buscar la entrada/ encontrar la salida, ir de un personaje a otro. El personaje se traduce en umbral, pasaje y tránsito. Es una *voluntad liminar*.

B

La *maña* es un "juego de manos" que implica destreza y habilidad manual. El artero, como buen artífice, también es diestro y mañoso. Saber "meter las manos" va de la mano con la capacidad para *manufacturar, manipular, maniobrar*; está vinculado al uso del *artefacto, el artificio, el artilugio*, y con la implementación de la *artimaña*. La maña es arte, maestría, pericia, ingenio, industria, tacto, tiento, tino, experiencia. El trickster sabe que para todo hay un modo, todo es cuestión de agarrarle el modo a las cosas. La maña habla de una *manera* de hacer las cosas, y en tanto manera, es costumbre y hábito. Lo curioso es que, coloquialmente, el hábito llegue a ser mal hábito o vicio, como ocurre cuando se sustituye la expresión "malas mañas" tan solo por "mañas". No obstante, maña sólo significa "tomarle el modo a algo", acostumbrarse a una situación nueva (amañarse), adaptarse a un cambio o contingencia, sacar provecho de una determinada situación, encontrar un modo efectivo de hacer las cosas. Es decir que el artero entre

desempeñar su papel hace como si lo fuera, al punto que su actuación sea creíble para todos aquellos que lo observan. Hace de cuenta que puede ser otro que normalmente —regularmente— no es; es decir cree que *puede ser* otro, pero no que *sea* otro. Se observa a sí mismo desempeñar el papel de un personaje a la vez que es un vehículo que le da vida —que anima— a ese mismo personaje.

sus "malas mañas" tiene sobre todo la mañosa costumbre de sobrevivir, de adaptarse y cambiar según la necesidad. Utiliza la fuerza de la transformación con habilidad. En ese sentido, la palabra sajona *craft* (arte; gremio; habilidad, maña), a su vez del alemán *kraft* 'force' (fuerza) [Skeat 99], hace de la habilidad una fuerza. Efectivamente, quien desarrolla una habilidad optimiza su fuerza; trabaja de la manera más efectiva requiriendo el mínimo esfuerzo. *Más vale maña que fuerza*. En este proceso de optimización interviene la habilidad y también el uso de la herramienta que potencian una habilidad. *Craft*, al igual que maña, implica un arte: el uso del artefacto, la implementación de artificio y artimaña. Y en esto coincide con otro de los atributos del trickster, *sly* (astuto, diestro), que originalmente implicaba la destreza en el uso de una herramienta, el martillo [Skeat 441]. En definitiva, la maña es un *arte* (tanto *poiesis* como *téchne*). Es creatividad e ingenio; poder y conocimiento. El artero es Artesano y Artista.

El Mañoso encuentra el modo de optimizar su poder. De ahí que además de *sly & crafty*, sea *cunning* (ingenioso, astuto; hábil). *Cunning* proviene del inglés medio *cunnen* 'to know' (saber) asociado al danés *kunde* 'to know, to be able' (saber; poder, ser capaz), de donde también deriva *can* (poder; tener habilidad para; estar capacitado) [Skeat 62]. Hasta aquí el poder y la sabiduría van de la mano. Desde siempre se ha sabido que "el conocimiento es poder", lo que es interesante de la yuxtaposición de ambos términos es que se entabla una relación mucho más compleja. El sentido aquí implicado es el de un conocimiento práctico, o mejor, un conocimiento que se manifiesta al momento de ser puesto en práctica, un conocimiento que no es conocimiento a menos que se traduzca en acción. Es decir, el conocimiento habilita para cierto tipo de acción, pero también la acción se transforma en gnosis. En el trickster hay una sabiduría operante. Mediante el ejercicio de sus capacidades, consolida otra forma de

poder, el poder de saber. El paso de una cosa a otra es un juego de destreza.

La *destreza* es de suma importancia para el artero. De ello depende que de en el clavo o que se de con el martillo en un dedo. El término, en principio, significa usar la mano derecha, la diestra [Skeat 115]; sin embargo, por diestro se piensa en alguien que en verdad usa las dos manos —la derecha y la izquierda— como si una y otra fueran la diestra (aunque, claro, eso implique de pronto dos manos izquierdas). El diestro tiene dos manos derechas, dos manos con la habilidad y la fuerza de una mano derecha¹³, y más específicamente dos manos que trabajan juntas y no una peleándose con la otra. En otras palabras, el diestro trata de utilizar al máximo todos los recursos que tiene a la mano. Tiene *una mano derecha y una mano izquierda*, dos manos diestras— o dos siniestras. Comunica sus habilidades entre sí (en este caso, su mano izquierda con su mano derecha); fluye en el uso de sus diferentes capacidades (físicas, psíquicas, espirituales); integra sus recursos. Se integra.

Si algo puede decirse del artero, es que es una persona *íntegra*: una persona *íntegra y mañosa*. La unión hace la fuerza. Para pactar se necesitan dos manos (dos manos diestras). Este tipo de destreza es justo la que utiliza el trickster durante una negociación antes de llegar al *hansel* o apretón de manos que cierra un trato. El artero implementa su maña y su destreza para negociar. Como ya se dijo, la unión hace la fuerza, pero hay que tener siempre claro cuál es el principal factor de unión: se busca la unión con otro porque en ese otro hay fuerza (ni qué decir cuando es por *mañoso e íntegro*). No es de extrañar que, en una fuerza, cuyo fundamento es la integración de las capacidades personales, se perciba *belleza*. O sea que,

¹³ Los zurdos, por supuesto, también pueden usar sus dos manos con la destreza de dos manos siniestras.

además de todo, el artero es guapo. La belleza que tan comúnmente se le atribuye a ciertos personajes de cuento proviene de su destreza; es un reconocimiento a la fuerza que resulta de su destreza. *Handsome* significa, ante todo, 'diestro, hábil, tratable' [Skeat 194]. *Hansel would, in deed, be handsome*. Aclaro, sin embargo, que lo guapo no le quita a Hansel lo mañoso. Aunque ahora se piense en guapo como 'resuelto, valiente, bien parecido', el término *guapo* (del latín *vappa* 'vino avinagrado') [G. de S. 332], anteriormente se empleaba para referirse a un pillo, rufián, granuja.

Por último, a todas las *manualidades* que se le puedan encontrar a un mañoso, también deben agregarse las que se encuentran en el "Manual de Manuela". La *masturbación* es un aspecto importante en el trickster, al que, por lo general, se le caracteriza como un adolescente "inquieto", de libido excesiva. El juego solitario es una faceta importante en la creatividad del personaje. En su faceta mítica se lo llega a representar con un falo enorme, sin que esto, aclaro, en ningún modo lo vuelva una figura de masculinidad espectacular excluyente de lo femenino; el personaje puede exhibir atributos femeninos equivalentemente exacerbados. El trickster es de naturaleza esencialmente andrógina; dentro de los muchos juegos a los que está abierta su persona figuran de manera importante los juegos de género (transexualidad, homosexualidad, hermafroditismo, travestismo).¹⁴ La sexualidad del artero es de naturaleza doble (femenino/ masculina) en el sentido que reúne la fuerza de ambos sexos, las explora por separado, o bien, porque es de facto el epítome de la unión sexual. Si algo exhibe el personaje es posibilidad de SER. Es creación y recreación a partir de sí mismo. En esa forma de embromar y fastidiar hay que ver *teasing* (acoso,

¹⁴ Por ejemplo, Wakdjunkaga, trickster de los Winnebago, se confecciona una vulva y unos pechos, con el hígado y los riñones de un alce, y luego se pone un vestido para hacerse mujer (muy guapa y atractiva, por cierto). Aunque esto, en apariencia, es sólo un disfraz, se trata factualmente de una transformación puesto que el personaje se embaraza y da a luz tres hijos. [Radin 23]

burla), con toda la extensión sexual del termino como chacoteo o juego previo (*foreplay*). El juego en el trickster es un modo de probar los límites de otros a partir del exceso/control en los propios. La curiosidad y el deseo en el personaje son fuentes de conocimiento. En ellos busca la experiencia y la experimentación del poder. Su lujuria es *lust* (codicia/deseo, goce/privación; eros/tánatos): implica *joy* (alegría, júbilo, regocijo, felicidad), y también *pathos* (sufrimiento, padecimiento, carencia, necesidad). Sin importar el sentido, los juegos del artero son festividad y celebración del acto; una exploración de las capacidades del cuerpo y el intelecto. En las metamorfosis del personaje —a menudo monstruosas— hay que ver sobre todo una metáfora de *potencia*. El ímpetu lúdico del que es capaz es una manifestación de poder. A través del juego, el artero explora el potencial y la posibilidad de su persona en el mundo. Por ello es un personaje de acción. En su *poder* hay que leer voluntad. Su libido es asiento metafórico de la *voluntad*. Sus juegos son una exploración del libre albedrío. Son un espacio de posibilidad. Con el trickster todo puede suceder.



C

La *listeza* es una disposición ante las cosas. Implica estar preparado. Se puede decir que el artero es el personaje que está listo para todo lo que pueda ocurrir(le). El listo es sagaz y, en particular, de mente *ágil* (en italiano *lesto* 'rápido, que actúa con rapidez') [G. de S. 419]. Es una persona que, ante todo, "piensa rápido". Su agilidad, significa que es rápido en la acción, hábil para hacer. El listo se mueve con velocidad y soltura; tiene maña. Es un prestidigitador; más aún, es un actor. Toma decisiones rápidas, y en buena medida, porque se ha antelado a lo que está buscando, a lo que necesita; es previsor. En inglés, *clever* también implica rapidez y agilidad (*to be quick, nimble*), pero a través de la idea de *libertad* (*clever* del inglés medio *deliver* 'librar; libentar; entregar; comunicar', a su vez del latín *liber* 'libre') — y de la libertad entendida, no sólo como la facultad para actuar libremente, sino como la susceptibilidad a ser privado de dicha facultad—. La ambigüedad es consecuencia de que *clever* también se encuentre asociado al inglés medio *cliver* 'garra' (*claw*), que implica presteza para agarrar o aferrar (*readiness to seize*) [Skeat 84], así como, presteza para escapar de "la garra". *Clever* alude a una cacería: a un modo particular de ser libre. En efecto, agrega el sentido de la libertad pero como una doble disposición: la disposición para *ser* libre y para *mantenerse* libre. La libertad de quien se dice *clever* consiste en desear libremente pero *conciente* del deseo de los otros; consiste en satisfacer el propio deseo, sin ser *presa* del deseo de otro — o del propio—. La *libertad* comparte esta misma ambigüedad porque su raíz es el *deseo* (*libertad* deriva del sánscrito *lubh* 'desear') [Skeat 246]. Y el deseo es dos: es volición (Sí o NO); y es dos: es el deseo propio y el deseo del otro (el deseo que cada cual tiene); y es dos: el deseo de sí mismo y el deseo *del* otro (desearse y desear al otro);

y es dos: el *deseo del deseo* del otro (desear ser deseado por otro). El deseo es dos: un juego de complementos y contrarios. Es un juego de cacería¹⁵.

Así, el trickster anda a la caza de su *oportunidad* — la ha previsto. Ha establecido un vínculo entre lo visible y lo invisible. En función de *cómo* establece este vínculo va definiendo su destino. Si se anticipa al momento es porque ve más allá de lo evidente. Pero nuevamente depende de *qué* vea. Es *precavido* y *cauto* (ambos términos derivados del indoeuropeo *keu-* 'cuidar, observar, ver; oír') [G. de S. 29]. Lee el mundo. Lo siente. Lo observa en sus cinco sentidos. Interpreta sus signos y señales, las huellas que encuentra (y lo que no entiende, lo inventa). Tiene conciencia de un flujo de tiempo: detecta la oportunidad porque "la ve venir". Caza sus oportunidades; es un *oportunist*a, si se quiere. Busca el momento propicio para actuar. Es sagaz y oportuno, a veces incluso sagaz por oportuno. Trata de atajar el momento ventajoso, favorable, propicio, adecuado, útil. *Skill*, en inglés 'habilidad, destreza', tiene justo este sentido de discernir y tajar, viene del danés *skiel* 'reason' (razón), a su vez de *skille* 'cleave' (separar, cortar, escindir) [Skeat 439]. El artero desarrolla la habilidad para tomar el *atajo*; para zanjar —atajar— el momento. Su sabiduría —su *sagacidad*— estriba en el arte de ser oportuno. Encaja sus actos en el mundo de manera efectiva.

¹⁵ Las palabras *attract* (atraer), *contract* (contraer; contratar, negociar, establecer un contrato), *detract* (detracción), *distract* (distraer), *portrait* (retrato), *protract* (adelantar), *retract* (retracción), *retreat* (retirada), *subtract* (restar), *tract* (trato), *tractable* (tratable), *trail* (ruta), *trait* (característica), *treatise* (tratado), derivan todas de *TRACE* que significa huella, rastro. Es interesante que en los términos quede implícita la negociación como estrategia. Más aún, que dicha estrategia esté asociada a las huellas y el rastro tan fundamentales en el arte de la cacería. Son particularmente notorios *attract*, *distract* y *portrait*, que aluden justamente a la ilusión de la que se vale la cacería (señuelo, disfraz, mimesis).

Tricks & pranks

Hasta aquí el trickster es un persona astuta, cauta, lista, audaz, precavida, sagaz; que hace uso del engaño, el disfraz, la máscara, el ardid, la hipocresía, la malicia; que implementa la artimaña, el artificio, el artefacto; que se sirve de la maniobra, la manipulación. Es un personaje que recurre a la invisibilidad y la espectacularidad; que practica el arte del acecho y la ilusión. Representa el juego de la cacería. Es un superviviente. En su experimentación hay una sabiduría operante. Se aventura y toma riesgos a partir de su propio deseo. En sus mañas, artimañas y malas mañas hay una expresión de potencia, potencial y posibilidad. El trickster es una manifestación de la voluntad: una afirmación lúdica *per se*.

Sin embargo, falta aún lo más importante: *a trickster by definition tricks*. En el diccionario *Larousse español-inglés* se da la siguiente definición:

TRICK: truco, estratagema; engaño (*deceit, cheat*); astucia (*cunning*), ardid (*ruse*); maña, habilidad (*skill*); tranquillo (*knack*); triquiñuela, treta, fraude (*fraud*); trap (trampa); juego de manos (*dexterity*); broma (*practical joke*); jugada, pasada, trastada (*mischief, meanness*); faena (*feat*); travesura, diablura (*prank*); estafa, timo (*swindle*); manía (*mannerism*); baza (*in card games: all cards played in a single round*); gracia, monería (*childish act or performance*). Expresiones: *trick knee* (*weak or liable to give way*= fácil que una estructura se venza); *the whole bag of tricks* (todo); *do the trick* (resolver el problema; "tapar el ojo al macho"); *to be up to one's old tricks again* (volver a las andanzas, hacer de las suyas); *to trick up/ out* (*to dress up: dress in fancy dress*=emperifollarse).

Prácticamente he hablado ya de todos los términos, y aquí sólo me interesa rescatar *trick, prank, trap*, y baza. La palabra *trick* deriva del holandés *trekken* 'pull' (jalar) y *streek* 'stroke, trick' (golpear; "trucar" como

propinar un golpe que cambia la suerte de algo o alguien) [Skeat 518]. Igual que el castellano *truco*, está asociado al italiano *truccare* 'disfrazar', así como a los términos en francés *tricher* 'hacer trampa; engañar' y *tricherie* 'traición' (= *treachery*) [G. de S. 695]. Algunas expresiones que implican 'jalar' o 'golpear' en el sentido de un truco (*i.e.* que exhiben la intención de hacer perder el equilibrio, hacer caer, empujar o tropezar) son "*pull a leg*" (embromar); "meter el pie", "meter zancadilla" y "jugar chueco" (con la connotación de traición); "jalar la silla"; "mover el tapete" (más en el sentido de consternar, dejar perplejo); "hacer trampa" (implicito: ganar por hacer al otro meter un pie en la trampa, *i.e.* jugar con ventaja); "jalar la pata" (el muerto que mortalmente atrapa a un vivo, o que le pega un susto y le juega una mala pasada). A su vez, *trick* es de la misma familia que *track* (rastros), así que probablemente las acepciones de 'jalar' y 'golpear' en su inicio tenían que ver con la cacería de un animal o de un proceso de estrategia (*i.e.* huellas que deja un animal; trampa que jala la pata del animal; golpe mortal; ataque sorpresa; rastro que deja el acarreo de la caza; rutas de caza). Ahora bien, *trap* y *trampa*, asociados con el alemán *tramp-* 'hollar, pisar, pisotear' (de donde también viene *tread*), sí definitivamente hacen alusión al animal que pisa un artefacto que lo atrapa, como lo implican las expresiones "*give a misstep*", "dar un mal paso" y "meter la pata" (equivocarse, tropezar y caer en la trampa); "tener mala pata" (tener mala suerte como quien cae en una trampa). Por último, *prank* está definido como 'a trick; an act done to show off, a trick to make people stare' [Skeat 368]. La palabra está aliada al alemán *prunk* 'show, parade' (espectáculo, desfile), y era entendida como *to deck, adorn* (cubrir, recubrir, vestir, ataviar; adornar), hasta que adquirió el sentido de *mischievous trick* (travesura, trastada). *Prank* sugiere implícitamente la presencia del artificio, la fascinación y el hechizo, del mismo modo que las expresiones *trick up* y *trick out* (emperifollarse). *Show, deck, y adorn*

remiten a la máscara y al disfraz, que como ya se ha visto, están significativamente relacionados con la cacería y las trampas de la cacería.¹⁶ El trickster juega a ser cazador y bestia de caza. Va a la cabeza de un juego de cacería.

Finalmente, *trick* también tiene la acepción de otro juego —un juego de mesa— como cuando significa "*all cards played in a single round*". La traducción del diccionario *Larousse* a este uso es *baza*. Se dice baza de "1. El número de cartas que, en ciertos juegos, recoge el que gana. 2. Oportunidad, ocasión. Expresiones: *no dejar meter baza*, no dar oportunidad para hablar; *meter baza en un asunto*, intervenir". Ambos significados son representativos a la luz de lo que ya se ha dicho, particularmente porque baza alude a las cartas de una baraja y éste también es uno de los sentidos que puede tener la palabra *deck* en *prank*, a más que *trucar* en español quiere decir propiamente hacer trampa en el juego de cartas. También las expresiones *meter baza* y *no dejar meter baza* recuerdan el "sentido de la ocasión" que es indispensable para que salga bien un truco. Aquí el trickster es un "personaje de ocasión", toma ventaja, mete las manos —interviene—, es oportuno y oportunista; y lo más importante: *se la juega*. Juega sus cartas. Juega a las cartas.

¹⁶ En la máscara y el disfraz hay un elemento mágico. Las máscaras están relacionadas a los ritos de caza, los ritos funerarios, agrarios e iniciáticos. Sus tipos principales son la máscara de teatro, la máscara carnavalesca y la máscara funeraria. En algunos ritos de iniciación, el enmascarado encarna al genio que instruye a los hombres. Las máscaras están relacionados con el adversario en tanto que evocan al Gemelo Creador, al Hermano Malo, que reina sobre las tinieblas.[Chevalier 695]

Las máscaras del trickster

Intentar un catálogo y clasificación de tricksters sería como tratar de atrapar el agua con los dedos.¹⁷ Lo que sí es posible, en cambio, es hacer un recorrido por sus más variados rostros. Los animales con los que se suele representar al artero son el mono, el perro, el coyote, el lobo, la raposa, la liebre, el cuervo, el gato. De manera especial, hay que hacer hincapié en los cinocéfalos míticos porque tienen una estrecha relación con el papel de psicopompo y demiurgo que le corresponde al trickster. En todos los cuentos de hadas existe la presencia de figuras cánidas que tienen el don de la palabra; perros y lobos, que simbolizan el aspecto cazador del personaje, así como su vínculo con la muerte, la sexualidad y el intelecto.

Los *cinocéfalos* son aquellos animales cuya cabeza recuerda la del perro (gr.> kýôn ‘perro’, kephalê ‘cabeza’). El término, sin embargo, también se aplica a ciertas especies de monos africanos de los que se dice tienen cabeza de perro.¹⁸ Los cinocéfalos pueden ser “cabeza de mono” tanto como “cabeza de perro”.

Los perros aparecen desde las épocas más antiguas en estelas funerarias. Por ser compañeros fieles (recuérdese Argo, perro de Ulises), animales de caza (actividad ritual que configura cierta mística de los notables) y guardianes del rebaño, eran considerados protectores del hogar y la familia. Advertían a su amo de la presencia de enemigos, y

¹⁷ Es todos los personajes y es ninguno. Aparece como el Mago, el Diablo, el Loco, el Tonto, la Víctima, el Estúpido, el Juglar, el Bufón, el Prestidigitador, el Malabarista, el Impostor, el Granuja, el Sabio, el Inocente, el Iniciado, el Ingenuo, el Imbécil, el Payaso, el Profeta, La Sibila, La Prostituta, La Viuda, La Virgen, el Paria, el Bribón, el Embaucador, el Demonio, el Comodín, el Bromista, el Guasón, el Acertijo, el Villano, el Fisgón, el Artista, el Emperador, el Hierofante, el Monstruo, el Iluso, el Iluminado. *Fool, Joker, Juggler, Jester, Clown, Copycat, Riddler, Rogue.*

¹⁸ Existe también el término *pug*, derivado de *puck* (*elf, sprite; imp; hobgoblin*), usado para referirse a un mono o a una raza de perro con la cara acortada como de simio. Lo interesante es que el término originalmente hacía alusión a un *imp* (demonio). Cfr. Puck.

ahuyentaban a los espíritus malignos del desierto —y a otros cánidos, salvajes, que acecharan el ámbito doméstico (el chacal, la hiena, el lobo, el coyote, el zorro) . [Franco 15].

Los egipcios adoraban a los cinocéfalos de ambas cabezas. Entre las figuras de cánidos más importantes se encuentra Anubis, el cachorro o cabeza de chacal que presidía los ritos funerarios. Anubis era el gran perro negro que guiaba a las almas de los difuntos al más allá.¹⁹ Era “guía espiritual” y psicopompo. Se le conocía como el perro guardián de las necrópolis.²⁰ En Egipto, la representación del perro como divinidad liminar correspondía al hecho de que los cánidos vivieran al borde del desierto, donde el desperdicio de las ciudades y la carroña abundaban. Se creía que los perros, rondando el límite entre la tierra poblada por los hombres y el inmenso lote baldío del desierto, velaban el mundo de los muertos.²¹ Anubis facilitaba la ascensión del muerto hacia el trono de Osiris, en el que las almas eran “pesadas” y recibían la *psicostasia* o juicio final representado por una balanza: en un platillo se colocaba la pluma de Maat —diosa de la Justicia y el orden cósmico—, y en el otro, el alma, *pneuma* o espíritu del difunto.²² Asimismo, Anubis protegía la envoltura material del

¹⁹ Ocasionalmente esta divinidad aparece con cabeza de *carnero*, animal que era asociado, al igual que el *toro*, a la fertilidad por su potencia sexual.

²⁰ Los perros rojos eran asociados a Seth, dios guerrero, patrono de las tierras yermas del desierto, parte complementaria del principio creación-destrucción divino.

²¹ En el mundo clásico, por ejemplo, encontramos al Cancerbero, gran celador y guardián del inframundo.

²² Obsérvese la asociación de la pluma al elemento aire (en tanto que símbolo del espíritu, la palabra, o el canto), así como al elemento tierra (por ser ésta instrumento para la escritura, para gravar la palabra o destino). Así, la pluma manifiesta la comunión entre el cielo y la tierra, la comunicación de la fuerzas uránicas con las fuerzas ctónicas: la palabra como acto que sella el curso de la vida, o el acto de la palabra como práctica cotidiana —morada ética—por la que se juzga la vida de un hombre.

difunto.²³ Destaca el aspecto transformador de la divinidad que era considerado “vivificador de los difuntos”, porque dotaba de nueva vida al alma y al cuerpo en el más allá. Anubis también estaba ligado al ciclo de fertilidad de la tierra que, en Egipto, iba aparejado a las inundaciones del Nilo: para poder nacer, la tierra primero tenía que morir. Presidir estos procesos de renacimiento le ganó el título de “Superior de los ritos misteriosos”. Muchos equipararon su labor “hermética” al psicopompo Hermes. [Franco 15-16].

En cuanto al cinocéfalo cabeza de mono, los egipcios adoraban al dios Thoth, símbolo de la sabiduría, señor de la escritura sagrada, de la lengua y de los textos conservados en los templos. Los animales con los que se le representaba eran el *mono* y el *ibis*. Thoth, en tanto inventor de la escritura, presidía todas las actividades intelectuales. Como señor de la palabra era el Mago por excelencia. Engendró el mundo a través del verbo.²⁴ En Memfis se le consideraba la lengua de Ptah (dios enano de tez azur, patrono de los artesanos). Thoth era el demiurgo que había concebido al mundo en su corazón antes de materializarlo a través de la palabra. Tenía el poder del canto —el encantamiento de las aves (ibis)— y también la potencia sexual y energía artera del babuino. Como patrono de los escribas y las bibliotecas, se veía a los griegos asimilarle con Hermes Trismegisto. Thoth se convertiría también el demiurgo de Platón, creador del mundo a partir de la idea, y que en el Cristianismo sería asociado con el Diablo [Franco 121-122]. El parangón de Thoth lo encontramos en India como avatar de Avalokitesvara y como Hanuman, el rey mono, aliado de Rama.

²³ Después de la muerte de Osiris, Anubis le ayudó a Isis, diosa de las metamorfosis, a reconstruir el cadáver, por lo que le fue atribuida la fabricación de la primera momia, y posteriormente se le consideró patrón de los embalsamadores

²⁴ Cabe hacer la aclaración de que, a diferencia del Dios bíblico que engendra el mundo a partir del discurso mandatorio o imperativo (y Dios dijo “Hágase la luz...”), el discurso de Thoth y Ptah es más como un meandro, como un devenir lúdico, discursivo.

En China, hay otro rey mono, Suen Hing-tcho —de carácter rebelde y fiel, capaz de subir al cielo y penetrar bajo la tierra—, al que se le representa montado sobre una nube con su báculo, y que, en algún momento, trastornó la morada de los dioses en el Palacio Celestial. En Grecia, encontramos a los Cercopes, salteadores de caminos y bufones a los que Zeus convirtió en monos.

Al mono, en general, se le considera un animal “mañoso” por los trucos y bufonías de los que es capaz (a veces, el más listo, otras, el más tonto por su curiosidad que, semejante a la del gato, le hacen caer en trampas mortales), y “mañoso” también por su ímpetu sexual que lo vuelven símbolo de fertilidad o de lascivia, pero en última instancia, símbolo del potencial creativo y regenerador, indisolubles de la sexualidad y el intelecto. En Egipto, los babuinos o mandriles eran, a su vez, asociados a la adoración del Sol (emblema de la divinidad creadora), ya que, al momento del amanecer, estos monos suelen gesticular y lanzar gritos especiales al astro como si de un lenguaje cifrado o canto ritual se tratara.²⁵

Como puede verse, el artero pertenece a todas las mitologías y a todos los relatos del mundo. Protagoniza la lista de los rebeldes y la historia del asesinato y el hurto, tanto como la del arte y la invención, los descubrimientos y las grandes revoluciones de la civilización. Puede ser divino como Prometeo²⁶, el más sabio de los siete titanes, que engaña a Zeus respecto a las partes de los animales que han de ser sacrificadas a los dioses, y que roba el fuego con el que los hombres desarrollan las artes. También es el dios itifálico Hermes —Mercurio—, heraldo de los dioses, inventor de la música, el alfabeto, la astronomía, la gimnasia, los pesos y

²⁵ Cfr. con ciertas otras aves solares: el águila, el gallo, el cuervo.

²⁶ El nombre de Prometeo quiere decir “mente previsor”; Prometeo anticipa la muerte de los hombres y les da esperanza y medios para mantener la vida. Es, hasta cierto punto, un vidente.

medidas, que auspicia a los oradores, los viajeros, los comerciantes y los ladrones. El mismo Zeus es un trickster que constantemente toma la forma de alguna bestia para procrear. Se le puede ver también como Dionisios, Baco, Sátiro, Príapo,²⁷ Silvano y Pan por su carácter lúdico y sexual. Entre los héroes clásicos destaca Ulises, artero entre los arteros, que dentro de sus muchas hazañas maquinó el ardid del caballo de Troya, y hendió el ojo del cíclope Polifemo con una pértiga afilada y candente en nombre de Nadie.

Por su poder civilizador, el artero es Mefistofélico e (in)Fausto. Su promisorio (con)ciencia hace de él un personaje Luciferino como Satán — el Adversario—, el Portador de la Luz, el ángel caído que se reveló ante Dios y que en el Edén indujo a Adán a abrir los ojos. Naturalmente, en esa línea, el trickster más conocido es el Diablo —"el difamador"—, el *go-between* de la pata coja que interviene en todos los asuntos de los hombres; y a éste le siguen toda una cohorte de espíritus y demonios traviesos, perversos, crueles, tramposos y mañosos. Su divinidad demoníaca lo asemeja al mundo feérico de germanos y celtas particularmente en la figura de Puck.

Al artero por antonomasia lo encontramos en la mitología germánica. El peculiar Loki, mejor conocido como el "difamador de los dioses" —"*the wizard of lies*"—, por beneficiar a unos perjudica a otros, y así como resuelve dificultades crea conflictos. Loki es un personaje astuto e intrigante, de temperamento voluble y con gran ingenio; es hacedor de artefactos, e igual que Prometeo, se le asocia al fuego de la fragua y del hogar. Tiene el don de convertirse en animal y en anciana, y se transforma en yegua, halcón, mosca, foca y salmón. Dentro de sus hazañas y

²⁷ Cfr. Ceronetti, p. 158: "Príapo significa esencialmente padre. El origen egipcio es extraordinariamente noble: *Fre-Ab* (o *Ap*). Dios padre o Sol Padre (Lanci, *Lettre sur les hieroglyphes égyptiens*). En hebreo (de donde deriva el nombre griego): [...] *Peri 'Ab*, padre del fruto. Pero nos resulta imposible utilizar como sinónimos priápico, priápeo y paterno. Lo son en las profundidades mudas de la palabra".

artimañas, se cuentan muchas: ayuda a Odín a crear el mundo; salva a los dioses de cumplir la promesa de dar a Freyja en matrimonio antes que el gigante del caballo Svaldifari termine de construir Asgard; saca de aprietos a un campesino que apuesta a su hijo al gigante Skrymsli en una partida de ajedrez; y su sentido del humor salva a Asgard de la gigante Skadi, furiosa por el asesinato de su padre Thiassi. Empero, ese mismo Loki, mata inusitadamente a *Otter* (Nutria), uno de los hijos del Rey enano Hreidmar, a raíz de lo cual se desencadena la guerra por el oro de Andvari. Procrea con la gigante Angrboda tres terribles hijos: la diosa del inframundo Hel, la serpiente Jormungand y el lobo Fenris. Le da a Hoder, el ciego, una flecha de muérdago con la cual mata sin querer a su hermano Balder, el dios bienamado entre los dioses. Con la animadversión del resto de los dioses, Odín, Thor y Kvasir atrapan a Loki para vengar el asesinato de Balder. El modo en el que lo atrapan es digno de mención: Loki piensa huir como un salmón, pero como buen trickster de inmediato piensa en la posibilidad de que alguien pueda construir una red lo suficientemente fuerte para atraparlo; dentro de su lógica piensa que si acaso él —Loki— pudiera construir tal red entonces la posibilidad de que algún otro lo atrape existe. Por supuesto, de inmediato se da a la tarea de fabricar tal red, pero poco antes de terminarla, llega Odín y su séquito. A toda prisa la arroja al fuego y se lanza río arriba como un salmón. Cuando llegan a la morada de Loki, Kvasir descubre la red, y evidentemente esa misma red es la que usan para atraparlo. Así es como Loki encuentra su fin: atrapado en su propia red, por su propia posibilidad e ingenio. Los dioses le encierran en una gruta y lo atan a una roca con sus entrañas; y por si esto fuera poco, Skadi cuelga una serpiente sobre su cabeza para que el veneno dolorosísimo de ésta caiga hasta el fin de los tiempos sobre su cara. Por fortuna, Sigyn, tercera esposa de Loki, mujer hermosa y fiel, permanece con él sosteniendo un trasto sobre su cabeza para que el veneno no caiga sobre su frente. Finalmente,

Loki encabeza la lucha en Ragnarök (Juicio de las Potencias), al cabo de la cual triunfa su carcajada.

En la Biblia, tenemos pasajes en la que ciertos personajes muestran atributos de trickster. Está Jacob, que nace agarrado del talón de su gemelo, Esaú, y que, llegado el momento, bajo el consejo de Rebeca, su madre, se disfraza con una *piel de cabrito* para recibir antes que su gemelo la última bendición de su padre Isaac, y birlarle la primogenitura a Esaú [Génesis 27:1]. Por supuesto, destaca David, quien con su honda vence al gigante Goliat [I Samuel 17:38], y que en una carta le encomienda a Joab ponga a Urías al frente de lo más reñido de la batalla y le deje solo para que éste muera, de modo que David pueda quedarse con la esposa de aquél, la hermosa Betsabé [II Samuel 11:14]. Aparece el Rey Salomón cuya sabiduría queda probada cuando se enfrenta a los enigmas y acertijos de la Reina de Saba, la reina del pie de oca [I Reyes 10:1]. También encontramos a la viuda Judith que se emperifolla y encanta a Holofernes para cortarle la cabeza de un tajo [Judith 9-13]. Está el episodio de la danza de los siete velos que ejecuta Salomé y, a cambio de la cual, se le concede a Herodías la cabeza de San Juan Bautista [Mateo 14:3-12]. Incluso se pueden agregar algunas facetas del Cristo niño y adulto que con sus parábolas desconcierta a los escribas [Juan 8: 2-11]. Sin embargo, el lugar de honor en la lista lo ocupa Dios mismo jugándose en una apuesta con Satán la fe de Job [Job 1:6].

Además de la larga lista de *culture heroes* están todos los *fools*, *jesters*, *pranksters* y *riddlers*. En India, por ejemplo, encontramos cuentos de Tenali Rama o de Birbal; entre los sufis y los derviches, cuentos de Nasrudín el Mulá; en la tradición yiddish, *Moshke the jew*. Le siguen abundantes relatos del Rey de los Ladrones (Robin Hood es una de tantas leyendas). Se integran también los cuentos y fábulas de zorros (el romance

de *Renard el Zorro*), de gatos (el *Gato con Botas*) de monos (*El Rey Mono*), de comadreas y gavilanes; otros más de niños-adolescentes como Peter Pan, Pulgarcito, Jack el mata-gigantes, Iván el tonto, el hijo de la viuda, Juan sin miedo, *Iron Hans*, *Bearskin*, *Hans the Gambler*, el Sastrecillo Valiente; y de su contraparte femenina, Wasilissa la sabia, *Clever Else*, *Three Eyes*, la hija del Diablo, la hija del Rey del Océano, Ondina, el romance de Melusina (Jehan d'Arras s. XIV). Es importante mencionar los ciclos amerindios que representan al trickster como *crow*, *coyote*, *hare*, *turtle*, *beaver*, *otter* en figuras como Wakdjunkaga —entre los Winnebago—, y Wenebojo —entre los Chippewa—, porque han sido llevados a la televisión —magramente— en caricaturas como "Bugs Bunny", "El coyote y el correcaminos", "El Pato Lucas", "Don Gato y su pandilla", incluso como "La Pantera Rosa", y por supuesto, en las incontables —y fastidiosas— sagas animadas entre gatos, piolines y ratones tipo "Tom y Jerry".

Hoy día, el trickster es un personaje protagónico. Se le ve poblando la pantalla grande y chica con papeles como el del detective privado, el investigador secreto, el Don Juan, el catrín, el tahúr, el pistolero, el "abogángster", el policía secreto, el espía, el anti-héroe, el villano genial, o el científico audaz que sale de aprietos con un hisopo y una navaja de bolsillo.

Todos los héroes y anti-heroes del mundo exhiben atributos de trickster. Sin embargo, lo que caracteriza al trickster arquetípico es que es un personaje atrapado en el juego: a veces le toca ganar y a veces perder. Es una manifestación de lo que es humano —de lo que caracteriza al hombre—, aunque pueda llegar a mostrar vitalidad, inteligencia o estupidez sobrehumanas.

El trickster es un personaje de intención y deseo —de voluntad. Encubre y manifiesta su voluntad. Puede manifestarla en sí mismo aunque la encubra de los ojos de los otros; incluso puede encubrirla de sí mismo al momento de manifestarla ante *sus* ojos. PUEDE. El trickster puede.

En el artero no hay que ver un ser absolutamente racional ni absolutamente visceral. Su inteligencia es sensible, su sensibilidad, inteligente. Es decir, actúa de manera inteligente y visceral (dos a la vez). Es una fusión de ambas facultades. Representa, sobre todo, una inercia. Una inercia de acción-reacción en la que cabe el auto-control. El trickster muestra un modo de *fluir* a voluntad en la inercia de las cosas (de aprovechar una fuerza); y también un modo de *cambiar de inercia*. Manifiesta una fuerza de cambio y transformación. Encabeza el poder recreativo de la voluntad. Es un personaje que emerge constantemente de sí mismo, que permanentemente se está *gestando*. Gestión, gestación, *jest*, gesto y gesta constituyen el proceso dinámico del personaje.

El artero explora todo lo que puede, experimenta con su poder. Juega con la identidad. Es de identidades múltiples: el trickster es y no es todos los personajes que puede ser. El personaje pone en evidencia la posición que ocupan todos y cada uno de los otros personajes de un juego. Sus trucos revelan el alcance de la palabra y el acto. Tarde o temprano todos quisieran haberse mordido la lengua para no tener que cortarse una mano. Cuando hay un trickster presente, hay consecuencias de la consecuencia, hay consecuencias hasta de la inconsecuencia. Todo cuenta.

A través de los personajes que cobran vida en el artero, se expresa el potencial humano.²⁸ Y el potencial humano es un juego tan basto que podría causar vértigo. El artero, afortunadamente, es lúdico. La conciencia

²⁸ En Afanas'ev, "The Princess who never smiled", p. 360: "When you come to think of it, how great is God's world! Rich people and poor people live in it, and all of them have room to live, and the Lord watches over all of them. [...]"

del personaje no pesa como el jaleo en los platillos de una balanza, sino como una suspensión de juicio. Juzgar es una carga. La conciencia, en cambio, es una suspensión de juicio. A través del artero se observa. Se atestigua. Es un ojo abierto. Nada más.

Quizás la fascinación del artero consista en que, a pesar de su aparente sencillez, es un personaje complejo —moralmente complejo—. Muda de rostro, oculta sus intenciones. A veces, ni siquiera tiene intención alguna —hace las cosas *porque sí*—. Sus juegos, engañosamente frívolos, en realidad son bastante serios. Juega con la vida al ras de la muerte. El trickster es una voluntad liminar.



What can thieves take from him that hath nothing? Dost not thou know (fool as thou art) that if thou be naked, if ten trained wrestlers should assail thee, they could not spoil or rob thee?

The Golden Ass, Lucius Apuleius

Sooner murder an infant in its cradle than nurse unacted desires.

Marriage of Heaven and Hell, William Blake

Battle not with monsters, lest ye become a monster.

Friedrich Wilhelm Nietzsche

V. El cuento: *The Shifty Lad*¹

Hace mucho tiempo, en la tierra de Erin, vivía una viuda que tenía un hijo. El hijo de la viuda era listo, y cuando le llegó el momento de escoger oficio decidió que sería ladrón. La viuda lamentó mucho esto, pero sabía que, de intentar impedirselo, la resolución del chico sólo se haría mayor. "Si eso quieres hacer, terminarás colgado del puente de Baile Claith² en Irlanda," fue todo lo que sentenció la viuda.

Preocupada por el camino que había decidido tomar el Muchacho Taimado —como pronto se le conoció por sus artimañas—, la viuda le rogó un día a su hijo que la acompañara a la iglesia. El Muchacho Taimado no

¹ Este es un recuento que hago de la historia "The Shifty Lad", en *The Lilac Fairy Book*, editado por Andrew Lang; basándome en la versión castellana "Cuento del muchacho taimado, hijo de la viuda", en *Cuentos de las Altas tierras Escocesas*, editado por Juan Manuel de Prada Samper. Me apegué lo más posible a la versión en inglés tratando de no omitir detalles importantes. Las citas textuales que aparecen en el análisis del cuento corresponden a la versión en inglés.

² Baile Claith: nombre gaélico de Dublín.

aceptó, pero prometió a su madre que el primer oficio que escuchara nombrar a la salida del sermón, sería aquel al que se dedicaría toda su vida. Cuando la viuda salió de la iglesia, el Muchacho Taimado, escondido tras unos arbustos, gritó disfrazando la voz: "Al ladrón, al ladrón", y después de tomar un atajo, llegó a casa antes que su madre.

A la viuda no le quedó más remedio que aceptar lo que había escuchado, y que su hijo sería ladrón. Pero antes sentenció como de costumbre: "Terminarás colgado del puente de Baile Claiith en Irlanda". Toda esa noche, la viuda la pasó sin pegar un ojo, y finalmente resolvió que si su hijo habría de ser un ladrón lo mejor sería que tuviera un buen maestro.

Así que fue al escondite del ladrón más artero de la región para pedirle que enseñara a su hijo el oficio. El Granuja Negro, alias *The Gallows Bird*, aceptó ser el maestro del Muchacho Taimado bajo una condición. "Si el chico es listo, puedo intentarlo", le dijo, "pero si es estúpido nada puedo hacer". La madre le aseguró que era nada estúpido, y prometió enviarle al chico al anochecer. El Muchacho Taimado pegó de brincos cuando supo la noticia. "Seré el mejor ladrón de Erin", exclamó. Y a partir de ese día empezó su aprendizaje de trampas, trucos, astucias y artimañas bajo la tutela del Granuja Negro.

Finalmente llegó el día en que el ladrón consideró al chico lo suficientemente hábil para ayudarlo en un gran robo. La faena consistiría en asaltar la casa de un rico aparcerero que había recibido mucho dinero por sus vacas gordas y que, a cambio, había comprado por menos ciertas vacas flacas.

Una noche sin luna, antes de que el aparcerero llevara a la feria el saldo de las vacas flacas, El Granuja Negro y el Muchacho Taimado fueron

juntos a la casa del aparcerero y se escondieron en el almacén. Aquella noche era día de Samain, noche de Hallowe'en y víspera de Todos los Santos, y como era costumbre, todo el mundo se hallaba reunida celebrando la fiesta; unos se divertían con el juego de las nueces, otros sacaban manzanas de un tambo de agua, y así siguieron con gran regocijo hasta muy entrada la noche.

El Granuja Negro se echó a dormir mientras esperaban, pero el Muchacho Taimado, al que ya le comía por llevar a cabo la faena, bajó hasta el establo y soltó a las reses. Éstas armaron tal alboroto que de inmediato fueron a ocuparse de ellas los criados. Al momento que éstos interrumpieron sus juegos para ver qué pasaba, el Muchacho Taimado aprovechó para llevarse las nueces que habían dejado, y luego regresó al almacén donde el Granuja Negro aún dormía. Detrás del Granuja Negro, había una piel de buey, y el Muchacho Taimado, que llevaba aguja e hilo, cosió el pellejo al faldón de la chaqueta del Granuja.

"Voy a cascar una nuez" advirtió el Muchacho al Granuja Negro. "No harás tal cosa," le respondió el otro, "nos descubrirán". A lo que el Muchacho Taimado respondió: "No hay noche de Halloween en la que no haya cascado una nuez". Al tronido de la nuez el Granuja Negro salió corriendo despavorido como una liebre con el pellejo volando detrás. Los criados, pensando que robaba el pellejo, fueron tras de él hasta que lo perdieron.

Entre tanto, el Muchacho Taimado encontró el tesoro y después de embolsárselo junto con algunas otras vituallas se dirigió al escondite del Granuja. Al verlo llegar con el tesoro que creía perdido, el Granuja se olvidó al instante de sus ganas de vengarse. Dividieron el tesoro en partes iguales y la esposa del Granuja lo aclamó como el mejor ladrón de la casa.

A partir de ese momento quedó claro a todos que, en verdad, el Muchacho Taimado era el más astuto y listo.

Semanas más tarde, se enteraron de la celebración de una boda. Como era costumbre, un rico aparcerero se ofreció a apadrinar a los novios, y encargó a uno de sus criados que llevara a la casa de los novios una de sus mejores ovejas.

Cuando el Muchacho Taimado vio venir al criado que lenta y trabajosamente andaba con la oveja de patas atadas al hombro, aquél corrió presuroso al escondite, y tras apostar cien piezas de plata con el Granuja Negro a que lograba robar la oveja al criado antes de que éste pasara frente al escondite, regresó velozmente a un bosquecillo por el que el criado habría de pasar. A continuación se quitó uno de sus zapatos, lo embadurnó de lodo y lo tiró en medio del camino.

Muy pronto el criado llegó al sitio en el que se encontraba el zapato, pero viendo que el par estaba incompleto siguió adelante. El Muchacho Taimado, esperó a que se fuera, recogió su zapato, se escabulló, cortó camino y nuevamente llegó delante del criado. Embarró el otro zapato y lo dejó en el camino. Entonces, el criado, sin poder resistir la tentación de tener un nuevo par de zapatos, dejó la oveja, y regresó por el camino en busca del primer zapato. Por supuesto que no encontró ni uno ni el otro. Y entretanto el Muchacho Taimado se encargó de llevarse la oveja con la que ganó la apuesta.

Al día siguiente el aparcerero volvió a enviar a su criado, esta vez, con el mejor de sus cabritos. Nuevamente, cuando el Muchacho Taimado le vio venir por el camino se escondió entre los arbustos. Cuando el criado estuvo cerca, empezó a balar como una oveja. El criado, convencido de que era la oveja que probablemente se habría soltado y extraviado el día anterior, dejó

al chivo para ir a buscar la oveja. Por supuesto que no sólo no encontró la oveja sino que el Muchacho Taimado se llevó el cabrito.

A estas alturas el rico aparcerero ya estaba sumamente enojado con su criado, y sin embargo, por última vez decidió enviarlo a entregar a los novios uno de sus mejores bueyes, so pena de perder su sitio si le birlaban nuevamente al animal. Al verle venir con el buey, el Muchacho Taimado corrió por el Granuja Negro para contarle su plan. Entonces uno y otro se colocaron en costados opuestos del camino, y cuando el criado llegó finalmente a donde estaban, el Granuja Negro empezó a balar como una oveja y el Muchacho Taimado a balar como un cabrito. El criado, cayendo en la trampa, ató al buey a un árbol para internarse en el bosque y poder buscar mejor a los que creyó eran los animales. Por supuesto no encontró ni a la oveja ni al cabrito, y cuando regresó al sitio en donde había dejado al buey tampoco lo encontró. Lo habían engañado por tercera vez.

Correrías de este tipo hicieron cada vez más arriesgadas y osadas este par de ladrones, sin que hubiera modo de que alguien los atrapara. Y se hicieron muy ricos. Un día, regresando de una feria después de haber sacado un gran botín, el par vio a lo lejos un patíbulo. El Muchacho Taimado, que siempre andaba pensando en un modo de divertirse, propuso al Granuja Negro subir hasta lo alto de la colina para ver de cerca el sitio en el que todos los ladrones encontraban su fin. Ya ahí, con gran curiosidad de sentir lo que era ser ahorcado, el Muchacho Taimado se puso la soga al cuello y pidió al Granuja Negro que lo levantara sobre el cadalso, pero antes le pidió que lo bajara de inmediato en cuanto le viera agitar las piernas. No acababa de despegar del piso, cuando el Muchacho Taimado empezó a agitar fuertemente las piernas. El Granuja Negro lo bajó al instante.

"¡Seguro que nunca has hecho nada tan divertido como ahorcarte!," dijo el Muchacho Taimado medio morado, "yo agitaba las piernas de puro placer. ¿No quieres intentarlo?" El Granuja Negro decidió intentarlo también.

"Cuando quieras que te baje sólo silba y lo haré", le advirtió el Muchacho Taimado antes de colgarlo. Por supuesto, nada más estuvo en el aire, el Granuja empezó a patallar.

"Oh qué gracioso eres, veo que lo estás disfrutando mucho puesto que pateas tan duro, en cuanto te aburras silba y te soltaré," dijo el Muchacho Taimado. A esto nunca llegó el silbido del Granuja Negro que se quedó colgado agitando las piernas hasta el fin.

El Muchacho Taimado regresó al escondite del ladrón para intentar casarse con la mujer del Granuja Negro, pero aquélla, sospechando lo que éste le habría hecho a su marido, no sólo se negó sino que lo denunció. Así que el Muchacho Taimado huyó a otro país.

En ese otro país, al Muchacho Taimado le dio por robar los almacenes del Rey. No pudiendo dar con el culpable, el rey decidió pedirle consejo a un adivino. El adivino, que era un hombre muy sabio, aconsejó al rey así: "Quienquiera que esté robando tu tesoro, se trata de un ladrón muy astuto. Manda pregonar por todo el reino que darás una gran fiesta en palacio. El ladrón de seguro se presentará. Y si es tan audaz como parece, bailará con tu hija".

Y así lo hizo el Rey. El gran día, todos acudieron al banquete incluido el Muchacho Taimado. Al momento del baile, el Muchacho Taimado pidió a la hija del rey le concediera la pieza. En eso, el adivino aprovechó para ponerle furtivamente en la mejilla, muy cerca del oído, un pequeño punto

de tinta negra al Muchacho. Pero el Muchacho Taimado, demasiado listo para no darse cuenta, robó el frasco de tinta al adivino, marcó a otros veinte de los presentes con un punto exactamente en el mismo lugar —salvo al Adivino al que marcó con dos— y regresó el frasco de tinta al adivino.

Nuevamente volvió a bailar con la princesa. Y esta vez, ella también aprovechó para marcarlo con un punto. Pero el Muchacho Taimado hurtó el frasco de tinta de la princesa, marcó a los mismos veinte con un punto más, al Adivino con otros dos, y regresó el frasco de tinta.

Al cabo del baile, el rey pidió que se cerraran las puertas de palacio y que se encontrara al hombre que llevara dos marcas de tinta negra en una mejilla, pero cuando cayeron en cuenta de que había, no uno, sino veintinueve hombres marcados con dos puntos, más el adivino, que tenía cuatro, el rey y el adivino se reunieron en sesión aparte para deliberar.

"Bueno," dijo el rey, "no cabe la menor duda de que el autor del ardid es definitivamente una persona mucho más audaz y lista que el resto". Así que el rey envió a su chambelán a anunciar que se ofrecía la mano de la hija del rey y la mitad del reino en vida del rey —con la promesa de entregar la otra mitad a la muerte del rey— a aquel que confesara ser el autor de todos los robos y astucias cometidas.

Por supuesto, de inmediato todos los que tenían puntos en la cara dieron un paso al frente y confesaron ser el artero. No contando con eso, el rey y el alto consejo discutieron cómo resolver aquello, y lo que se decidió fue traer a una niña a la que la hija del rey daría una manzana. La niña habría de entrar a un salón en el que estarían todos los hombres marcados de tinta sentados en un círculo, y aquel al que la niña escogiera, ése sería el hombre que se casaría con la hija del rey.

Así se hizo, y cuando la niña entró, fue directamente a ofrecerle la manzana al Muchacho Taimado, que jugaba con una viruta en las manos y

llevaba la boquilla de una gaita colgada al cuello. El chambelán sacó a la niña de la habitación. Luego pidió al Muchacho Taimado se quitara todo lo que le hiciera tener algo que los demás no tuvieran, y le cambió de lugar. La niña volvió a ser llamada dentro del salón. Nuevamente fue directo a entregarle la manzana al Muchacho Taimado. Esta vez la resolución se consideró justa y la hija del rey y el Muchacho Taimado se casaron de inmediato.

Días más tarde, los novios salieron a dar un paseo, y al momento de llegar a un puente, el Muchacho Taimado preguntó a la princesa por el nombre de aquel puente, a lo que la princesa le dijo que aquel era el puente de Baile Cliath, en Irlanda.

"Mi madre decía todo el tiempo que terminaría colgado del puente de Baile Cliath, en Irlanda", dijo riendo el Muchacho. Entonces la princesa tuvo una idea: ella podría sostenerlo del tobillo con su pañuelo para que pudiera colgarse del pretil del puente y se cumpliera la profecía de su madre.

Aunque tenía sus reservas respecto a que la princesa pudiera aguantarlo, el Muchacho Taimado aceptó porque le pareció un juego divertido. Y en eso estaban, bromeando los dos mucho con el Muchacho Taimado pendiendo de cabeza y riendo maravillados con la fuerza de la princesa, cuando alguien gritó: "¡El palacio del rey está en llamas!".

De un sobresalto, la princesa soltó el pañuelo, y el Muchacho Taimado cayó y se rompió la crisma contra una piedra. Resultó que aquel grito era sólo un juego de niños. Y la hija del rey regresó viuda a su casa.

* * *

La Sacerdotisa

El cuento empieza y termina con una viuda. La viuda representa el **Arcano del Misterio (II)**: "Soy todo lo que ha sido, todo lo que es y será, y ningún mortal se ha atrevido jamás a levantar mi velo" [en Simon 12].

¿Qué es una *viuda*? En principio, una viuda es aquella mujer que ha perdido a su marido, y que guarda su luto tras un velo. A grandes rasgos, el matrimonio entre hombre y mujer es la integración de dos seres distintos en uno; se hacen una misma carne, al menos, en la figura de los hijos [Chevalier 699]. Bajo esta premisa, cuando un miembro de la pareja muere, el que le sobrevive permanece de algún modo unido a él: si la mitad de un ser ha muerto, forzosamente esta parte acompaña, en su ausencia, a su contraparte —aún viva— como un miembro fantasma, como su espíritu (recordemos que, en inglés, al alma también se le denomina *ghost*). El mismo término en inglés, *widow*, implica claramente esta idea; la palabra deriva del sánscrito *vidh* 'lack' (carencia), que está asociada a la palabra *void* (vacío) [Skeat 562]; la viuda es un vacío, la presencia de una necesidad, de una carencia, o bien, la presencia efectiva de lo ausente. En la viuda hay que ver simbólicamente a una mujer que es esposa de un muerto; y, más específicamente, a una mujer que es *consorte* de la muerte (*i.e.* que comparte la *suerte* con la muerte).

El imaginario occidental ha enriquecido esta idea explotando la singular figura de la *viuda negra*. La viuda negra es un tipo de araña cuyo nombre proviene de la práctica que tiene la hembra de devorar al macho tras el apareamiento. El arácnido es de color *negro* brillante (como el luto de una viuda), tiene una marca roja en forma de *reloj de arena* en la cara inferior del abdomen, y la *mordedura* de la hembra es *venenosa* para el ser humano [Encarta Microsoft]. De ahí que en la imagen de la viuda negra



coexistan la idea de la noche, el tiempo y la muerte. Recordemos también que las arañas son las grandes tejedoras. Su tela es un tejido que consta de urdimbre y trama. A ello se debe que la araña sea considerada dueña del destino y le sea atribuida una función adivinatoria o *mántica* (raíz que da su nombre a otro insecto, la *mantis religiosa*, que, a modo de araña, devora la cabeza del macho después de la cópula, y que por su posición de orante era vista como una representación de la adivina, la inspirada, la profetisa). El hilo del destino es precisamente el entramado de una vida, una telaraña; a más que al centro de la tela aguarda la sombra de la muerte (la araña cazadora). Así como la araña escupe y vuelve a tragar su hilo, la telaraña es símbolo de la emanación – la irradiación— del ser y su reabsorción. Puesto que la tela emana de la propia substancia de la araña, en algunas culturas, la araña es, sobre todo, un símbolo cosmológico, una imagen del Creador; y en ese mismo sentido, su hilo es un puente cósmico entre el cielo y la tierra. Sin embargo, la araña también puede ser vista como mera artesana de la tela del mundo: como un demiurgo, un tejedor de ilusión que proyecta un manto sobre el mundo. En ese caso, se hace énfasis en que su velo es una trampa —un aspecto del arte ilusorio del Diablo—. [Chevalier 115; Charbonneau-Lassay II, 914]. El carácter ambiguo de la araña la equipara a la Madre Universal que es fuente de nacimiento y de muerte (rasgo simbólico compartido con otro arácnido, el *escorpión*, que, así como inculca la muerte con su veneno, representa el amor incondicional de la madre permitiendo que sus crías le devoren el costado al nacer). Como quiera que se la vea, dios/demonio o ambos, la viuda negra es *fata*: una mujer que hila el misterio de la vida y la muerte; ante todo, un principio de poder y de conocimiento.

La *madre* del Muchacho Taimado es una viuda. Y la viuda, ya dijimos, es la presencia de un *vacío*. El vacío es patente: el Muchacho Taimado no tiene un padre³. Su *padre* ha muerto, pero no sólo eso: su padre *es* un muerto. Es una sombra presente en el ceño de la viuda; el padre muerto *es* en la viuda uno con la madre. La viuda funge como la encarnación de dos: la madre viva y el padre muerto. Más aún, la viuda representa a una mujer que ha tenido un hijo *de* un muerto —*con* un muerto. Lejos de pensar esto como un acto de necrofilia, primero valdría la pena hacer una reflexión respecto a la *necromancia* de la viuda negra. En el apareamiento de la viuda negra están presentes tanto la concepción como la muerte: muere un progenitor para que nazcan las crías⁴. El solo acto de concebir implica la presencia simultánea de muerte y vida: ocurre una nueva vida y, por consecuencia, se puede augurar la muerte eventual de esa misma vida. En el poder de creación hay un poder implícito de destrucción. Uno y otro son aspectos de un mismo poder.⁵

³ Graves, vol. I, p. 13: "La Europa antigua no tenía dioses. A la Gran Diosa se le consideraba inmortal, inmutable y omnipotente; y en el pensamiento religioso no se había introducido aún el concepto de la paternidad. Tenía amantes, pero por placer, *y no para proporcionar un padre a sus hijos.*" [énfasis añadido]

⁴ Esta es una práctica común entre los insectos, llevada a cabo aparentemente no sólo para alimentar a al madre sino porque el macho, las más de las veces, representa un peligro para las crías. De tal suerte que si la hembra no devorara al macho el macho devoraría a las crías. [Microsoft Encarta, Insectos]. Cfr. tal es el mito de Cronos devorando a sus hijos. La figura de autoridad del padre tarde o temprano termina por sustituirla el hijo. El poder se renueva ciclicamente, como se renueva la tierra. Anteriormente, el acto máximo de sabiduría de un viejo rey era ceder el poder a la generación venidera, y prepararla para ello. Esto iba en conformidad con los ciclos agrícolas. Las celebraciones de los solsticios iban aparejados de la decapitación o desmembramiento de alguna víctima, a la que posteriormente se le enterraba como rito simbólico de fertilidad: el sacrificio del Viejo Sol (o rey) permitía el nacimiento del Nuevo Sol (o rey). [Chevalier 221, Graves vol. I,15]

⁵ Es muy significativo que el poder se manifieste en el coito. La sexualidad es una de las manifestaciones más claras de este poder dual; y en ella, ante todo, ha de leerse *potencia, potencial y posibilidad*. La voluntad es la emanación de esta potencia; es una fuerza transformadora, que permite el crecimiento y que produce una metamorfosis trascendente. Significa acción potencial y poder en la acción: es poder para hacer. Por lo mismo un acto de voluntad es un través por este doble aspecto creativo/destructivo del

La facultad profética de la madre se cifra en el manejo de ese poder. "*Then your end will be hanging at the bridge of Dublin,*" —sentencia. Si puede predecir la suerte de su hijo, es por el poder mántico que le confiere su relación con la muerte. En efecto es una *mantis* piadosa, y no tanto por asistir devotamente a la iglesia, como por guardar el luto, *i.e.* ser fiel a la memoria de la muerte (por convivir ¿co-habitar? concientemente con la muerte). La viuda mantiene una relación con el más allá semejante a la de una adivina, una inspirada, una profetisa. Y en ese poder de vaticinio también le va el poder de hilar el destino como las *arañas*. La viuda sabe del hilo del destino. No sólo es consorte de un muerto, es ella misma un *doble augurio* de muerte: prevé su propia muerte y la muerte de su hijo. Sabe que, al compartir la suerte de un difunto, en algún momento, el mundo de los muertos la reclamará. De ahí que se preocupe por cómo se ganará la vida el Muchacho después que ella muera. Así también sabe que, dada la determinación que tiene su hijo de ser ladrón, su fin será terminar colgado en el puente de Dublín. Sin embargo, aunque la viuda vaticine, no deja de saber lo más importante: en el augurio de fatalidad tiene cabida el libre albedrío. Cómo o cuándo llegue su hijo a tal final es enteramente *libre*. La viuda pasa toda una noche sin pegar un ojo (no tanto insomne como tratando de escrutar la obscuridad), hasta que, finalmente, urde un modo de ayudar a su hijo. *She tricks fate, fate likewise: "If he [the Shifty Lad] is to be a thief at all, he had better be a good one"*. Así que ella misma se encarga de conseguirle un "buen maestro"; o lo que es lo mismo, de darle a su hijo la mejor de las muertes posibles.

La viuda conoce el veneno y el antídoto del *escorpión*: si bien la muerte es inevitable, hay de muertes a muertes. Al fin y al cabo, ella provee por su hijo. Le proporciona los medios para sobrevivir la muerte de su

poder. El ejercicio de la voluntad revela una fuerza primordial; de ahí que sea una forma de aprendizaje, un ejercicio de conciencia.

padre y la suya. ¿Y quién mejor para enseñarle esto a su hijo que un *hombre muerto*? La madre se encarga de darle al hijo un padre, un mentor. El padre que le da a su hijo, siendo una viuda, es, por supuesto, un hombre muerto. Cualquiera podría preguntarse ¿cómo hace una viuda tan devota para andar haciendo tratos con un granuja? Más aún ¿cómo rayos sabe llegar al escondite de un granuja que nadie ha podido atrapar? Ahh, misterio. Sabe porque es la mujer de un muerto; habita el mundo de los vivos y el mundo de los muertos. Más aún, ella porta la máscara de la muerte: usa un rostro de tierra —el rostro de la *humildad* (latín *humus* 'tierra, suelo').⁶ *The widow is "deadly" courteous.* Sus manierismos de mujer amable y cortés —*her death-wise guise*— son el mejor disfraz: *Good-morning to you. [...] My son has a fancy to learn your trade. Will you be kind enough to teach him?* Sus "buenas maneras" funcionan —como toda regla de etiqueta— igual que un pasaporte. Entra y sale del país de los muertos. La viuda juega el rol del psicopompo: no sólo conoce el camino al otro mundo, guía el camino al más allá. Por un lado, profetiza —marca el destino final— y, por otro, lleva a su hijo con el Granuja —lo comunica con un muerto. Cruzar el umbral al inframundo consagra a la viuda como un personaje *hierofánico*. Puede comunicarse con los muertos, incluso hacer tratos con ellos del modo en que una mujer escoge marido, o que un hombre pide la mano de su novia: *she courts Death*. En ella coexisten el padre y la madre —coexisten vivos y muertos—. La viuda corteja a la muerte. El cortejo de la muerte es su propio cortejo.

El Granuja Negro (en inglés *Black Rogue*) llena el vacío del padre y no: lo llena porque es la voz del padre muerto, y lo preserva porque es un *hombre muerto*. Con esto último me refiero a que el Granuja, como figura vicaria, *encarna* a un hombre muerto, y a que él mismo es un hombre que

⁶ De esta misma familia son las palabras hombre, humano, homicida. [G. de S. 133]

se sabe muerto. Cada vez que el Granuja Negro hace su trabajo asume la posibilidad de su muerte. Si no fuera plenamente consciente de eso, no sería un gran ladrón —un buen *trickster*—. La muerte es un acicate para la impecabilidad del ladrón ("*If anyone can turn him into a first rate thief, it is I*", dice el Granuja). Y la viuda sabe esto. Lo mejor que puede enseñarle un padre muerto a su hijo es aprender a mantenerse vivo, o bien, a "fingir el muerto" —a ser *mustio*—. La madre se encarga de aconsejar al hijo a través de la muerte del padre. Lo inicia de manera indirecta en una gran verdad: "*Hijo mío, has de morir*". Y en ello le enseña a asumir cabalmente sus actos.

La viuda es una mujer sabia. Tiene el carácter ambiguo de la Moira y demás mujeres barbadas. Es una bruja, una *versiera*, que en latín se empleaba para significar "Abuela del Diablo". La palabra en inglés es *witch*.⁷ *Witch* deriva del inglés medio *wicche*, que aplicaba tanto al masculino *wizard* (hechicero) como al femenino *witch* (bruja); a su vez del anglo-sajón *wicca*, forma corta de *wítegra* 'prophet, seer; magician; sorcerer' (adivino, profeta, vidente; mago; hechicero), derivado del anglo-sajón *witan* 'to see' (ver) y aliado a *witan* 'to know' (saber, conocer) [Skeat 567]. Lo que es importante destacar aquí es, primero, que el término *witch* entreteje la facultad de 'ver' y 'conocer' con la profecía (implicando *ver* más allá de lo evidente); segundo, la palabra era indistinta al género, es decir, convenía por igual a un hombre sabio que a una mujer sabia. El conocimiento mágico-profético, implicado en el término *witch*, es una sabiduría que pertenece a ambos géneros, o bien, que resulta de la fusión de lo masculino y lo femenino. Dicha fusión puede ser vista como la

⁷ En español, la palabra *bruja* es de origen incierto. Sus vocablos sugeridos son el sardo *bruscia* 'lechuza', el catalán *bruixó* 'viento frío; llovizna; pedrizco', el celta *ver-ouxa* 'la muy alta' [Corominas 679-681]. Las tres raíces hacen alusión al poder que se le atribuye frecuentemente a las brujas de transformarse en aves (gallos, lechuzas, cuervos) y de volar.

integración psíquica de los atributos presentes en el hombre y la mujer, o físicamente como la unión de dos sexos (la indicación es importante, porque, como ya se vio, el poder y el misterio que resguarda la viuda negra está cifrada en esta unión sexual/erótica). De la misma familia que *witch* son las palabras *bewitch* (embrujar, encantar), *disguise* (disfrazar), *guise* (modo), *twit* (escarnio, mofa; tonto), *wicked* (malvado, perverso; travieso, pícaro), *wise* (sabio), *wise* (dirección, modo), *wiseacre* (adivino; sabihondo), *wit* (ingenio), *witchcraft* (brujería, arte de magia), *witness* (testigo) y *wizard* (mago, brujo). Me interesa hacer notar la palabra *wicked*, porque en ella va implícito el concepto de *evil* (malignidad y malicia). Ya hemos hablado en muchos modos de la malicia, y aquí sólo habría que apuntalar que ser consciente de la malignidad o de la malicia (y en esto me refiero también a ser capaz de ella) parece ser indispensable para lograr sabiduría auténtica. En pocas palabras, para saber hay que saber de todo; hay que haber *visto* de todo (por lo menos de todo de lo que es capaz un ser humano). En ello se cifra la capacidad de antelación, de anticipación. El don de vaticinio y profecía es un poder para *atestiguar* —*witness*— más que para juzgar. Y para ser buen testigo hay que hacer cabal y efectiva la propia experiencia. (Por ejemplo, el dicho "Más sabe el diablo por viejo que por diablo" hace hincapié en el saber y el poder que derivan de la experiencia). La viuda es bruja y abuela del diablo, porque *sabe*: reúne en sí misma a la experiencia de la madre y el padre, del hombre y la mujer, de los vivos y los muertos; conoce el camino de la malicia tanto como el de la buena voluntad y es capaz de ambas. Es símbolo de un conocimiento total y trascendente.

Por consecuencia, la viuda no puede ser menos que un personaje ambiguo. De la misma manera que se preocupa por la vida de su hijo, también se ocupa de su muerte. Y en esto, se encarga de darle un modo de vida tanto como de unirlo de muerte. ¿O a caso no es su profecía la que

lleva al Muchacho Taimado directo al puente de Dublín? Visto en perspectiva, pareciera que la viuda le tiende una trampa a su hijo (¿acaso lo castiga?). Finalmente, es ella quien lo encauza en el camino que lo habrá de llevar a *Baile Claiith* ¿o no? Su vaticinio es casi como una *maldición* que sella el destino del muchacho. En ese sentido, la viuda parece una verdadera araña: perfiladora del engaño y la ilusión. ¿A qué juega la viuda? Aparentemente dice primero que *NO* y luego que *Sí*. Después de todo, orienta indirectamente al muchacho en el arte de ser un ladrón (y no un ladrón cualquiera, sino de los mejores); busca al *mejor ladrón* de todos para que sea el maestro de su hijo ¿qué clase de madre hace *eso*? La "complacencia" que tiene con el hijo, no sólo parece poner en cuestión su capacidad para discernir el bien del mal, sino que la convierte en una potencial corruptora de menores, perdedora y encaminadora de almas ¿Habrás visto semejante cosa? ¿que una madre fomente que su hijo sea *ladrón, tramposo, asesino*? (porque ¿qué, si no, le iba a enseñar un granuja a su hijo?). ¿No la convierte eso en cómplice y alcahueta de todas las artimañas y correrías del muchacho? Pues *Sí* y *NO*. Madre al fin, lo cierto es que ni dice *Sí* ni dice *NO*. La viuda no está ahí para juzgar a su hijo tanto como para aceptarlo tal cual es. Lo *encauza* pero no lo *encausa*. Por eso es una mujer sabia —*wise*—. El mensaje implícito en la aceptación de la viuda es *Haz lo que quieras*, con la apostilla *Hazlo bien que en cada una de tus decisiones te juegas la vida* (¿Conócete a ti mismo?).

Los dos atributos primordiales de la viuda son la sabiduría y la sagacidad. Ya hemos hablado de algún modo de la sabiduría, pero lo cierto, es que la sagacidad es parte importante de la primera. Me interesa ahora hablar de la sagacidad con los términos empleados en inglés puesto que en el capítulo anterior hablamos ya de las acepciones en el español. El sagaz es *shrewd*. La palabra *shrewd* significa *malicious, cunning*, y deriva del inglés medio *schrewed* 'accursed, depraved' (maldito, depravado), a su vez

de *schrewen* 'to curse' (maldecir), y de *schrewe* 'malicious' (malicioso) [Skeat 434]. Es importante que para ser perspicaz, astuto y sagaz, exista como condición la malicia, y en este caso en particular, la maldición. La clarividencia parece estar profundamente ligada a ambas, aunque la relación es en verdad "obscura". Sin embargo, este nexo se entiende mejor cuando se analiza la raíz primera de *cunning*. Anteriormente, hablé de *cunning* como *kunde*, la yuxtaposición de saber y poder, que implica un conocimiento práctico del poder, un poder que llevado a la praxis se traduce en conocimiento; es decir, un conocimiento que es tal en tanto que es praxis. Empero, esto aún no es lo más revelador en la palabra *cunning*. Lo verdaderamente conspicuo es la raíz meso-goda *kuntha* aliada a la palabra *kunda* 'vagina' (también yoni o cunti en India) de donde no sólo deriva *cunning* sino también *cunt* (coño) y *kin* (pariente, familia) [Getty 66].⁸ La sagacidad, la malicia y la vagina tienen una relación más que etimológica. Para poder verla iré hilando poco a poco, aunque adelanto aquí que la relación de estos tres términos es fundamental para entender *lo monstruoso*; y, lo monstruoso, como algo que, en este cuento, define tanto al personaje de la viuda como al del Muchacho Taimado.

La viuda encubre al Muchacho Taimado. Es cómplice de su hijo desde el momento en que lo guía a su maestro. A partir del pasaje al otro mundo que le señala su madre, el Muchacho Taimado es iniciado en un arte. La iniciación simula una muerte y un nacimiento. La viuda funge realmente como una madre pariendo —"dando a luz" un hijo—, y gestando (¿"dando a la obscuridad" un hijo?). La vagina⁹ es un canal oculto —invisible—. Es

⁸ Aquí *kunda* sugiere *kundalini*, la serpiente enroscada en la base de la columna (asentada en el perineo), de cuyo despertar se habla en las escrituras védicas. Su tránsito por los diferentes chakras o plexos nerviosos a lo largo de la columna es un proceso de apertura de la conciencia.

⁹ La vida es misterio. Y en ese sentido, la vagina, que es canal y tránsito del espacio cerrado al espacio abierto, comunica el misterio. La vagina reúne a la obscuridad con la

un tránsito que comunica el mundo exterior con la matriz —con el espacio interno de la gestación. Cuando algo se está gestando no hay modo de adivinarlo más que a través de la "deformidad" que progresivamente se manifiesta al exterior (el vientre abultado de una madre). Esta "deformación" aparente, en principio, es *monstruosa* (del lat. *monstrum* 'presagio, mal agüero', a su vez de *monere* 'advertencia, aviso, recordatorio') [G. de S. 465]; es decir, se *muestra* (se *monstra*) la presencia de "algo", pero de una manera oscura —oculta—. La forma acabada —consumada— del ser que se gesta en el vientre es un secreto; su figura está *cifrada*. Y cifrada, particularmente porque ocupa un espacio vacío, pero, sobre todo, porque el espacio que habita ese nuevo —y aún indefinido— ser es un espacio nulo: al exterior es *invisible*, incluso inexistente. En cambio, el cuerpo del embarazo es monstruosamente visible¹⁰: es dos y es uno (la madre y el hijo). Es *visible* e invisible. Crece de manera sospechosa: augura, vaticina que algo se está gestando, que algo está por ocurrir. El lenguaje con el que habla el cuerpo gestante es misterioso. El cuerpo del embarazo simula malestar y enfermedad¹¹ —anomalía—; y sustenta este "simulacro" con padecimiento auténtico (a veces, hasta de manera fatal). La anomalía implica *evil* (mal), palabra que, en principio, sólo significa *illness* (enfermedad) [Skeat 139]. El embarazo puede,

luz. Es umbral. Al momento del nacimiento se cumple el augurio, se manifiesta la profecía. De ahí que, culturalmente hablando, la vagina sea considerada un pasaje por el misterio. Vela el misterio pero también lo revela; de hecho lo devela (corre el velo que lo cubre). El canal es un pasaje de iniciación.

¹⁰ Aquí pienso en el monstruo que es visible pero por supuesto que, ante todo, lo que permite la monstruosidad visible es la invisibilidad. El monstruo como un ser de naturaleza ambigua (total) puede ser flagrantemente visible o completamente invisible. Sigue operando el mismo principio de la gestación: lo invisible manifestándose como efecto, lo visible actuando sobre lo invisible.

¹¹ En México es común entre la gente del medio rural hablar de "aliviarse" cuando una mujer ha dado a luz. Los tabúes relacionados con las mujeres menstruantes o parturientas tienen probablemente su origen en este modo de concebir al embarazo y la concepción. Cfr. Frazer.

efectivamente, llegar a sugerir que algo se malogra, que algo *está siendo mal hecho* o que *está haciendo mal* —como una *maldición/ maleficio*.

Desde el principio del cuento sabemos que el Muchacho Taimado es listo ("*a clever boy*"); y que la viuda se encarga de canalizar la habilidad del muchacho *dándole cuerpo* (la persona del granuja es parte de ese "cuerpo"). La profecía de la madre se abre como un espacio de gestación. El Muchacho Taimado queda "al abrigo" de una maldición. Esta polaridad es sólo una forma de hacer explícita la preexistencia de la muerte como condición para la vida. La sentencia de la madre es, a tal grado semejante al "cuerpo monstruoso" del embarazo, que se manifiesta como una maldición/ maleficio. Sin embargo, en la apariencia exacerbada de un embarazo hay que ver una voz cifrada (como el lenguaje cifrado de una profecía), hay que ver un disfraz —*disguise*—. La madre encubre al hijo con el cuerpo de una profecía. Es tal augurio de muerte el que, paradójicamente, protege al Muchacho Taimado: su madre lo encubre consigo misma.

La desproporción en el "cuerpo embarazado" es un ardid de poder, una manifestación del poder que tiene el cuerpo femenino para gestar una vida. En ese sentido, la viuda consagra a su hijo con una naturaleza femenina que le otorga el poder para mutar, transformarse, adaptarse, cambiar. Sin embargo, la apariencia imponente —maldita— hace las veces de un *fascino* (un talismán de figura masculina).¹² La viuda le "tapa el ojo al macho". El Muchacho Taimado es de género *masculino*, pero su ropaje es *femenino*: está uncido al vientre y a la muerte. La viuda, hasta cierto punto, viste a su hijo de un modo indefinido —andrógino— lo consagra con el poder que hay en la figura total del monstruo. La persona del Muchacho Taimado es una representación de poder y voluntad. Ocupa el espacio de la gestación.

¹² En muchas culturas se porta la maldición como un modo de quedar salvo de ella. Tal es el caso, por ejemplo, del nombre de Lilith entre los judíos. [Véase Cohen]

No sólo es un personaje en gestión, sino que constantemente se está gestando a sí mismo. Y en ese proceso, la invisibilidad es indispensable. La viuda, se nos dice, lleva a su hijo de noche al escondite del granuja. El Muchacho Taimado crece y madura lejos de la vista de los otros.

La vista es un factor importante en el cuento. Aunque el Muchacho Taimado crezca y lleve a cabo sus correrías apartado de la luz pública, se parte la crisma a la vista de todos. Dejarse ver implica exponerse. Y esta exposición puede ser peligrosa del mismo modo en que puede serlo actuar siempre a la sombra. La vista, por su facultad inquisitiva y su capacidad de juicio, tiene el poder de destruir. En ese sentido, la viuda es ciega como la más antigua tradición de adivinos y videntes —"se hace de la vista gorda". Esta condición de ceguera, capaz de conferir el don de la profecía, parece estar relacionada con el hecho de que la vista opere como una fuente de *deseo*. El deseo, como reflejo de la persona, "empaña" la transparencia del mundo; antepone sus juicios de valor. La atracción que sobre la vista ejerce el mundo circundante se manifiesta como hambre, como deseo de tragar, de devorar.¹³ Puesto que la vista tiene el efecto de escindir, de disociar al sujeto de su mundo, también le contagia al sujeto el doble impulso de incorporar ese mundo a su persona —tragárselo—, y de incorporarse a él —ser deglutido—. El ojo se detiene fascinado ante la posibilidad de tragarse lo que ve o de ser devorado por eso mismo. Eso es el *mal de ojo*, eso, la envidia. Lo que se conoce como *evil eye* es la vista del otro a punto de devorar lo que ve. Y en esto, una bruja —*witch*— sabe tener cuidado.¹⁴

¹³ Por ejemplo, cuando algo parece enternecer o conmover la expresión común empleada es "me lo como de tierno".

¹⁴ El ojo de la razón, por ejemplo, a menudo desentierra la semilla que germina dentro de la tierra por la impaciencia de verla crecer. Cfr. Wordsworth, *The Tables Turned*: "Sweet is the love which Nature brings;/ our meddling intellect/ Misshapes the beauteous forms of things— /We murder to dissect". Cfr. Génesis 32:30: "Vi cara a cara a Dios y sin embargo, no perdí la vida". De donde por regla general se piensa que ver a Dios es perder la vida.

Como adivina —*wiseacre*—, la madre del Muchacho Taimado ve más allá de lo evidente y "lo maldice", lo protege de la muerte anticipando su muerte.¹⁵

La sagacidad de la viuda estriba en su capacidad para percibir el "hambre" de los otros y el "hambre" de su hijo. En la persona de la viuda se reúnen "el hambre por el otro" y "el hambre de sí mismo". *Conoce* el hambre. Sabe lo que es. Si algo caracteriza al Muchacho Taimado es una voluntad voraz, que esta lista para cazar la oportunidad de salirse con la suya *porque sí*. Por eso mismo, la viuda se encarga de conseguirle a su hijo un buen maestro: un granuja —*wicked wizard*— que le enseñe a su muchacho cómo controlar su hambre —su deseo— y cómo ocultarse del hambre de los demás. Quien no sabe controlar su propia hambre, cae en la trampa de sus acechadores, cae presa de *su* deseo: muere a manos de la ilusión de saciar su deseo. El rostro hambriento es un rostro monstruoso: un par de enormes fauces. Sin embargo, el avorazado es un estúpido. Cae redondo en las trampas del cazador; pica el anzuelo, muerde la carnada. Cae presa de su deseo. Cualquier señuelo esmirriado lo pone en movimiento. Su deseo es el de un bobo —*twit*— confiado y tragón que todo se mete a la boca. Su hambre lo convierte en presa fácil.¹⁶ Es predecible y fácil de atrapar. Cualquier cosa que se le ofrezca "lo llena". Mucho de eso es lo que va implícito en la condición del granuja al tomar al Muchacho Taimado como aprendiz "*If he is clever I don't mind trying, but if he is stupid, there is no use at all*". Ya en el capítulo anterior vimos como *clever* estaba relacionado con *claw*, y como esto aludía a un juego de cacería que estaba ligado a la mecánica del deseo. Las enseñanzas del

¹⁵ Las brujas y los hechiceros eran también por esto vistos como *médicos* y curanderos; porque sabían leer los signos de la enfermedad y sabían como contrarrestarla —conocían el antídoto—. Así el antídoto para un ojo es otro ojo.

¹⁶ Tal es el caso del ogro y el gigante, por ejemplo.

granuja van dirigidas a un "buen cazador". Se nos dice que el escondite del Granuja se encuentra en algún lugar del bosque. El bosque es un despoblado salvaje —*wild*— y sin embargo, ir al encuentro de lo salvaje y lo desconocido bajo la tutela de un maestro, implica recuperar un aspecto importante de la "naturaleza humana" que resulta fundamental para vivir. *Wild* aquí aporta una etimología interesante: deriva del meso-godo *wil-theis* formado por el sufijo *wil-*, base de *wiljan* 'to will; to wish' (querer, desear) que significa 'actuated by *will*' (hecho por/a voluntad, acción acorde al propio deseo) [Skeat 563]. El mundo salvaje del granuja es un espacio de libre encuentro con el deseo —con la voluntad—.

El asunto aquí no es suprimir o domesticar el deseo, sino aprender a manejarlo (permitirle ser lo que es). El hambre es una necesidad, es inevitable. Pero hay que aprender a saciarla de un modo estratégico. Tener hambre no es estar "hambriado". Hay que desarrollar la confianza: todo llega a su debido tiempo si se sabe esperar. El granuja, por ejemplo, se echa a dormir en lo que espera el momento para robar la bodega del aparcerero; en cambio, el Muchacho Taimado, de talante más bien voraz, propicia una situación que cataliza el momento del robo. En la dinámica del Taimado se observa de qué modo el deseo es una fuerza que, canalizada, se traduce en ingenio —*wit*. El logro quizás sea el mismo con o sin ingenio. Pero tener la capacidad de vislumbrar un rodeo, un atajo, un vericuetto, para llegar a lo que se quiere, implica ser capaz de anticiparse a los obstáculos que serían inevitables —incluso fatales— tomando un camino directo. Tanto el granuja como el Muchacho Taimado tienen esta capacidad de planeación y antelación, sin embargo, el muchacho es más ágil y listo para esto, es mejor cazador. La premisa es saciar el hambre —el deseo— sin llegar a ser presa del *hambre* de otro. En otras palabras, sin caer en la trampa de algún otro cazador, o bien, sin exponerse a la vista de todos los que pudieran echarle el guante encima. El único modo de que eso ocurra es anticiparse a los

deseos de los demás; y sobre todo, entender la mecánica de las cosas (de ahí la expresión "el móvil del crimen"). Encarar el "hambre" propia es también conocer la ajena. En esa aceptación se logra aprender a usar el "hambre". Usar significa saber que la misma ilusión de la que se puede ser presa, funciona, a la par, como una herramienta de supervivencia.¹⁷ La ilusión es un modo de defenderse del depredador y de conseguir el alimento. Es un juego de estrategia —*a hunt game*—. ¹⁸

Todo come. Todo *se come*. Quien no sabe esto está desprotegido; queda a merced de la voluntad y el deseo del ojo ajeno (tanto como no tener madre). El disfraz, la mimesis, el ocultamiento son algunas formas de hacerse invisible a un depredador, pero también son elementos importantes en el arte del acecho. La sagacidad es el arte de usar el hambre al revés y al derecho. Ejercitar la sagacidad desarrolla la paciencia, la capacidad de esperar y de anticiparse a lo que puede suceder; ejercita la habilidad para descubrir las propias motivaciones y las de otros. La sagacidad es parte importante de un "arte de magia" —*witchcraft*—. Es augurio y profecía. El puente que se entabla entre lo visible y lo invisible es *magia*.

Tanto la viuda como el Muchacho Taimado son seres mágicos en el cuento. Juntos constituyen una realidad mágica-iniciática. La viuda y su

¹⁷ Obsérvese que en el mito de Medusa, Perseo utiliza la cabeza terrible del monstruo; lo decapita y emplea el poder de la ilusión y el encantamiento a su favor. Usar la cabeza de la Gorgona equivale a usar la máscara de Medusa.

¹⁸ El engaño, el ardid, el disfraz, el secreto, la astucia, la perspicacia, son todas formas que la naturaleza misma adopta para proteger la vida. Son herramientas indispensables para la *supervivencia*. La Naturaleza es la gran maestra del engaño. La malicia es necesaria para la supervivencia. Poder intuir al depredador es, efectivamente, Poder. Es poder para defenderse, para quedar a salvo, y sobre todo conocimiento del propio poder: en la malicia del engaño se adivina la malicia del otro y la *propia*. Hacer uso de esa malicia es un modo de re-conocer el poder que tiene la propia persona para depredar. El sagaz aprende a hacer uso de su *voluntad* y de su *deseo* al derecho y al revés. Comprende que en todo hay voluntad, por ende, todo puede convertirse en objeto de la voluntad de otro.

hijo conocen el juego de la serpiente que se muerde su propia cola: padres e hijos se "devoran" mutuamente del mismo modo en que se dan la vida. El Muchacho Taimado "le acaba la vida" a la viuda, tanto como ella a él. Entre ellos se suscita un duelo de voluntades. Ambos se condicionan y se entrampan. El Muchacho le promete a la madre aprender el primer oficio que escuche a la salida del sermón; pero, finalmente, éste es uno de los trucos más del hijo. La viuda vaticina que terminará colgado del puente de *Baile Claithe*, en Irlanda; y su profecía se cumple. En este doble condicionamiento, los dos cumplen con su promesa y se salen con la suya. Se hace la voluntad de ambos: el Muchacho Taimado sigue el oficio que su madre escucha al salir de la iglesia, tal cual lo promete; y la viuda, en señal de aceptación, le consigue a su hijo un maestro, aunque ello desemboca en que aquél termine colgado.

Entre madre e hijo, *lo prometido es deuda* en un sentido doble. Cada uno "salda" su promesa con el otro, empero, de un modo en el que ambos se entrampan: ambos obligan al otro a contraer "una deuda" al cumplir la promesa que le hicieron; hacen un intercambio de deudas, transfieren su deuda —su promesa— al otro. Los dos pagan su deuda al momento de morir. Madre e hijo pactan. Hacen un trato; "firman" un contrato; negocian; tranzan entre ellos. Su proceder es de sumo significativo, porque hay que recordar que todo gira en derredor al futuro *oficio* o *negocio* del Muchacho. La versión en inglés del cuento dice: "*She [the widow] saved up enough money to send him to school, and, as soon as he was old enough, to apprentice him to any trade that he would choose*". La palabra *trade*, en efecto, implica negocio, quehacer, trato e intercambio, y adquiere un sentido cabal a lo largo del cuento. Madre e hijo representan el pacto entre *fata* y *daimón*: la vida es el precio de la libertad.

El Diablo

El cuento parte de Cero: "Hace mucho tiempo, cuando sólo era el Vacío y su Hijo..." ocurrió un primer acto de Voluntad que definió el destino del cuento: el Hijo decidió ser Rey entre los ladrones.

El Muchacho Taimado es el **Arcano de la Voluntad (XV)**. Es un trickster. Lo primero que sabemos de él es: "...he said he would **not be bound to any trade**, and [...] he meant to be a thief" [énfasis añadido]. "Not being bound to any trade" significa algo más que no tener oficio. Implica quedar libre de *intercambio*, o bien, no quedar *sujeto* a las reglas de intercambio de los hombres. Y, en efecto, todo lo que hace el Muchacho Taimado es *gratuito*, aunque a los demás les cueste.



Uno de los términos derivados del francés antiguo *fae* (*fairy*) es *fee* 'pago, cuota' [Warner 1994, 16]. Los contratos comparten con el hechizo y el encantamiento la facultad de liar, y de establecer algún pacto tácito de pago. Desde el principio sabemos que el Shifty Lad es un personaje feérico. Tiene capacidad de afectar el mundo de los hombres sin quedar atrapado en él. Sabemos también que su origen es sobrenatural. El Muchacho Taimado es hijo de una viuda: de una mujer del inframundo y un muerto. Su persona es amplexo de la vida y la muerte. Hereda los rasgos de ambos progenitores. Como hijo de un muerto, sabemos que el personaje morirá pero también que está protegido por una maldición que no le permite morir de cualquier modo: el personaje es un superviviente. Ha sido inoculado con el antídoto. Su modo de ajustar cuentas en este mundo es excepcional.

Uno de los términos que más se usan en el cuento para describir al Shifty Lad es *naughty*. El término *naughty* se refiere a una persona 'desobediente, traviesa, maldosa' (*disobedient, mischievous*); sin embargo, el significado literal es *naught-like*, implicando 'something worthless', porque la etimología de *naught* es *not* y *no* [Skeat 306]. *NO* derivó del latín

antiguo *ne-oinom* que equivale a 'no-uno; ni uno (solo)'. Esto significa que el personaje se encubre bajo la invisibilidad del NO. Es Nadie. Se mueve con la agilidad de un *murciélago* en la obscuridad. Escapa al nombre. Sabemos, incluso, que su nombre es *shifty*, *i.e.* engañoso, mudable, sospechoso.

El personaje muda constantemente de rostro. A las afueras de la iglesia, disfraza la voz para gritar su futura profesión. Actúa como una sibila prediciendo su propio destino, incluso, retando las profecías de esa otra sibila que es su madre. Comparte un rasgo característico de la profetiza y otros seres sobrenaturales, el Muchacho Taimado cojea. El episodio en el que roba la oveja al criado del aparcerero, deja primero un zapato en el camino, y luego el otro. Cojea primero de un pie y luego del otro. *He shifts a lame foot*. Su versatilidad llega al punto de convertirse en una verdadera *hija del Diablo*, en una *novia sobrenatural*, y esto por el móvil del robo. Lo primero que hace cuando ve venir al criado con la oveja al hombro es correr al escondite del Granuja Negro para pactar una apuesta:

"I will wager that I will steal the sheep from the man that is coming before he passes here."

"Will you indeed?" said the Gallows Bird. "I will wager you a hundred silver pieces that you can do nothing of the sort."

"Well, I will try it, anyway," replied the boy.

[énfasis añadido]

Las palabras más importantes aquí son *will* y *wager*. El término *wager* (apuesta), deriva del latín bajo *wadiare* 'to pledge' (jurar), que está ligado a *wed* (casarse) por la raíz goda *wadi* 'pledge' (juramento), y el sánscrito *vadhú* 'bride' (novia) [Skeat 555]¹⁹. Al momento de apostar, el Shifty Lad

¹⁹ La palabra *bet* (apostar) también es interesante. Es una forma corta de *abet* 'to incite' (provocar), que está aliado a *bait* 'to make to bite' (incitar a la mordida). [Skeat 40]. De tal suerte que una apuesta era como un señuelo de caza.

se da en matrimonio como una novia. Ello es tanto más significativo cuando que el criado tiene el encargo de entregar la oveja a una pareja de novios cuya boda —*wedding*— está por celebrarse. El robo de la oveja equivale a preparar su desposorio. Las cien piezas de plata que gana al cumplir su parte de la apuesta fungen como una *dote*. Incluso el metal es significativo. No se trata de piezas de oro sino de *plata*, un metal que representa el principio lunar femenino. El personaje es lunar porque muda de fases igual que la luna.

Ahora bien, lo interesante es preguntarse ¿a quién da el Shifty Lad su promesa de matrimonio? La clave está en *will*. El uso original del auxiliar *will* en el inglés es manifestar verdaderamente la voluntad de hacer algo. Al decir "*I will wager*", el Muchacho Taimado está haciendo uso de un presente volitivo, de tal suerte que la traducción más acertada sería "deseo jurar", o bien, "mi voluntad es jurar". El principal requisito para que sea válido un matrimonio es que exista la voluntad de las partes contractuales. La voluntad es lo que vuelve efectivo el juramento. La respuesta del Granuja Negro "*Will you indeed?*", por tanto es una pregunta del tipo "¿Lo juras en verdad?", "¿Lo quieres en acto y palabra?" (*in-deed*). Es decir, el Granuja Negro actúa como oficiante, o como el padre de la novia (finalmente es él quien da la dote). En una ceremonia de matrimonio el oficiante es meramente un testigo. Los únicos que tienen el poder de consagrar la unión son los desposados. Nuevamente, si el Shifty Lad es la novia ¿quién es el novio? Cuando el Granuja Negro apuesta las cien piezas de plata la respuesta del muchacho es: "*Well, I will try it, anyway*". El juramento que hace el Shifty Lad es a su propia voluntad. El término *try* (intentar) significaba originalmente 'seleccionar; escoger', y más específicamente *thresh* (trillar), *separate*, *purify*, *cull*, *pick*, como cuando se separa el grano de la paja. La riqueza es parte de un proceso de depuración. Su voluntad es lo más valioso que el Shifty Lad tiene. Se desposa a sí

mismo. La oveja que el criado ha escogido "para él" es la mejor, la más blanca, la más pura; una blancura liada de los pies (comprometida):

And the shepherd chose out the largest and the fattest of the sheep and the one with the *whitest fleece*; and he tied his feet together and put it across his shoulder, for he had a long way to go. [énfasis añadido]

Al hurtar la oveja, el muchacho se hace acreedor a su novia. Este es el **Arcano de los Amantes (VI)**. El hijo de la viuda pone a prueba el alcance de sus intenciones. Decanta su deseo. Dirige su voluntad. Escoge lo mejor de sí. En el acto de reunir su esfuerzo, el personaje se compromete a sí mismo. Juega a jugar las reglas de su juego. Y en esto opera la magia de un modo muy semejante al observado en el cuento de la Cenicienta, que, a media noche, pierde la sandalia de cristal antes de que se rompa el hechizo. El Shifty Lad deja primero un zapato y luego otro en medio del camino. Incluso recubre los zapatos con lodo casi como para recalcar el aspecto "ceniciento" del propietario. Ahora bien, las cenizas y el lodo están directamente ligados a la humildad y la pobreza, pero en este caso, lo que más debe saltar a la vista es la relación que los zapatos establecen con el mundo de los muertos. Es bien sabido que lo primero que pierde un muerto son los zapatos. Un vivo, evidentemente, es incapaz de dejar un par de buenos zapatos por ahí tirados. El Shifty Lad finge estar muerto, es, como la Cenicienta, una novia sobrenatural que oculta su identidad en el mundo de los espíritus. Pero más interesante aún es la alternancia que hay de un zapato a otro, ya que puede interpretarse de dos maneras: como un cruce simbólico del más acá al más allá ida y vuelta, o bien, como la alternancia entre una parte femenina y masculina: es novia y pretendiente a la vez. Al igual que la viuda, se corteja a sí mismo. El personaje manifiesta el poder de su naturaleza andrógina: usa el poder de ambos géneros. El juego



resuelve la integración de su parte diestra y su parte siniestra (lo adiestra); recupera dos aspectos de una misma fuerza (receptiva/ asertiva).

La agilidad con la que alterna la pata coja de un pie a otro, habla, en buena medida, de un personaje que aprende a mantener el equilibrio, y, de un modo más obvio, que aprende a caminar con agilidad: a movilizarse a partir de un equilibrio precario. Sus pasos ligeros recuerdan a Hermes, al punto que, de facto, funge como un mensajero corriendo de un lado para otro en el proceso de comunicar su intención de juego. La alternancia del calzado es un acto de malabarismo y prestidigitación; un intercambio. El personaje juega con sus recursos.

El zapato es un símbolo importante. Los zapatos, por lo común, son signo de estatus, de riqueza, de propiedad. En muchas culturas, se acostumbra el intercambio de sandalias para pactar un acuerdo de reciprocidad, para ratificar un negocio. Calzarse es un modo de clamar posesión del suelo, de pisar la tierra como un superior y no como un igual. Por el contrario, descalzarse es un acto de humildad, un modo de reconocer el vínculo a esa tierra primordial. El cuerpo y la identidad se desprenden como un zapato. El pie descalzo funge como un augurio de muerte; un recordatorio de que siempre se tiene un pie "aquí" y otro "en el agujero", que la vida es un tránsito, y todos están de paso. Al momento de morir todo se pierde: estatus, propiedad, riqueza. *Death is a leveler*. Todos son iguales frente a la muerte. Asimismo, el emblema de la mono-sandalia alude a aquel que tiene un "pie dentro" y un "pie fuera", refiriéndose al engaño o inconstancia del amante.²⁰ Ese no estar "aquí ni allá", ese decir "Sí" sin soltar "prenda", sugiere un juego amoroso, un juego de encanto, de ilusión,

²⁰ *Much a do about nothing* 2:3: "Sigh no more, ladies, sigh no more. Men were deceivers ever. *One foot in sea and one on shore, to one thing constant never*: then sigh not so, but let them go, and be you blithe and bonny, converting all your sounds of woe into hey nonny, nonny." [énfasis añadido]

de fascinación, una apuesta, una subasta en la que se especula con el deseo y la expectativa. El zapato es un objeto simbólico del matrimonio, no sólo porque alude a la relación sexual sino porque implica compromiso y comunión (hace las veces de la seña y contraseña con la que se casan dos símbolos; implica el deseo de volver a la totalidad, a la androginia primordial). Tanto en el caso de la muerte como del enamoramiento, podemos pensar en un amante que se devana²¹ entre dos mujeres; tal es el devaneo entre la vida y la muerte, el pasado y el futuro, la estupidez y la experiencia, la voluntad y la profecía, la *fata* y el *daimón*. El juego de los zapatos evoca la encrucijada, el paso decisivo, el viaje y el camino. [Chevalier 1084].

En el caso del Shifty Lad todo es enteramente cierto. El personaje, alterna entre un estado y otro. Juega a ser dos: a estar vivo y muerto, a ser novia y amante, a cortejarse y conquistarse. Se expone a sí mismo como un señuelo. Seduce al pastor. Juega con la ilusión, la expectativa y el deseo. Finge dar su zapato en garantía, y sin embargo, revela casi instantáneamente lo ilusorio en el intercambio. La alternancia de los zapatos, habla de una identidad mudable pero sobre todo de un espíritu que no se identifica a sí mismo con lo transitorio; un espíritu que prevalece por encima del comercio de apariencias.

Más aún, el juego de las sandalias es un acertijo. Muchos cuentos hay en los que la condición para que un príncipe tome en matrimonio a una joven, es que la joven pueda descifrar el siguiente enigma: "*Come to me, three days from now, but come, neither walking nor riding, neither dressed nor naked, and bring a gift that is not a gift*" [Cfr. Silverman 208] . El Shifty Lad resuelve el acertijo: tanto caminar como montar implica ir a paso constante —*steady pace*—; en el primer caso, se llevan ambos pies en

²¹ Devanar: 1. Liar hilo en ovillo o carrete. 2. Retorcerse de risa, dolor. 3. Figurativo: cavilar mucho.

tierra y, en el segundo, ambos pies al aire. Cojear es un modo de no ir a paso constante, y de llevar siempre un pie en el aire y otro en el piso. Para no ir vestido ni desnudo, se descalza primero un pie, y luego se lo calza para descalzarse el otro: de tal forma que va "calzado" aun si lleva los dos pies descalzos. Y por último, ofrecer una sandalia y luego la otra, sin entregar ni una ni otra, es dar un regalo que no es un regalo. La unión de dos en matrimonio no puede ser más que mediada por el acertijo. Simboliza la unión de los contrarios (hombre/mujer), la permanencia dentro de la transitoriedad: es la solución a una paradoja sin solución (una contradicción que nunca está enteramente resuelta más que por partes). Si acaso el personaje le entrega su palabra de matrimonio a alguien, es a sí mismo. Se entrega ambas sandalias sin calzarse ni descalzarse. Hace un pacto con su voluntad.

Hay que aclarar que el "matrimonio" del Shifty Lad es auspiciado desde la faena previa por el personaje mismo. El "juego de las nueces", al que se alude durante la noche de Hallowe'en, consistía en colocar en el fuego dos nueces, cada una de las cuales llevaba el nombre de una pareja a la que se podía casar. Si las dos nueces ardían juntas, se consideraba un augurio de buen casorio, si por el contrario, una de las nueces reventaba o se separaba de la otra se decía que la persona en cuestión era muy orgullosa para que el matrimonio tuviera lugar [De Prada 210]. Cuando el muchacho le advierte al Granuja Negro "*I will crack a nut*", no sólo está advirtiéndole al granuja su intención de jugarle una mala pasada —*crack a joke*—, sino el firme propósito de hacer su voluntad: se lleva, no una nuez, sino todas las nueces, y los criados del aparcerero no pueden seguir jugando, de tal modo que, cuando el Shifty Lad truena la nuez y el Granuja Negro sale corriendo, aquellos están lo suficientemente alertas para "seguir" el juego del muchacho e ir tras del granuja. El Shifty Lad clama para sí todas las nueces: no está liado a la voluntad de nadie, pero truena las nueces de otros

como si en ellas expresara su propia voluntad. Se comporta como un personaje feérico de esos que juegan malas pasadas a los habitantes de una granja —un *poltergeist*—.

El muchacho tiene una relación importante con la figura del ganado a lo largo del relato. En el primer robo, suelta las cabezas del ganado para distraer a los peones del aparcerero, cose un pellejo de buey a la chaqueta del granuja, y roba a un aparcerero que ha cambiado "vacas gordas" por "vacas flacas". La conexión con las "cabezas de ganado" inmediatamente remite a los *cuernos* de las bestias. Los cuernos recuerdan a la luna, además de que, *per se*, las vacas son un emblema de la madre, del vientre y de la ubre —de la leche materna—. A su vez, los cuernos evocan la potencia solar que fecunda; la cornamenta del toro que embiste. Pero también se puede pensar en el "cornudo" que, en noches de carnaval (aquí de Hallowe'en), figura como un personaje importante. Aunque el cuerno es un signo de potencia, "ponerle cuernos a alguien", es, paradójicamente, privar de potencia; y ésto aplica, en el sentido de burlar o engañar y también de "capar" o "castrar". Aquel al que se le han puesto cuernos se le ha hipostasiado con la impotencia del buey (llevar cuernos "de más" es signo de impotencia). El Shifty Lad le pone unos cuernos "bien retorcidos" a los criados, al aparcerero y al mismo Granuja Negro al que "viste" con la piel del buey, no sólo porque de facto lo disfraza y lo enreda en una persecución, sino porque al final del día usurpa la primacía que éste tiene en su propia casa: el muchacho se granjea de tal modo la admiración y el respeto de la esposa del granuja, que ésta abiertamente le aclama como el mejor ladrón de todos en esa casa. El Shifty es un hacedor, un rey coronado (con corona y cuernos).

El hijo de la viuda goza de un poder que no tiene el resto de la concurrencia masculina. Durante la noche de luna nueva mengua la

potencia lunar, y sin embargo, el muchacho manifiesta poder: hace y deshace a su antojo. Se descuelga de una situación a otra con la cola de un *mono*. Impone su dominio en una noche sin luna, en una noche en la que pondera un carácter recesivo. El carácter lunar —cambiante— del personaje implica un ciclo, el ciclo de una rueda, los giros de la fortuna —*shifts of luck*—. La alusión a "las vacas gordas y las vacas flacas" recuerda el pasaje bíblico que aconseja ahorrar durante los siete años de buena fortuna lo que no habrá de verse en los subsiguientes siete años de tiempos difíciles. Los giros de fortuna son el **Arcano de la Ilusión (X)**. El personaje cambia y muda la suerte de los otros personajes del cuento como si fuera la mismísima encarnación de la suerte. Cual *fata impostora*, les confecciona disfraces con hilo y aguja; urde la suerte de los otros. Fabrica un juego dramático de destinos cruzados. Desencadena entre los demás personajes escenas de las que se mantiene al margen como una voluntad invisible, como un titiritero de carnaval. El Shifty Lad disfraza a los otros, los embrolla en un juego de roles.



Si el personaje puede hacer esto, es porque, en buena medida, también se disfraza a sí mismo. En el episodio que roba el cabrito y el buey del aparcero, el muchacho disfraza su voz con la lengua de los animales. Imita el balido de una oveja y el de un chivo. Se "metamorfosea" en un animal. Este aspecto lunar trascendente es el **Arcano del Cambio (XVIII)**. El muchacho no sólo muda de fases como la luna, se transforma. Usa la máscara y el poder del animal. En el acto de imitar el berrido de la oveja y el chivo, se hace ambas bestias. Se convierte en hechicero: maneja el poder del encanto y el hechizo. Se sirve, asimismo, de la fascinación. La máscara con cuernos del Shifty Lad es un fascino: lo pone a salvo de todos aquellos que le quieran "pintar cuernos". Como Cernunos, Pan o Silvano (incluso como Jacob con piel de cabrito recibiendo la bendición de Isaac), es un espíritu cazador.



El cuento dice del aparcerero:

[...] he [the farmer] bade his shepherd go off to the *mountain* where the flock were feeding, and bring back *the best* [sheep] he could find. [...] and bade him go the next day to the *mountain* and fetch him a kid [and...] told him to drive one of the *big bulls from the mountain*. [énfasis añadido]

En los tres casos, el criado tiene el encargo de traer el mejor animal que encuentre en *la montaña*. El Muchacho Taimado le birla los tres. Actúa como el pastor más diestro: llama, no a las ovejas, sino al pastor. El hijo de la viuda es un animal de montaña: un espíritu silvestre. Ya habíamos mencionado la conexión que existe entre *will* y *wilderness*; la voluntad de juego del muchacho es salavaje —*wild*—, como en un juego de cacería pone a prueba su poder y su intención (*mock-hunting, mock-battle, mock-combat*).²² La agilidad con la que se hace de los animales evoca los términos *swift, swoop* o *sweep*, que caracterizan a un halcón o un *águila*

²² Cfr. Chilton Pearce, p. 141: "Play serves survival [...] Consider the passionate intensity with which young animals play; the abandoned joy and even frenzy with which a puppy leaps up at the slightest invitation, dashes madly about, ferociously closes in to snapping range, bound away in great circles, works himself to fever pitch. He is practicing *mock battle* perhaps closing in on the prey. [...] he is doing *mock combat* [...] Animal play clearly serves several purposes: learning of *social rules* in a non-serious atmosphere where mistakes are tolerated, *mock hunting* if the animal is a predator, mock evasion if he is a prey animal, *mock combat* if combat is part of his species-societal means for establishing hierarchies, *mock mating* or preliminary *sexual play* before full sexuality emerges. All these are necessary to the animals *survival learning*. [...] the practice of survival [...] is always joyful for all species because one always wins in play (at least child play). Play is its own reality experience, a state in which survival is always successful, where life always wins out over death. [...] There is a qualitative difference, though, between the nature of the animal's play and that of the human child. The difference lies in the nature of the *child's fantasy* and the thrust behind his/her imitations and the tools and techniques of survival being unconsciously learned. [...] what does every child believe every adult capable of doing? Of actually being able to *bend the world to an inner desire*, exactly what the child is busily practicing in his/her passionate play. And what does every child dream? Of possessing his/her *own powers* over the world when s/he grows up. And how are these powers developed? By the child following his/her intent. And what is that intent? To play. [...] For the child, the time is always now; the place, here; the action, me. S/he has no capacity to entertain adult notions of fantasy world and real world. S/he knows only one world, and that is the very real one in which and with which s/he plays. S/he is not playing at life. *Play is life*. [...] Play is not evasion of a grim survival necessity; it is in the service of survival." [énfasis añadido]

(aves diurnas, solares), a un búho o una *lechuza* (aves nocturnas, lunares). Ya habíamos dicho que *clever* lleva el sentido implícito de *claw*. El Shifty Lad tiene la mirada anticipadora del águila y de la lechuza (que cazan su oportunidad, una desde las invisibles alturas y otra escondida en la obscuridad) y también como ellas prende con ambas garras la carne de su presa. Es importante notar que, la destreza del muchacho incluye usar los dos pies como un par de manos ágiles (a manera de ave cazadora). El Shifty Lad es un animal cazador que habita en el bosque. Se esconde al costado del camino, acecha y bala. Canta como el lobo. Es un *lobo* con piel de cordero. *He's a kid*: un cabrito impetuoso, poseedor de gran curiosidad e ingenio, que anda del tingo al tango haciendo travesuras como alma que lleva el diablo. De su ímpetu se insinúa que, después de colgar al granuja, va directo al refugio a contar tamañas mentiras para quedarse con la esposa del ladrón. Se comporta como un *imp*: una criatura de Hallowe'en ("*I never spent Hallowe'en yet without cracking a nut,*" dice al granuja). Y si además se le piensa con la cabeza de un chivo, pues ya está, este personaje no puede ser menos que diabólico.

El personaje es, en verdad, monstruoso, y, sin embargo, no lo vemos así. Es más, tratándose del protagonista, le seguimos de buen grado en todas sus fechorías. Después de todo, es bastante simpático. Gracias a él podemos jugar a ser el monstruo. La apariencia temible o abominable²³ que adopta el Shifty Lad es sólo un modo —*guise*— de gestar la trama del cuento. El cuento juega con nuestras expectativas. Jugamos a anticipar y esperar todas las maldades con las que va a salir el personaje. Nos

²³ Abominable: del latín *ab-* 'de, desde; separar' + *ominari* 'presagiar, a su vez de *omen* 'presagio; señal que anuncia', misma raíz de la que deriva *ominoso*. [G. de S. 20] Nuevamente estamos hablando de un presagio, de algo que *anuncia*, que comunica un mensaje (una marca, un sello, un estigma, una letra), y que al hacerlo distingue al anunciante y le separa del resto de las cosas (*something that singles out from others*). Piénsese que la *Anunciación* —el ángel que le revela a María ser la futura madre de Dios— es, en ese mismo sentido, abominable.

mantenemos en ascuas gracias a que a nosotros, tanto como a los otros personajes del cuento, se nos oculta la intención y los móviles del protagonista. La voluntad del Shifty Lad constantemente se está "dando a luz". Atendemos el nacimiento de la voluntad del personaje. Para poder nacer —*to hatch his intent*— el personaje aguarda el momento oportuno. Sale de su "escondite" sólo hasta que está preparado para ello.

El Muchacho Taimado es un personaje en constante *gestión* y *gestación* —preñado de sí mismo. Exhibe dos de los atributos principales de una madre: por una parte, alimenta —nutre— la voluntad de vivir (incluso con "mala leche"), y por otra, es sede del misterio (da a luz y concibe en la obscuridad). El Shifty Lad es, hasta cierto punto, el cuerpo del embarazo: desproporcionado (pero sólo al mínimo necesario), encantador tanto como grotesco, fascinante (poderoso e imponente) a la vez que frágil. Evoca las metamorfosis de un adolescente: emula al humano y a la bestia, es sublime e infame, fluido y torpe, voluntarioso e impertinente, horripilante y hermoso. Por su conjunción de atributos contrarios, el personaje llega a figurar como un verdadero *engendro*. Sólo tratemos de imaginarlo conjuntando todo lo que hasta ahora de él se ha dicho: es un ser humano con los pechos de una madre; sexuado con la potencia de un macho cabrío, de naturaleza andrógina (alternando entre una novia coja y un saltimbanqui con cola de mono); capaz de desplazarse en la obscuridad como un murciélago; acostumbrado a la rapiña (asido a la carne con las garras de un águila); y, por si esto fuera poco, con cuernos. Si quisiéramos cerrar con broche de oro tendríamos que decir que aunque todo esto está presente, nada de esto vemos. Lo más que se nos dice, es que el Shifty Lad es un muchacho taimado, un chico listillo y obstinado que no hace ruido y que arma tremenda alharaca.

Las situaciones de peligro con las que juega el Muchacho Taimado lo vuelven la encarnación del riesgo y el desafío. El hijo de la viuda juega a la ruleta: al *jeopardy*, al juego doble y dividido de partidos, al duelo de dos: *un jeu parti* [Skeat 228]. Ase el doble filo de una espada sin empuñadura. La broma que le juega al granuja en los almacenes del aparcerero, por ejemplo, es más que razón suficiente para poner en peligro su vida. Y ese miedo que está latente al momento en el que regresa al escondite del ladrón, se disipa por la calma con que enfrenta el aire vengativo del maestro. Lo mismo cuando visita el palacio del rey y confiesa ser el artero. Sujeta el filo de una espada con la mano desnuda y no se corta. La razón por la que puede hacer esto es porque maneja hábilmente el discurso. No hace, ni piensa, ni dice cosas inútilmente.

Lo dicho y lo no-dicho son importantes para definir la dinámica del personaje. Entre lo dicho y lo hecho, saboreamos la parte más jugosa del relato. En la médula del cuento hay ironía. El personaje le pone a todos unos cuernos bien retorcidos. Por ello es fascinante. La palabra *ironía* viene del griego *eíron* que significa 'disimulador, hipócrita; persona que finge ignorancia, que disimula saber menos de lo que sabe o que dice menos de lo que podría decir'; se dice que hay ironía cuando se emplean palabras que comunican el significado opuesto a lo literalmente dicho [G. de S. 389]. El método de enseñanza de Sócrates, por ejemplo, se servía ampliamente de la *eiróneia*. En ese sentido, la figura del monstruo es, indudablemente, mayéutica (o bien Sócrates era monstruoso). Lo que aquí más importa es que el monstruo efectivamente tiene una expresión de ironía en el rostro: en su temible faz hay humor. Comunica lo opuesto y dice menos de lo que podría decir. Tiene el rostro del *entre-dicho*, del *secreto*, del *tabú*, del *acertijo*. Sabe más de lo que dice saber. Contempla. El monstruo dice lo contrario a lo que dice, habla positivamente a base de

puras negaciones²⁴; peor, aún, todo lo que dice "no dice", y lo que no dice "dice". Entonces ¿de qué demonios estamos hablando? De puras calumnias. De escándalo y desatino.

El personaje del Shifty Lad es diabólico porque juega a la calumnia y el entre-dicho. El término *diablo* deriva del griego *diabállein* 'calumniar' que originalmente quería decir 'arrojar al través, arrojar entre' (cómo un diábolos) [G. de S. 222]. Es decir que el diablo es un *go-between*, una presencia mediadora. Interviene e intercede en la relación de dos o más personas. Es un intermediario que, por el sólo hecho de existir, altera un estado de las cosas. La *calumnia* es un engaño asociado a las palabras y a la voz (un levantamiento de voces falsas), que, generalmente, se conocen como *difamación*. Difamar es literalmente deshacer o romper el discurso²⁵; equivale a romper el sentido de las palabras, a recomponer una idea a partir de pequeños fragmentos (en ese sentido el uso de citas es diabólico; todo texto es potencialmente el homúnculo de Frankenstein). En inglés, sin embargo, *slander* (calumnia) tiene un significado distinto; deriva del inglés medio *sclandre* 'scandal' (escándalo), que a su vez viene del griego *skándalon* 'trampa; obstáculo', del indoeuropeo *skand-* 'saltar; trepar, escalar', y que se usaba originalmente para referirse al resorte, aguja o palanca que activaba una trampa y la cerraba ahí dónde la carnada había sido colocada [Skeat 417, G. de S. 267]. Reconponiendo, encontramos que el discurso con el que los hombres median sus relaciones, cuando ha sido fragmentado, activa una trampa (que puede ser mortal). Las palabras, nos

²⁴ * "No te mueras", le dijo un filósofo a otro filósofo yaciendo en su lecho de muerte. El amigo moribundo comprendió que para "no morir" primero tendría que entender lo que era morir, y no le quedó más remedio que hacer caso. * Un aprendiz le pregunta a un alquimista en su lecho de muerte ¿cuál es el secreto de la piedra filosofal? El otro, viendo que tendría que dejar ir el secreto o llevárselo a la tumba, le contesta "Sólo no pienses en burros".

²⁵ Difamar: latín *dif-* 'deshacer' + *fama*, a su vez del indoeuropeo *bha-* 'habla; lo que se dice; discurso'. [G. de S. 224].

lo advierte el calumniador, no son cualquier cosa. Son un arma de doble filo. Empezando por las más peligrosas de todas: aquellas que no se conocen o nos se entienden o no se saben; peor aún, aquellas cuyos significados se saben a medias y que son empleadas todo el tiempo. Las palabras son de aspecto doble: luminosas y oscuras; mudas y sonoras. Son bífidas como la lengua de una serpiente. Nunca alcanza a comprenderse el sentido cabal de las palabras hasta quedar atrapado por alguna de ellas, hasta que alguna sella el destino como una maldición.



XIII

La noche en la que el Muchacho Taimado da su primer gran golpe, es luna nueva de Samaín, noche de Hallowe'en y víspera de Todos los Santos. La fecha es de sumo importante por ser motivo de celebración ritual en muchas tradiciones. Corresponde al fin de un ciclo anual agrícola dividido en periodos lunares. La luna era considerada vehículo para las almas. En las fechas especiales de luna nueva, las ánimas zarpaban al otro mundo. Se decía que la luna era una "bomba de almas". Entre los celtas, la víspera al 1º de noviembre se celebraba la fiesta central del año.²⁶ *Samaín* quiere decir "fin del estío". Era el momento en el que se encerraban los rebaños para pasar el invierno. Simbólicamente era una noche en la que el tiempo quedaba abolido y se abría una puerta entre mundos. Se abrían las puertas del país de la Sombra: la entrepierna de Sheela-na-geeg. Los vivos y los muertos convivían; salían los anaon —los hijos de la diosa Ana (equivalente de los Thuatha Dé Danann)—. Los espíritus del más allá y los *sidh* visitaban la tierra.

El imaginario carnavalesco que se ve en Hallowe'en está íntimamente relacionado con la acogida de los muertos. Las máscaras y los disfraces representaban los rostros de los difuntos y de los animales. Era una fiesta de estación: se veían ferias de ganado y de otros productos agrícolas, fiestas, mojigangas, bailes, juegos, bromas, comilonas, fogatas (*bun-fires*), incluso aquelarres, *sabbats* de magos y brujas; pero, sobre todo, estaban

²⁶ El calendario celta distingue cuatro fiestas: Imbolc (1 de febrero), Beltene, en que se celebraba el fuego del dios Beli-Belenos, dios de la medicina, de la vida y de la muerte (1 de mayo), Lughnasad, en honor al dios Lug (1 de agosto), y Samaín (1 de noviembre). Imbolc fue recuperada en Irlanda con la fiesta de Santa Brígida y en toda la cristiandad con la Candelaria. Beltene coincide con la celebración del primero de mayo, "día del trabajo", y en ocasiones con el fin de la Pascua (la ascunción de Cristo); la víspera anterior es Noche de Santa Walpurgis en Alemania (se creía era fecha para el Sabbat de las brujas); y en algunos países como el nuestro es "día del niño". Lughnasad era la Fiesta de la cosecha o de San Pedro Encadenado. Tanto en Imbolc como en Samaín se hacían ofrendas a los muertos en el mundo pagano. Cfr. Día de Muertos.

presentes los espíritus de otro mundo —*goblins*, duendes, *ghouls*, fantasmas, ánimas, demonios, espectros, genios, *leperchauns*, hadas, *trolls*, *poltergeist*— que venían a *comerciar* con los hombres, a ajustar cuentas. *Trick or treat*, se escucha aún decir a los niños que salen a pedir dulces en la noche de Hallowe'en. Las *travesuras* de noche de brujas son, precisamente un *través*; el cruce de un puente, un salto de diábolo; el paso de un lado a otro de la Raya. Se trataba de un cruce sagrado. Hallowe'en quiere decir "día sagrado", viene de *hallow* 'sanctify', del anglo-sajón *hálig* 'holy' (sagrado), a su vez *hál* 'whole' (completo), que originalmente quería decir 'perfecto' o 'excelente' (palabra afin a *hale* 'whole') [Skeat 192].²⁷ La totalidad era sagrada. El mundo, visible e invisible, formaba parte de esa unidad. Los muertos eran una parte importante de la vida cotidiana de los vivos. Se les hacían ofrendas, se honraba su memoria, se les llevaba comida.²⁸ Los muertos celebraban con los vivos.

²⁷ En el holandés se encuentra *heilig* 'holy', de *heel* 'whole'; en el islandés *heilagr*, de *heill*; danés *hellig*, de *heel*; sueco *helig*, de *hel**; y alemán *heilig*, ** de *heil*. [Skeat 192]. No tenemos pruebas de que haya una conexión etimológica, pero es interesante la proximidad que hay en todos estos términos con la palabra *hell** empleada en inglés para infierno (orig. *helan* 'to hide', hacía referencia al inframundo o país de los muertos) y con el alemán *hei(m)lich* o *hei(m)lig*** (oculto, secreto; familiar, íntimo, dócil) [Freud 2483- 2488]. La posibilidad de que exista un vínculo no es del todo imposible. Lo sagrado es lo total: es decir, el mundo de lo visible y de lo invisible; el mundo de los vivos y de los muertos. Pero, además, la convivencia con los muertos, aunque marcada por sus reglas, en la antigüedad era un asunto *familiar*. Los ancestros estaban presentes en el hogar (a decir verdad, el hogar o fuego de la casa se mantenía vivo para honrarlos). Eran enterrados en la misma casa. Se convivía con ellos. Periódicamente se hacían ofrendas en honor a su memoria; se contaban sus hazañas. Los muertos eran guardianes del hogar; protegían la casa. Si alguno llegaba a enojarse con sus sucesores, caía la desgracia en el hogar. Así el mundo de los muertos, podía ser temible o afable, pero siempre próximo. Ahora bien, la idea de lo ominoso y de lo siniestro *unhei(m)lich* coincide con una separación cultural progresiva de la muerte. El hombre moderno ve su propia muerte como algo *ajeno* (terrorífico o diabólico, inclusive), no se reconoce en su rostro, no se prepara espiritualmente para morir, evita convivir con la muerte hasta el último momento. El hombre moderno está alienado de su muerte. La negación de esa familiaridad latente no puede menos que tomarse siniestra. Cfr. lares, manes y penates.

²⁸ Santiago de la Vorágine en Gaignebet, 1984, p. 19: "<<Era uso entre los paganos, en el mes de febrero, llevar una comida a la tumba de los muertos. Los paganos creían que los alimentos eran comidos por las almas de sus parientes difuntos, mientras que en

Así se presenta el **Arcano sin nombre (XIII)**. Ya habíamos hablado de la viuda-madre del cuento como una mujer estrechamente relacionada con el inframundo. Es ella la que guía al Muchacho Taimado hasta el Granuja Negro (*Black Rogue*). Al momento que el hijo de la viuda se hace aprendiz del ladrón, entra a un mundo total: un mundo ilusorio de luz y sombra. A partir de ese momento la tarea del ladrón es adiestrar al muchacho en el juego de más ingenio, el *juego de los ladronzuelos*²⁹. El juego de los ladronzuelos es el *ajedrez*³⁰, un juego de estrategia que simula la contienda entre dos ejércitos, cada cual con cuatro partes (soldados de infantería, jinetes, elefantes, y carros de combate; representados en el juego, respectivamente, por peones, caballos, alfiles y torres). Cada jugador tiene dieciséis piezas y el tablero consta de 64 escaques o casillas (curiosamente, el mismo número de hexagramas en el oráculo del I-Ching). Semeja el juego de tablillas entre el rey Wu-yi y el Cielo (el búho y el faisán), en el que la baza de la batalla es lograr la supremacía del mundo. El juego se originó en la India, llegó a Persia en el s.VI y entró a Europa por Italia y España con los árabes en el s.IX. Simboliza el tejido de la sombra y



realidad eran los demonios quienes se regalaban. (...) y como los primeros conversos sentían pena por abandonar esta costumbre, se resolvió sustituir el banquete de los muertos por un banquete en honor del santo, el día de la Cátedra de san Pedro>> (22 de febrero)."

²⁹ En su *Orbis Sensualium Pictus* (apartado CXXXIV *Ludus alae* [juego de dados]), Juan Amós Comenio (1592-1670) dice: *Ingeniosissimus ludus est ludus latrunculorum, quo veluti duo exercitus praelio confligunt* (El juego de más ingenio es el de los ladronzuelos [ajedrez], en que se contiende como dos ejércitos en batalla).

³⁰ Cfr. Briggs, p. 16: "El antiguo juego oriental del ajedrez llegó a la Gran Bretaña céltica en una fecha muy temprana y fue muy apreciado en su calidad de Juego de Reyes, quienes aprendían en él táctica y estrategia, así como el arte de ocultar sus pensamientos cuando estaban en combate. Era un juego en el que las hadas aristocráticas, los Daoine Sidhe de Irlanda y los Sidh de Escocia, tenían gran habilidad, y era costumbre de los miembros errantes de los sidhe ganar grandes torneos contra los mortales desafiándolos [*sic*] a tres partidas, en cada una de las cuales el ganador tenía que escoger su premio. Los mortales ganaban invariablemente las dos primeras partidas y elegían ricos premios, pero el extraño [*ser*] sobrenatural ganaba la tercera e imponía alguna tarea casi mortal o pedía algún regalo prácticamente imposible".

la luz, el combate entre dioses (*asura*) y titanes (*deva*). El arcidriche (tablero) es una figura del mundo que alterna y equilibra los principios del mundo visible e invisible (femenino/masculino; lunar/solar). El juego es el **Arcano del Arte (XIV)**. En él se descubre la habilidad para emplazar correctamente la acción, se aprende estrategia, se ejercita el ingenio. En todas las lenguas celtas, el juego de los escaques significa literalmente "inteligencia de la madera" (irlandés *idchell*; galés *gwyddwyll*, bretón *gwezboell*). Jugarlo es un arte de reyes porque pone en acción la inteligencia y el rigor. [Chevalier 67].



El Muchacho Taimado aprende del Granuja Negro un arte regio. El arte de la estratagema. La voluntad es una fuerza que, empleada de manera estratégica, es insuperable. Sólo los reyes aprenden el dominio de su voluntad. Conocen el Árbol de la Ciencia: "la inteligencia de la madera", la materia del mundo por la que se asciende al fruto —al conocimiento—. El Granuja Negro es un hierofante, que inicia al muchacho en un arte secreto —alquímico—, un arte practicado lejos de la vista de los demás, al cobijo de los árboles, en medio del bosque.

El ladrón es el doble del muchacho. En un principio, es su guía y después su comparsa. El maestro es el "otro"; la sombra, la palabra oscura —cifrada—. Sabemos que el granuja es un muerto. Más que eso, es el camino que lleva al puente de Baile Claith: la muerte que la viuda ha previsto para el Muchacho Taimado. Lo sabemos porque el Shifty Lad representa el fin del Granuja Negro. El muchacho termina siendo el verdugo de su maestro. La viuda toca a la puerta del ladrón para encargarle su destino. Le entrega al que habrá de darle muerte para que lo adiestre en las mañas con las que habrá de darle muerte. La muerte es la gran instructora: instruye en el arte del buen morir.

El hijo de la viuda inicia un diálogo con su sombra. Inicia un diálogo sobrenatural. De ahí que el granuja sea un personaje mágico. Desde el principio, se le caracteriza como un ser fantástico: [...] *such a wonderful thief that, though all had been robbed by him, no one could catch him* [énfasis añadido]. El ladrón lleva la luz bajo un manto. Oculta el tesoro de los hombres en un escondite perdido en el bosque. Hurta el oro de los tontos. Le enseña al Shifty Lad a atravesar la noche con una pequeña linterna. La linterna del ingenio, la intuición, el engaño. El granuja encarna el **Arcano del Cínico (IX)**. Le enseña al Shifty Lad el lenguaje del perro; lo adiestra a encontrar el atajo como la mula, a ocultarse, arrastrarse, brincar y fingirse muerto como una lagartija. Escapa con la agilidad de un pájaro y de una liebre —*flies swift like a hare*—. Su sombra, corriendo entre los árboles, instruye al muchacho en la hazaña y la artimaña del vuelo.



El Granuja Negro tiene un sobrenombre importante: se nos dice que también se le conoce como *The Gallows Bird* (el Ave Patibularia). El ave del patíbulo es el *cuervo*. Se para en el cadalso y vuela. *It feeds on the spoils of stupid thieves*. El cuervo es un pájaro al que, simbólicamente, se le ha visto como demiurgo, héroe civilizador, pájaro solar, signo de astucia y adaptabilidad, profeta y oráculo, augurio fasto o nefasto. Se le reconoce por su vista aguda, su plumaje negro, su graznido ruidoso (oracular), un pico fuerte y por ser un ave omnívora (come carne) que depreda los sembradíos y roba todo aquello que brille o llame su atención. Está primordialmente ligado a la cosecha y a la agricultura. Acompaña al hombre.

En la mitología escandinava, el cuervo representa el principio de la creación y la destrucción. Odín era también conocido como Hrafnagud, "Dios de los cuervos", por los dos cuervos, Huginn (Pensamiento) y Muninn (Memoria), que salían a recorrer el mundo y al alba regresaban a

contarle lo que habían visto, posados cada uno sobre un hombro [Lecouteux 87]. Para galos y celtas, el cuervo era un animal sagrado; se le veía como un ave profética, concedora del pasado y del futuro. En Irlanda, la *corneja* era asociada a la diosa Morrigan o Modron, y el cuervo se le atribuye a dos personajes importantes del Mabinobi: al gigante Bran Vendigeit, "el cuervo bendito", que se tiende en el estuario de un río y sirve de puente a todo su ejército; y al dios Lug, padre por tradición del héroe Cuchulainn. El nombre de Lug proviene de una palabra indoeuropea que significa "blanco; resplandeciente" pero también "cuervo". Es un dios de atributos solares, el más importante de la mitología irlandesa. Por tener todas las funciones, se trata, no de un dios supremo, sino de un dios "sin función". Otro de sus nombres es *Samildanach*, "el artesano múltiple". Entre los galos se fusionó a la figura de Mercurio. Y se le ha llegado a asociar con Lancelot del ciclo artúrico. Lug mata a su abuelo Balor, el del ojo pernicioso (*evil eye*: mal ojo o mal de ojo). Balor es un dios que pertenece a un pueblo de gigantes venidos del mar (Fomore); era tuerto y se decía que su único ojo refulgía con fuego capaz de fulminar a quienquiera que mirara. Cuando Lug y Balor se enfrentan en la *Batalla de Mag Tured*, aquél logra saltarle el ojo al tuerto con un tiro de honda, y matarlo. [Markale 14, 96].³¹

El Gallows Bird es, como Lug, artero y demiurgo. Representa al artesano del inframundo: al herrero que conoce el secreto de los metales, a Hefeso, el cojo, trabajando la riqueza en las entrañas de la tierra. Su sólo nombre, *Black Rogue*, evoca a un *blacksmith* (herrero). El término *black* se refiere al color negro, pero de un modo paradójico: en holandés *blaken* quiere decir 'to burn; to scorch' (arder, quemar), de tal modo que lo

³¹ Este mismo personaje es el antecesor de los cíclopes en la tradición egea. [Markale 15] Cfr. Ulises y Polifemo; David y Goliat.

"oscuro" en realidad está ligado a la idea de la luz y el fuego intensos [Skeat 40]. En el tizne y hollín del metal, así como en las cenizas o el carbón de la madera, hay que leer un proceso de alquimia. Calcinar es el paso previo al renacimiento de la materia, lo que los alquimistas representaban con un cuervo y llamaban putrefacción o *nigredo*. El Granuja Negro trabaja con la fragua, con el ojo de fuego. Aunque no es Dios, tiene el poder para forjar el mundo a su voluntad. Al igual que el primer herrero, Tubal-Caín, es descendiente de Caín; lleva una marca, un estigma que lo ha desterrado del mundo de los hombres: ha mirado con el ojo de la envidia, con el ojo del ladrón [Génesis 4:22]. Es el primero en revelar la muerte de los hombres. Como Prometeo, roba el fuego de la vida. Libera a los hombres, les enseña las artes, pero también atrae hacia ellos enfermedades y calamidades.³² Su poder es ambivalente.

El Granuja Negro burla a la muerte —al ojo de fuego—. Hemos comentado ya de muchas maneras la presencia de este ojo depredador. En el arte de los ladrones está implícito aprender a pasar furtivamente frente a ese ojo, a llamar su atención lo menos posible. El Muchacho Taimado, al igual que el Granuja Negro, es un personaje invisible —del inframundo—. El secreto y sigilo con que ambos trabajan los convierte en una suerte de espíritus o demonios del bosque que hurtan o juegan maldades a los humanos. Cuando roban al criado el buey, aparecen como un par de fantasmas dando voces en la espesura del bosque. Espantan a los vivos con su miedo; les entranpan con sus fantasías y deseos. Los mortales caen bajo

³² Para vengarse del robo de Prometeo, Zeus le pide a Hefeso que haga una mujer de arcilla a imagen de las diosas. Una vez hecha, Zeus insufla la figura de vida y la envía como un regalo a Epimeteo, hermano de Prometeo. A pesar de que Prometeo le advierte a su hermano no recibir regalos de Zeus, éste se casa con Pandora por su belleza. Se dice que Prometeo había logrado capturar todos los males en una vasija, pero que Pandora, curiosa del contenido, espía dentro y deja escapar todos los males. En este mito queda presente la relación ambigua de Hefeso, y sobre todo, de Prometeo desdoblado en Pandora y Epimeteo.

su propio engaño —sus ilusiones—. Los vivos que hablan con los muertos, en cambio, son cazadores. La mejor manera de evitar ser visto por el ojo de fuego es fingir el muerto. No tener nada que perder. Fingir ser Nadie.



The Fool

En el cuento hay cuatro piezas y un rey que juegan al ajedrez:

peón.....	criado del aparcero	()
torre.....	granuja	(XVI)
caballo.....	Muchacho Taimado	(XI)
alfil.....	mago	(I)
reina.....	princesa	(III)
rey.....	rey	(IV)

Ya habíamos dicho que el ajedrez es un juego en el que se dan mate locos/tontos y perplejos; también, que la pieza que da mate es la pieza del loco, y la pieza en jaque, la del muerto o el perplejo. En este juego de ladronzuelos, el Shifty Lad es el caballo. Quizás sólo haga falta recordar que el caballo avanza cuatro cuadros por turno, que es la única pieza que tiene una trayectoria "esquiva" en el tablero (en forma de "L") y que también es la única que obliga al rey a moverse en un jaque.

El criado del aparcero es el primer tonto. Va primero tras la ilusión de tener un nuevo par de zapatos, y luego, tras el sueño guajiro de recuperar la oveja y el cabrito sin detenerse a pensar en la improbabilidad, en el absurdo. Cae redondo en la trampa. El rico aparcero se enoja por la pérdida de la oveja y el cabrito, y, sin embargo, vuelve a enviar al criado con una condición: "*if he lost that [el buey] he would lose his place also*" [énfasis añadido]. Eventualmente, el criado pierde su lugar, ocupa el lugar de nadie, el lugar del tonto. Una de las tantas acepciones del **Arcano del Tonto** es el cero a la izquierda: es aquel que está muerto para fines de este mundo porque no ha sabido cuidar su tesoro, porque lo ha perdido ilusamente. A quien le estafan tres veces lo mejor que tiene, bien pudiera perder la vida por cualquier tontería, por un zapato, por ejemplo. El cero es el lugar del tonto y el muerto.



Asimismo, el criado es otro tipo especial de cero: es la cifra, el mediador, el mensajero.³³ Se dice que el mensajero no importa más que por el mensaje, su persona en sí misma "no cuenta" (hay incluso la expresión "los mensajeros son tontos"). A menudo, el mensajero ni siquiera comprende el mensaje. En este caso, el criado tiene el encargo de llevar los tres animales a la casa de los futuros novios, y de hecho, como ya vimos, sí tiene lugar un matrimonio y sí están involucrados un par de novios, aunque siempre se trate del Muchacho Taimado. El aparcero no cuestiona el fin de su encargo; escoge la mejor oveja, el mejor cabrito y el mejor buey de la montaña y los lleva hasta donde los puede llevar. Las tres veces pierde su encargo. Pero hay que ver que quizás ese sea precisamente su encargo. Digno de atención es que el regalo para los novios vaya *in crescendo*. Con tamaño estúpido llevando el recado, ¿en qué demonios piensa el aparcero, enviando el mismo criado a entregar un mandado cada vez más costoso y de mayor responsabilidad? Pues, en principio, podemos suponer que el rico aparcero también es un gran tonto, porque no aprende de la estupidez de su criado. (Dicen que no tiene la culpa el tonto sino el que lo hace compadre). En última instancia, hay que atender, no tanto al que sirve, sino al que gobierna. El criado es la cara oculta del aparcero.

Empero, en un nivel metafórico, el mensaje que porta el criado en cada uno de los regalos del aparcero va dirigido a nosotros y al Muchacho Taimado. La estupidez del criado es hermética; es, en sí misma, un mensaje. Al criado se le describe como el mensajero por antonomasia: es Hermes, protector de los pastores y de los ladrones. El criado que anda trabajosamente el camino con la oveja al hombro, no es más que un emblema de Mercurio. Además de ser el de los pies alados, Hermes era representado como un cordero sobre los hombros (de donde le viene su

³³ La palabra *ángel* significa 'mensajero'.

nombre Crisóforo, "el que lleva el oro", o bien "el oro llevado") [Tibón 67]. Como mediador entre la divinidad y los hombres, simbolizaba el Buen Pastor que acompañaba a las almas al reino de los muertos. [Chevalier 557]. Del mismo modo, el criado se adentra en el bosque y toma la ruta que pasa junto al escondite del granuja.

Los animales están destinados al Muchacho Taimado, pero éste tiene que ganárselos. Tiene que encontrar el modo de hacerse de ellos y no perderse en el intento. La manera como los roba es importante. No se detiene a la mitad del camino, ni forcejea con el criado, ni tiene ocurrencias de esas que, por lo común, tienen los ladrones mediocres de hoy día. Por el contrario, se mantiene al acecho, y logra que el criado *renuncie voluntariamente a su derecho* de llevar los animales. El criado se deja engañar, acepta cambiar su tesoro por las quimeras tras las que va; cambia oro por espejitos.

El mensaje que lleva el pastor está cifrado. Hay que poder leer el acertijo para llevarse el tesoro. *The riddle reads: read the riddle*. El oro es de quien toma el riesgo. A ese nivel, el personaje del aparcero figura como un dios solar que envía abundante riqueza y oportunidad a aquellos que sepan tomarlas. El Muchacho Taimado nos recuerda a Hermes hurtando los bueyes de Apolo, a Hércules robando los bueyes de Geriones, a la reina Medbh de Connaught reclamando los bueyes del Ulster (episodio conocido como la *Razzia de los Bueyes de Cualnge*), a Jasón robando el Vello cino de Oro del Jardín de las Hespérides. El oro de los bueyes es emblema del **Arcano del Sol (XIX)**. Y el sol no es otro que el fuego creador, el poder de la vida, de la verdadera ciencia. Es una fuerza invaluable, que como un buey, se encuentra al servicio de quien se ha adueñado de su potencia. El oro de Hermes es el fuego que Prometeo hurta para llevar las artes a los hombres; es el nombre de Dios con el que Lilit se destierra en las



profundidades. A cambio de un buey —el mejor de la montaña—, el hijo de la viuda encuentra el más grande tesoro: el poder para hacer. La progresión de los animales es una metáfora del poder que crece en él mismo a partir de su juego de intento e intención.

El siguiente tonto es el Granuja Negro. El ladrón pacta su muerte. Antes de ser elevado por los aires con la soga al cuello, el muchacho le advierte que silbe en cuanto se canse. Por supuesto, esto no es posible. Nosotros lo sabemos. La muerte del Granuja Negro es una estupidez. Si de algo nos previene este episodio es de atender cuando las reglas del juego cambian. *"When you are tired just whistle"*, previene el Shifty Lad. Y a continuación, la ironía, el Granuja Negro le pide al muchacho: *"Be sure you tie the knot securely, for I don't want to fall down and break my neck"*. No es posible dejar de preguntarse cómo un ladrón tan experto no ve la trampa. No la ve porque da demasiadas cosas por hecho. Igual que cuando Polifemo da por sentado que Nadie es en verdad un nombre, y cuando grita de dolor dentro de su cueva: "¡Fue Nadie, fue Nadie el que lo hizo!" el resto de los cíclopes asumen que Polifemo probablemente ha enloquecido. El Granuja Negro pareciera no oír, pareciera no ver. No hay peor ciego que el que no quiere ver. Se confía. Y en este caso, el granuja olvida que su muerte le anda acechando todo el tiempo. No anticipa que no podrá silbar. Peca de inocencia. Cae en una trampa "difamante": se amarra la soga al cuello con su propia lengua. Por un momento se olvida de antelarse a sí mismo. No entiende sus propias palabras y subestima su poder. Este es el **Arcano de Babel (XVI)**. La torre es signo de la confusión: elevarse a las alturas no tiene por qué implicar perder el piso (como en este caso). La credulidad es sólo un signo de estúpida arrogancia: se ha subestimado a la muerte. Nadie tiene la vida comprada.



¿Qué podemos decir del muchacho? Por una parte, sólo sigue las reglas; de hecho, hace justicia. ¿Acaso no cuelga a un ladrón? ¿Acaso no es ése el justo fin de todos los ladrones? Y por otra, parece que traiciona a un hombre, parece que Caín le da la espalda a su hermano Caín. ¿A quién queremos colgar? No hay modo de decirlo. La justicia estriba en la ausencia de juicio. Así se revela el **Arcano del Testígo (XX)**. El granuja, en última instancia, le pide al muchacho que lo ahorque, acepta ser colgado ¿o no? Cada cual elige el modo en el que quiere morir. La figura del Muchacho Taimado está más allá de cualquier juicio. Lo único que hace es poner el dedo sobre la llaga. Atestigua. La muerte es imparcial. Su palabra inflexible. Esa es la enseñanza más grande de los que han muerto. El Muchacho Taimado aprende de su maestro: está dispuesto a todo por una chanza. El cuento dice: "[...] *in reality he [the Shifty Lad] loved the tricks and danger, and life would have seemed very dull without them*".



En el siguiente episodio, el Shifty Lad empieza a robar las bodegas del rey. No pudiendo dar con el culpable, el rey decide pedirle consejo a un mago. Si acaso el mago puede aconsejarle bien, es porque puede anticiparse al ladrón. Y para anticiparse tiene que ser capaz de pensar como un ladrón; tener la malicia del mismo que está cazando, conocer sus hábitos y sus mañas. *He is indeed a wizard: wicked and wise*. El mago también es un ladrón. (Incluso en una versión rumana-romaní —gitana— de este cuento, el rey consulta, no a un mago, sino a un ladrón prisionero en su calabozo para descenascarar —fallidamente— al taimado). El **Arcano del Bateleur³⁴ (I)** es el artífice al servicio del rey. El Muchacho Taimado es el mejor de todos: "*he was too clever for them all, and if they laid traps he laid better ones*".



³⁴ En francés *bateleur*: titiritero, jugador de manos, truhán, charlatán, volatín, saltimbanqui, juglar; bufón, hazmereír.

Así es como el ladrón entra por la puerta principal del castillo del rey. El mago le propone al rey una fiesta, un baile de parejas —*where each would find his match*—. El mago sabe que la osadía del ladrón clamará el mejor lugar de todos. La pareja indiscutible del artero es la hija del rey, el **Arcano de la Belleza (III)**. El Muchacho Taimado, sin embargo, es demasiado listo para revelar lo máspreciado que tiene: su identidad. Gracias a su invisibilidad está a salvo de la mirada de los otros. Igual que la doncella más púdica no suelta prenda hasta que es debidamente cortejada, el Muchacho Taimado sólo renuncia a su anonimato de un modo estratégico. No se da a conocer hasta que llega el momento. El anverso de la belleza es el **Arcano del Dominio (XI)**: una virgen abriendo con las manos la boca de un león. El Shifty Lad desafía la autoridad del rey bajo su mismo techo. La belleza y la fuerza son dignas parejas de baile. El monstruo es hermoso.



Las dos veces que baila con la princesa, al muchacho le es puesta una marca de tinta negra cercana al oído. De hecho, se nos dice que se trata de un *ungüento negro*, "*a bottle of black ointment*". Estas marcas, además de estigma, son unción —*anointment*—. Los muertos, las novias y los recién nacidos son ungidos. Así como la untura los viste de un lugar en el mundo de los hombres, el estigma los priva de él. De ahí el juego de las marcas de tinta durante el baile. Fácil sería que el muchacho fuera a lavarse la tinta, pero eso significaría perder su lugar. El Shifty Lad debe ganar el juego siguiendo las reglas del rey. Es por las manchas que el muchacho puede tomar su lugar entre los demás. Así, se las ingenia para terminar bailando con todos sin que nadie se de cuenta:

As he passed the Wise Man he contrived not only to steal the bottle, but to place two black dots on his face, and one on the faces of twenty other men. Then he slipped the bottle back in the Wise Man's robe.

El Shifty Lad acepta ser unguido, pero no *uncido*.³⁵ Así como él recibe dos marcas, marca doblemente a 20 más, y al mago con el doble del doble. En total suman 21 hombres más el Mago: los 22 arcanos mayores. El mago termina doblemente burlado; si bien diseña la estratagema del unguento, es ciego al contra-efecto de su ardid. El Muchacho Taimado ocupa el lugar del mago. Prueba ser el más sabio de todos —*the most wise and wicked*—. Desde el momento en que el muchacho lo marca de más, el mago queda fuera de la jugada —*he is out-numbered, outcasted*—. *The Wizard is the greatest fool of them all*. Empero, la notoriedad ridícula del mago, es sólo un reflejo de la invisibilidad del muchacho. El verdadero *jester/juggler* es el Muchacho Taimado que ha sabido desaparecer y poner a otro en evidencia.

La untura opera de un modo significativo. Como si todos llevaran caretas o máscaras idénticas, el único modo de distinguir al artero es con la marca (¿el sello de Caín?). El Shifty Lad no se diferencia de los demás por su rostro sino por sus actos. La impecabilidad de sus actos es tal que, incluso, puede borrar la diferencia sin tener que borrar sus huellas. Cuando el rey manda buscar al hombre de las dos marcas encuentran que el artero los ha burlado a todos. El artero es un enigma. Y el rey está dispuesto a pagar para conocer la respuesta. Pero cuando el rey ofrece un premio a quien confiese ser autor de las artimañas y ardidés, se percata de que al menos 20 serían el artero si pudieran. Cuando se sientan los 20 en un círculo (en una ronda) y se espera a que la niña pequeña elija a uno de ellos, el Shifty Lad tiene que dejar todo lo que lo distingue de los demás: "*You ought not to have anything which the others have not got*", le dice el chambelán. La viruta con la que juega es indicativa de "la inteligencia de la

³⁵ Uncir: atar el yugo a un animal (como el yugo a un buey).

madera" (el ajedrez, la caza, el bosque, el árbol de la ciencia), que, enrollada entre sus dedos, forma la lemniscata o signo del infinito.

La boquilla de la gaita³⁶ es un símbolo más complejo: por una parte, es un juguete o instrumento musical (como un silbato, un caramillo o una armónica); el Muchacho Taimado tiene el don del soplo que se transforma en música, su espíritu es lúdico, reverbera como el hechizo o el encantamiento. Por otra, la boquilla de la gaita alude a un fuelle. Ya habíamos comentado del bufón como el que bufa o sopla, y de su conexión con los fuelles (*follis*); el fuelle alude al cuerpo como *wind-bag*: receptáculo de palabra, canto, risa, música, *pneuma*, y, en ese sentido, *actor* y *player* (actor, músico, jugador) serían sus máximos exponentes. Asimismo, la gaita es un fuelle ritual que en Escocia e Irlanda era tocada en la cacería y la guerra. Por último, el soplo del fuelle sugiere la fragua, el trabajo de los metales; se trata de un soplo creador —divino— al que sólo tiene acceso el demiurgo cojo del inframundo. El Muchacho Taimado tiene que renunciar a estos dos objetos y cambiar de lugar, antes de que vuelva a entrar la niña. Al igual que con la untura de tinta, no es su rostro el que lo distingue tanto como una marca adicional; el personaje está caracterizado por su actitud.

El Muchacho Taimado ocupa el lugar de todos y al final, tiene que renunciar a su arte y su ciencia —a todo aquello que lo distingua de los demás—. Al momento que ocupa su lugar en la rueda de hombres ungidos, el muchacho se vuelve igual a todos, asume su muerte. Este es el **Arcano el Mundo (XXI)**. El trickster es cada uno de los personajes con los que juega, es todas y cada una de las cartas, maneja la totalidad de las piezas en el tablero. Para vencerlos a todos tiene primero que ser todos y superarlos. Su



³⁶ Se encontraron dos versiones de este objeto *mouthpiece of a bagpipe* (boquilla) y *drone* (zángano o zumbido de abejorros).

persona ha tramado con cada personaje: es anverso, verso y transverso. El rey de los perplejos pone en jaque a todas las piezas. Más importante aún, revela la perplejidad del rey (revela su muerte):

"Well," said the king at last, "the man who has done this is cleverer than most men, and if he will make himself known to me he shall marry the princess and *govern* half my kingdom while I am alive, and *the whole of it when I am dead.* [...]" [énfasis añadido]

¿Por qué hace el rey ofrecimiento tan alto a un ladrón? Porque lo vale. El rostro del artero vale oro. Sus ardides y artimañas son arte digno del hijo de un rey. En la impecabilidad de su obrar se encuentra la verdadera nobleza. El tonto, el artero, el mago y el perplejo son la otra cara del rey. Reúne en sí mismo las cuatro piezas que forman el ajedrez.³⁷ El artero representa al **Arcano del Emperador (IV)**; lleva las piernas cruzadas en un cuatro como si fuera cojo. El Muchacho Taimado es el rey: vence a cuatro ladrones (un criado, un granuja, un mago y un rey). Y aun se vence a sí mismo: contrario a lo que esperan el mago y el rey, el Shifty Lad no confiesa ser el ladrón. Tiene que ser descubierto. Se le abren las arcas y obra como el más justo. Lejos de extender la mano, espera a que la mano se extienda hacia él.



La manzana que la niña le ofrece al Muchacho Taimado tiene varios significados. Entre los celtas la manzana simboliza la inmortalidad, el conocimiento y la magia. La paradisíaca isla de Avalon, en la que se reúnen dioses, hadas y guerreros, es la *Insula Pomorum*, la isla de las manzanas. Tal es el destino final del Rey Arturo, al cual, se dice, Merlín instruye bajo un manzano. Una mujer del otro mundo le entrega a Bran Vendigeit una rama de manzano antes de llevarlo más allá del mar. Otra mujer

³⁷ El término ajedrez deriva del sánscrito *caturanga*, literalmente '(que tiene) cuatro miembros', a su vez del sánscrito *catu*, indoeuropeo *kwetwer*- 'cuatro' [G. de S. 41]. El número cuatro es fundamental en el juego. Cada jugador consta de 4 tipos de piezas (torre, caballo, alfil, peón), en total, 16 piezas (4x4) y el tablero consta de 64 escaques (4x4x4=16x4). El cuatro simboliza la totalidad del mundo.

sobrenatural le da a Condle, hijo del Rey Conn, el de las cien batallas, una manzana que lo alimenta durante un mes. En la mitología escandinava, los Ases, dioses de Asgard, se mantienen jóvenes hasta Ragnarök gracias a las manzanas doradas que comen. Uno de los doce trabajos de Hércules es robar las manzanas del Jardín de las Hespérides. Está también la manzana de la discordia que se disputan por su belleza Hera, Athenea y Afrodita; la misma que Paris entrega a Afrodita a cambio de Helena de Esparta, y origina la guerra de Troya. Némesis, la diosa de la venganza, también entregaba a los héroes una manzana como pasaporte a los Campos Elíseos. En el Edén la manzana es el fruto del Árbol de la Ciencia, que anuncia la muerte; y en el Cantar de los Cantares el poder del Verbo. Y finalmente, la manzana es la fruta más representativa de la fiesta de Samaín o Hallowe'en. Las hadas y otras criaturas mágicas del bosque entregan manzanas como símbolo de un don o de una profecía. [Chevalier 688; Markale 102].

En el caso del Muchacho Taimado la manzana es un reconocimiento a su carácter feérico, *daimónico*, que lo distingue como un gran iniciado en la ciencia y arte de los inmortales. También es un pasaje a la muerte. La elección de la niña es calificada de justa porque se repite doblemente. El Muchacho Taimado recibe la mitad del reino y la mano de la princesa. La niña en sí misma es mediadora entre el muchacho y la princesa. Funge como la voluntad de la princesa. La hija del rey es una novia sobrenatural, un hada que, de manera simbólica, augura la muerte del Muchacho Taimado. Su manzana es profecía, pero también completitud y unión. En la manzana hay un tesoro: cuando una manzana se parte transversalmente, el corazón forma la figura de una *estrella*. Un ser nuevo resulta del matrimonio entre la fuerza y la belleza. Así se revela el **Arcano del Lucero (XVII)** que compite con el sol en esplendor. El personaje es dado a luz. La



unción y la manzana que recibe el Shifty Lad lo consagran como el Rey de los Ladrones.



El Colgado

Hay dos colgados en el cuento: el Granuja Negro y el Muchacho Taimado. En el modo que cada cual pende hay un mensaje.

El Granuja Negro es, propiamente, un ahorcado, ya que la cuerda lo sujeta del cuello. Se dice que el ahorcado es capaz de burlar al diablo: con la garganta oprimida, el alma, en lugar de salir por la boca, escapa por abajo. Lejos del cielo tanto como del infierno, el alma queda en tránsito entre el cielo y la tierra como el mismo colgado.³⁸ La cuerda es un símbolo de transición o pasaje así como de ascensión. Muchas veces se le representa como una serpiente erguida o como un árbol (el caduceo, por ejemplo). El patíbulo reúne ambas figuras: lo conforman el madero del árbol y la cuerda. El personaje que pende de la rama de un árbol es como el retoño o el fruto de la tierra. Es un emblema de madurez.



En muchos sentidos, el Granuja Negro es el doble del Muchacho Taimado. Anda con él como su sombra, su mentor y su muerte. Si bien el nudo de la horca ata un episodio en la vida del muchacho, también lo libera de la sujeción al granuja. El ahorcado es una profecía inversa del destino último del muchacho. En un principio, el maestro pone como condición que el alumno sea lo suficientemente listo para sortear las trampas; pero, al momento en que el granuja cae en la trampa del aprendiz, el Muchacho Taimado demuestra haber concluido su proceso de aprendizaje con aquél. A partir de ahí, el Shifty Lad crece como caracter. Toma sus propios riesgos sin ir al abrigo del granuja. La muerte del granuja es simbólica de la

³⁸ Le Braz citado en Gaignebet, 1986, p. 76: "Cuando el diablo quiere coger el alma de un moribundo acecha cerca de la boca, porque es por donde se escapa en los casos habituales. Pero el ahorcado tiene la garganta apretada por la cuerda y su alma, al encontrar esta salida tapada, busca otra salida; y mientras su enemigo la espera por arriba, se evade tranquilamente por abajo, de manera que el diablo queda burlado".

muerte del padre, del viejo sol. En el cuento opera como un tránsito iniciático. Cierra un ciclo. El proceso análogo se observa de parte del rey y el mago hacia el Muchacho Taimado. El rey le cede voluntariamente la mitad de su reino y su hija porque el muchacho demuestra ser capaz de mejor gobierno. En ese sentido, la horca es una *escala*, un estadio necesario en un proceso de conocimiento. La última lección del granuja es no subestimar a la propia muerte, o en todo caso, saber que la vida se juega en cada apuesta. Aquí aplica perfectamente bien el dicho "la curiosidad mató al gato", que no previene de la curiosidad tanto como advierte de la necesidad de asumir el riesgo hasta en lo que se mira de un modo trivial. La muerte, aunque es compañera, no es amiga ni incondicional de nadie. Corta el hilo sin complacencias.

El Muchacho Taimado, en cambio, es colgado. La princesa lo sujeta con su pañuelo del tobillo. Por unos instantes, el hijo de la viuda pende de cabeza sobre el pretil del puente de Baile Claithe, en Irlanda. Este es el **Arcano del Colgado (XII)**. El colgado tiene un pie en el aire: va a la pata coja sobre el vacío. Es el más loco de todos —el iluminado—, el que camina sobre las aguas y asciende al cielo. Ha trascendido las leyes de los hombres y se alinea con las del universo. Sus piernas, al igual que las del Arcano del Emperador (IV), forman un cuatro (señal de que el mundo ha sido cuatrado). Esto último simboliza la inversión de la materia: lo bajo se ha elevado, lo alto ha descendido. Al igual que la fiesta del *topsy turvy* en el Carnaval, el mundo se regenera a partir del juego de inversión. El caos mítico disuelve las antiguas estructuras y genera un nuevo orden a partir del desorden. Los cabellos del colgado penden hacia el suelo como raíces. El personaje emula la imagen del árbol. Su cuerpo inmovilizado simboliza al ser que ha aprendido a mantenerse en su eje. Cada paso que da es una manifestación del equilibrio de su voluntad, del auto-dominio. La

cuerda de la que está sujeto su tobillo es símbolo del cuerpo en comunión con una fuerza trascendente, a la vez que recordatorio de la muerte (un talón de Aquiles). El nudo en los pies también implica una presa que ha pisado una trampa (una bestia sacrificial), una oveja con las patas amarradas.

La cuerda es un lazo de compromiso. De los colgados se dice que "desposan a la hija del cordelero". La princesa es una hija del sol, su unión al Shifty Lad es una vía de ascenso. Este segundo matrimonio (el primero tiene lugar entre el Shifty Lad y su voluntad) implica el fin de una vida y el comienzo de una existencia nueva. Hay, literalmente, un *desprendimiento*. El Shifty Lad renuncia a su juego por medio del juego. El colgado simboliza la entrada a una etapa distinta: significa la apertura a una conciencia nueva. Lo sabemos porque el muchacho y la princesa intercambian roles. Por primera vez, el hijo de la viuda se expone a la vista de todos: le sigue el juego a otro. Llama, efectivamente, la atención que la princesa sea capaz de sostener al muchacho del tobillo con su pañuelo. Aparece de pronto como una mujer con la fuerza para abrir las fauces de un león. Encarna el Arcano del Dominio (XI) de otro modo: significa la fuerza del principio pasivo. El dominio de sí mismo, da paso a la receptividad. Para aprender hay que desistir del mundo conocido. La sujeción es voluntaria. Nuevamente hay una unión de contrarios.

En la mitología nórdica, Odín, el tuerto (identificado con el dios Mercurio), es Hangagud, el Dios de los Colgados, entre otras cosas, porque el arte sagrado de las runas lo aprendió tras nueve días de permanecer colgado de los pies sobre la fuente de Mimir, el herrero.³⁹ El fresno Yggdrasil, del que fue colgado con una flecha, fue el ser humano

³⁹ Cfr. Jesús colgado del árbol de la cruz, y Edipo, vencedor de la Esfinge, colgado de la rama de un árbol con herrajes en los pies.

primordial, dividido en Embla, la primera mujer, y Askr, el primer hombre. Los colgados eran ofrecidos a los dioses del viento, y Odín tenía el poder de resucitar a los ahorcados y otros muertos. El colgado simboliza la renuncia y el poder del shaman y el místico. Es el hombre que se tiende como un cable de acero en el vacío, que es él mismo vía, través, escalada, principio y fin.

El colgado es una imagen iniciática de poder y de muerte. Representa, ante todo, gnosis: revelación de un conocimiento trascendente. Y es muy importante que en este cuento el personaje penda de un puente. Así como el árbol implica un ascenso, el puente significa un cruce. Los puentes obligan a una transición peligrosa: son un paso aparente sobre el vacío, o bien, sobre las aguas. El pasaje sobre las aguas es un regreso a la fuente primordial, al origen. También es un cruce, como el que se hace abordo de la barca de Caronte, al más allá. Puede tratarse de Lete (las aguas del olvido) o de la laguna Estigia (las aguas de la muerte). Se decía que el diablo asechaba bajo los puentes, en buena medida porque estas obras de ingeniería compleja parecen requerir de un poder y arte sobrenaturales, pero sobre todo porque el diablo es una metáfora de la dualidad (dos orillas), la ambigüedad (cruce o caída) y mediación (antes y después, arriba y abajo, aquí y allá) posibles por estas construcciones. La piedra es signo de esa misma ambivalencia. El puente es de piedra y el Muchacho Taimado da contra una piedra. La roca representa lo amorfo, lo indiferenciado, el andrógino primordial. Es un emblema del cimiento —*the touchstone*—, un retorno al origen. [Chevalier 827-834]

El Shifty Lad acepta colgarse del puente para cumplir la profecía de su madre, tal y como se lo sugiere la princesa. La princesa, al igual que la viuda, es una *fata*: consuma la profecía. El cuento es circular. Vuelve al origen. La viuda marca el inicio y el fin del relato. En el principio fue el

vacío, y en el final también. La princesa es la otra viuda. Encontramos el mismo vacío antes y después del juego. Los dos jóvenes juegan y se divierten, hasta que de súbito alguien grita: "*The palace is burning*", y de un sobresalto la princesa suelta el pañuelo. El personaje muere bromeando, más aún, muere a causa de un juego de niños (una ronda que evoca a Troya o a Roma en llamas). La caída del Muchacho Taimado causa gracia. Es irónica. Pero ante todo, es gratuita. La gratuidad con la que el personaje se desploma es la emulación de la risa. Dicen que el que ríe al último ríe mejor, y aquí el que ríe al último es el cuervo: *laughter* (risa, carcajada) hace referencia al graznido del ave patibularia (indoeuropeo *hlah, kark 'to caw'*)[Skeat 240]. La risa es la profecía del cuervo: el augurio de la muerte manifestándose como un gesto lúdico.

Al caer, el muchacho revela su humanidad. No es invencible. Su muerte es prueba de que es hombre. A pesar del modo en que burla el peligro, es, en última instancia, un mortal. El verdadero sentido de la profecía es ese: el Shifty Lad va a morir de cualquier modo (todos mueren, hagan lo que hagan). Al final de cuentas, su juego define el *modo* en el que ha de morir. No es ahorcado como un ladrón. En cambio, pone el pie en el cielo como un rey. Se hace acreedor a la totalidad de su reino después de ser colgado.

El jaque mate finalmente es "tablas" —*stale mate*—: el rey se encara a sí mismo: queda un rey frente al otro sin que ninguno pueda darse mate. El rey se vence a sí mismo. Como Loki, queda atrapado por la red que sólo él es capaz de fabricar. El juego de reyes es el juego de un mismo rey consigo mismo. Este es el último arcano: el **Arcano de la Justicia (VIII)**, el eje de la espada. La muerte taja. Lo más que se puede procurar es estar dispuesto en todo momento a verla de frente. Es un modo de no dejar *hilos pendientes*. De anudar la vida, de atar cabos. El desenlace cierra un ciclo:



concluye, pero no interrumpe. Todo cuento es, finalmente, un ajuste de cuentas. *Tale and tally*. Un balance entre la *fata* y el *daimón*.

El muchacho se desprende del brazo de la princesa como un fruto de la rama de un árbol. Al momento de partirse la crisma contra la roca, termina de nacer. *The egg hatches*. La semilla germina. En el juego del *Shifty Lad* hay estupidez pero sobre todo risa: aceptación cabal de la muerte. Llega voluntariamente a su fin. No huye de su destino. Cumple la profecía pero también hace su voluntad. Le sonrío a la muerte.



Bibliografía

Abbagnano, Nicola. *Diccionario de Filosofía*. México: Fondo de Cultura Económica, 1998.

Acta poetica: Magia y Renacimiento. Número 17, primavera, México: UNAM, 1996.

Acta poetica: Cábala, teoría del lenguaje. Número 9-10, primavera-otoño, México: UNAM, 1989.

Adams, Jeff. *The Conspiracy of Text*. New York: Routledge and Kegan Paul, 1986.

Afanas'ev, Aleksandr ed. *Russian Fairy Tales*. New York: Pantheon Books, 1973.

Allard, Geneviève, Pierre Lefort. *La máscara*. México: Fondo de Cultura Económica, 1988.

Amariu, Constantin. *El huevo*. Barcelona: Plaza y Janés, 1989.

Apuleius, Lucius. *The Golden Ass*. Hertfordshire: Wordsworth Classics, 1996.

Armstrong, Karen. *Una historia de Dios: 4000 años de búsqueda en el judaísmo, el cristianismo y el Islam*. México: Paidós, 1993.

Bajtín, Mijail. *La cultura popular en la edad media y el renacimiento: el contexto de François Rabelais*. Madrid: Alianza Universidad, 1990.

Barthes, Roland, Umberto Eco, Tzvetan Todorov. *Análisis estructural del relato*. México: Ediciones Coyoacán, 1996.

Bellingham, David. *An Introduction to Celtic Mythology*. Singapore: Quantum Books, 1996.

Benveniste, Émile. *Problemas de lingüística general*. México: Siglo Veintiuno, 1966.

Bettelheim, Bruno. *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona: Crítica, 1988.

———. *The Uses of Enchantment: the meaning and importance of fairy tales*. New York: Vintage, 1977.

Blake, William. *Selected Poems*. England: Penguin Books, 1996.

Blaskek, Ulrike. *Relatos de amor y eros*. Catalugna: Optima, 1997.

Borges, Jorge Luis. *Obras completas*. Tomo I. Buenos Aires: Emecé, 1989.

———. “El arte de contar historias” en *Revista Paréntesis*. Número 9-10, abril-mayo, año 1, México: Paréntesis, 2001.

Bravo-Villasante, Carmen, ed. *Hadas, princesas, brujas, curiosas, caprichosas, compasivas, madrastras, protectoras, guerreras, valientes, y otras heroínas de Calleja*. Barcelona: Olañeta, 1997.

Briggs, Katherine. *Diccionario de las hadas*. Barcelona: Olañeta, 1992.

Brugger, Walter. *Diccionario de Filosofía*. Barcelona: Herder, 1978.

Burckhardt, Jacob. *Del paganismo al cristianismo*. México: Fondo de Cultura Económica, 1996.

Burke, Peter. *La cultura popular en la Europa moderna*. Madrid: Alianza, 1996.

Burton Russell, Jeffrey. *El diablo: preconcepciones del mal, de la antigüedad al cristianismo primitivo*. Barcelona: Laertes, 1995.

———. *Lucifer: El diablo en la Edad Media*. Barcelona: Laertes, 1995.

Cabral Pérez, Ignacio. *Los símbolos cristianos*. México: Trillas, 1995.

Calasso, Roberto. *Las bodas de Cadmo y Harmonía*. Barcelona: Anagrama, 1994.

Calvino, Italo. *Las ciudades invisibles*. México: Minotauro, 1983.

Campbel, Joseph. *Las máscaras de Dios: mitología oriental*. Madrid: Alianza, 1991.

———. *Las máscaras de Dios: mitología creativa*. Madrid: Alianza, 1992.

———. *Las máscaras de Dios: mitología primitiva*. Madrid: Alianza, 1991.

———. *Las máscaras de Dios: mitología occidental*. Madrid: Alianza, 1992.

———. *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*. México: Fondo de Cultura Económica, 1984.

- Carroll, Lewis. *Through the Looking-Glass*. New York: Penguin Books, 1994.
- Castiglioni, Arturo. *Encantamiento y magia*. México: Fondo de Cultura Económica, 1987.
- Ceronetti, Guido. *El silencio del cuerpo*. Barcelona: Versal, 1979.
- Cerrillo, Pedro, García Padrino, Jaime, eds. *Literatura infantil*. Madrid: Universidad de Castilla, 1982.
- Charbonneau-Lassay, L. *El bestiario de Cristo: el simbolismo animal en la Antigüedad y la Edad Media*. Vol I y II, Barcelona: Olañeta, 1997.
- Chaucer, Geoffrey. *The Canterbury Tales*. England: Penguin books, 1969.
- Chevalier, Jean, Alan Gheerbrant. *Diccionario de los símbolos*. Barcelona: Herder, 1995.
- Chilton Pearce, Joseph. *Magical Child*. New York: Plume Books, 1992.
- Cimorra, Clemente. *Los gitanos*. Buenos Aires: Atlántida, 1944.
- Cohen, Esther. *La palabra inconclusa: ensayos sobre Cábala*. México: Taurus, 1994.
- Comenio, Juan Amós. *El mundo en imágenes*. México: Porrúa, 1994.
- Cotterell, Arthur. *Enciclopedia ilustrada de mitos y leyendas*. Barcelona: Debate, 1990.
- Crépon, Pierre. *Los Evangelios Apócrifos: para esclarecer el Nuevo Testamento*. Madrid: Edaf, 1995.
- Crim, Keith. ed. *The Perennial Dictionary of World Religions*. New York: Harper San Francisco, 1989.
- Cook, Roger. *El árbol de la vida*. Madrid: Debate, 1995.
- Copenhaver, Brian ed. *Corpus Hermeticum y Asclepio*. Madrid: Siruela, 2000.
- Cuentos de gigantes y dragones*. Madrid: Altea, 1987.
- Cuentos de gnomos y duendes*. Madrid: Altea, 1987.

- Cuentos de príncipes y princesas*. Madrid: Altea, 1987.
- Cuentos populares de Asia*. Vol I, II y III, Madrid: Doncel, 1976.
- De Coulanges, Fustel. *La ciudad antigua: estudio sobre el culto, el derecho y las instituciones de Grecia y Roma*. México: Porrúa, 1994.
- De Jesús, Santa Teresa. *Castillo interior o las moradas*. México: Aguilar, 1976.
- De la Motte Fouque, B. *Ondina*. Barcelona: Hesperus, 1988.
- Desparment, J. *Cuentos populares de ogros*. Barcelona: Olañeta, 1992.
- De Prada Samper, J.M. *Cuentos de las tierras altas escocesas*. Madrid: Siruela, 1999.
- Deval, Juan. *El desarrollo humano*. México: Siglo Veintiuno, 1997.
- Diccionario de las Ciencias de la Educación*. México: Santillana, 1999.
- Diccionario de sinónimos: ideas afines y contrarios*. México: Teide, 1992.
- Diccionario pequeño Larousse ilustrado*. México: Larousse, 1990.
- Duby, Georges. *Mujeres del siglo XII: recordando el linaje femenino*. Chile: Andrés Bello, 1996.
- Eliade, Mircea. *Historia de las ciencias y las ideas religiosas: desde la época de los descubrimientos hasta nuestros días*. Barcelona: Herder, 1996.
- . *Tratado de historia de las religiones*. México: Era, 1984.
- . *Mito y realidad*. Barcelona: Labor, 1991.
- . *Lo sagrado y lo profano*. Barcelona: Labor, 1992.
- El Rey Mono contra el Demonio de Hueso Blanco*. Pekín: Lenguas Extranjeras, 1976.
- English Fables and Fairy Stories*. New York: Oxford University Press, 1978.
- Eerdmans' Handbook to the World's Religions*. Grand Rapids: William B. Eerdmans Publishing Company, 1982.
- Enciclopedia Encarta*. CD-ROM, Microsoft, 2000.

Escalante Gonzalbo, Fernando. *Ciudadanos imaginarios*. México: Colegio de México, 1992.

Falcón Martínez, Constantino, Emilio Fernández-Galiano et. al. *Diccionario de la mitología clásica*. Vol. I y II, México: Alianza, 1988.

Fiske, John. *Understanding Popular Culture*. New York: Routledge, 1996.

Foucault, Michel. *Las palabras y las cosas*. México: Siglo Veintiuno, 1991.

Fontana, David. *The Secret Language of Symbols*. San Francisco: Chronicle Books, 1995.

Franco, Isabelle. *Pequeño diccionario de mitología egipcia*. Barcelona: Olañeta, 1994.

Frazer, James George. *La rama dorada: magia y religión*. México: Fondo de Cultura Económica, 1998.

Frédéric, Louis. *El loto*. Barcelona: Plaza y Janés, 1989.

Freud, Sigmund. "El chiste y su relación con el inconsciente", *Obras Completas*. Vol I, Madrid: Biblioteca Nueva, 1996.

—. "Lo siniestro", *Obras Completas*. Vol III, Madrid: Biblioteca Nueva, 1996.

Fromm, Erich. *Sobre la desobediencia y otros ensayos*. México: Paidós, 1988.

—. *The Forgotten Language: introduction to the understanding of dreams, fairy tales and myths*. New York: Grove Press, 1957.

Fuga de dragones. Beijing: Lenguas extranjeras, 1980.

Gaignebet, Claude. *El Carnaval: ensayos de mitología popular*. Barcelona: Alta Fulla, 1984.

—. *El folklore obsceno de los niños*. Barcelona: Alta Fulla, 1986.

Getty, Adele. *La diosa: mitos, dioses, misterios*. Madrid: Debate, del Prado. 1995.

González, Juliana. *El ethos, destino del hombre*. México: Fondo de Cultura Económica, 1996.

Gómez de Silva, Guido. *Diccionario internacional de literatura y gramática*. México: Fondo de Cultura Económica, 1999.

———. *Breve diccionario etimológico de la lengua española*. México: Fondo de Cultura Económica, 1989.

Grafton, Anthony. *Los orígenes de la erudición: breve tratado sobre la nota al pie de página*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 1998.

Grant, John. *An Introduction to Viking Mythology*. Singapore: A Quintet Book, 1990.

Graves, Robert. *Los mitos griegos*. Vol I y II, México: Alianza, 1985.

Grimm's Tales for Young an Old: the complete stories. New York: Anchor Books, 1983.

Grof, Stanislav. *El libro de los muertos*. Madrid: Debate, 1995.

Grubb, Nancy. *Revelations: art of the Apocalypse*. New York: Abbeville Press Publishers, 1997.

Halevi, Zév ben Shimon. *La Cábala*. Madrid: Debate, 1989.

Hindes Groome, Francis. *Cuentos gitanos*. Madrid: Miraguano, 1991.

Holroyd, Stuart, Neil Powell. *Mysteries of Magic*. London: Bloomsbury Books, 1991.

Hong Kingston, Maxime. *The Woman Warrior: memoirs of a girlhood among ghosts*. New York: Vintage books, 1976.

Huxley, Francis. *The Eye: the seer and the seen*. London: Thames and Hudson, 1990.

———. *El Dragón: mitos, dioses, misterios*. Madrid: Debate, 1979.

Hyatt, Christopher Ph.D. *Taboo: the ecstasy of evil*. Arizona: New Falcon Publications, 1991.

Izzi, Massimo. *Diccionario ilustrado de los monstruos: ángeles, diablos, ogros, dragones, sirenas y otras criaturas del imaginario*. Barcelona: Olañeta, 1996.

Jacoby, Mario, Verena Kast, Ingrid Riedel. *Witches, Ogres and Devil's Daughter: encounters with evil in fairy tales*. London: Shambhala, 1992.

Jullien, François. *Elogio de lo insípido: a partir de la estética y del pensamiento chinos*. Madrid: Siruela, 1991.

- . *Tratado de la eficacia*. Madrid: Siruela, 1991.
- Jung, C.G. *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Barcelona: Paidós, 1988.
- . *Psicología y alquimia*. Barcelona: Plaza y Janés, 1989.
- . *Psicología y simbólica del arquetipo*. Barcelona: Paidós, 1989.
- . *Símbolos de transformación*. Barcelona: Paidós, 1982.
- . *Four Archetypes*. London: Routledge and Kegan Paul, 1969.
- Kearney, Richard. *The Wake of Imagination: toward a Post-modern culture*. Great Britain: University of Minnesota, 1988.
- Kermode, Frank, John Hollander, eds. *The Oxford Anthology of English Literature*. Vol. I y II. New York: Oxford University Press, 1973.
- King, Francis. *Magia*. Madrid: Debate, 1975.
- Kirk, G.S., J.E. Raven, M. Schofield. *Los filósofos presocráticos: historia crítica con selección de textos*. Madrid: Gredos, 1987.
- Kirsch, Jonathan. *The Harlot by the Side of the Road: forbidden tales of the Bible*. New York: Ballantine books, 1997.
- Klossowski de la Rola, Stanislas. *Alquimia*. Madrid: Debate, 1973.
- La isla de los inmortales*. Beijing: Lenguas extranjeras. 1984.
- La joven y el demonio*. Beijing: Zhaohua, 1986.
- Lang, Adrew ed. *The Lilac Fairy Book*. New York: Dover, 1938.
- Larkin, David, Brian Frond, Alan Lee, eds. *Faeries*. London: Pavilion, 1997.
- Lecouteux, Claude. *Pequeño diccionario de mitología germánica*. Barcelona: Olañeta, 1995.
- . *Demonios y genios comarcales en la Edad Media*. Barcelona: Olañeta, 1999.
- Le Goff, Jacques. *Lo maravilloso y lo cotidiano en el Occidente medieval*. Barcelona: Gedisa, 1996.
- Los arcanos mayores del tarot: meditaciones*. Barcelona: Herder, 1987.
- Malory, Sir Thomas. *La muerte de Arturo*. Vol I, II y III. Madrid: Siruela, 1991.

- Mardrus, J.-C., ed. y trad. *La Reina de Saba*. Barcelona: Olañeta, 1992.
- Markale, Jean. *Pequeño Diccionario de Mitología Céltica*. Barcelona: Olañeta, 1993.
- Martínez García, Jesús Ignacio. *La imaginación jurídica*. Madrid: Debate, 1992.
- McCracken, Scott. *Pulp: reading popular fiction*. New York: Manchester University Press, 1998.
- Medina, Luis Ernesto. *Comunicación, humor e imagen: funciones didácticas del dibujo humorístico*. México: Trillas, 1992.
- Neaman, Judith, Carole G. Silver. *Book of Euphemism: the hilarious guide to the unmentionable*. New York: Wordsworth Classics, 1983.
- Norman, Howard ed. *Northern Tales*. New York: Pantheon books, 1990.
- O'Donohue, John. *Anam Cara: a book of Celtic wisdom*. New York: Cliff Street Books, 1997.
- Ortega, Mariana. *La figura del andrógino erótico en Twelfth Night de William Shakespeare*. Tesina de licenciatura en letras modernas. México: UNAM, 2001.
- Ovidio Nasón, Publio. *Las metamorfosis*. México: Austral, 1994.
- Page, Michael. *Enciclopedia de las cosas que nunca existieron*. Madrid: Anaya, 1990.
- Parrinder, Geoffrey ed. *World Religions: from Ancient History to the present*. New York: Facts on File, 1983.
- Pinkola, Clarissa. *Women who run with the wolves*. New York: Ballantine Books, 1992.
- Platón. *El banquete*. Buenos Aires: Aguilar, 1980.
- Priego Ramírez, Ernesto. *Watching the Watchmen: el comic como narrativa gráfica*. Tesina de licenciatura en letras modernas. México: UNAM, 2000.
- Propp, Vladimir. *Theory and History of Folklore*. Minnesota: University of Minnesota Press, 1970.

- . *Morphology of the Folktale*. Austin: University of Texas, 1998.
- Quid ilustrado: enciclopedia universal*. Vol. XI. México: Promexa, 1983.
- Radin, Paul. *The Trickster: a study in American Indian mythology*. New York: Schocken books, 1976.
- Ramanujan, A.K. ed. *Folktales from India*. New York: Pantheon Books, 1991.
- Reale, Giovanni, Dario Antiseri. *Historia del pensamiento filosófico y científico: antigüedad y Edad Media*. Vol. I, Barcelona: Herder, 1991.
- . *Historia del pensamiento filosófico y científico: del humanismo a Kant*. Vol. II, Barcelona: Herder, 1991.
- . *Historia del pensamiento filosófico y científico: del romanticismo hasta hoy*. Vol. III, Barcelona: Herder, 1991.
- Ribeiro, Lair. *El éxito no llega por casualidad*. Madrid: Urano, 1993.
- Ruisánchez Serra, Juan Manuel. *Contar hasta el infinito*. Tesis de licenciatura en matemáticas. México: UNAM, 2001.
- Rohde, Teresa ed. *La india literaria*. México: Porrúa, 1992.
- Runes, Dagobert. *Diccionario de Filosofía*. México: Grijalbo, 1960
- Sagrada Biblia*. México: Paulinas, 1985.
- Salva, Vicente. *Nuevo diccionario Francés-Español y Español-Francés*. París: Granier Hermanos, 1975.
- Sánchez, Corral, Luis. *Literatura infantil y lenguaje literario*. Barcelona: Paidós, 1995.
- Saunders, Nicholas. *Culto al gato*. Madrid: Debate, 1991.
- Savater, Fernando. *La tarea del héroe: elementos para una ética trágica*. México: Destino-libro, 1994.
- Schökel, Luis Alonso, José María Bravo. *Apuntes de hermenéutica*. Valladolid: Trotta, 1997.
- Scholem, Gershom. *La cábala y su simbolismo*. México: Siglo Veintiuno, 1989.

Schultes, Richard Evans, Albert Hofmann. *Plantas de los dioses: orígenes del uso de los alucinógenos*. México: Fondo de Cultura Económica, 1982.

Serra, Cristóbal. *Pequeño diccionario de Willam Blake: caracteres simbólicos*. Barcelona: Olañeta, 1992.

Sendak, Maurice. *Donde viven los monstruos*. Madrid: Altea, 1984.

Shah, Idries. *Las ocurrencias del increíble Mulá Nasrudín*. Barcelona: Paidós, 1986.

Shakespeare, William. *The Complete Works*. London: Michael O'Mara Books Limited, 1988.

Shlain, Leonardo. *El alfabeto contra la diosa: el conflicto entre la palabra y la imagen, el poder masculino y el poder femenino*. España: Debate, 2000.

Simon, Sylvie. *The Tarot*. New York: Crescent Books, 1988.

Skeat, Walter. *The Concise Dictionary of English Etymology: the pioneering work on the roots and origins of the language*. Great Britain: Wordsworth Editions, 1993.

Silva Castillo, Jorge ed., trad. *Gilgamesh o la angustia por la muerte: poema babilonio*. México: Colegio de México, 1995.

Silverman, Beatrice. ed. *Yiddish Folktales*. New York: Schocken Books 1997.

Soriano, Marc. *Guide de Littérature pour la Jeunesse*. Francia: Flammarion, 1975.

———. *Los cuentos de Perrault: erudición y tradiciones populares*. Argentina: Siglo veintiuno, 1975.

Steinberg, Leo. *La sexualidad de Cristo en el arte del renacimiento y en el olvido moderno*. Madrid: Hermann Blume, 1989.

Stevens, José. *Earth to Tao: Michael's guide to healing and spiritual awakening*. Santa Fe: Bear & Company 1994.

Tales of Cú Chulaind: Irish heroic myths. New York: Penguin Books, 1981.

Tang y gobernador. Beijing: Delfin, 1989.

Thwaites, Tony, Lloyd Davis, Warwick Mules. *Tools for Cultural Studies: an introduction*. Melbourne: Macmillan, 1996.

Tibón, Gutierre. *Diccionario etimológico comparado de nombres propios de persona*. México: Fondo de Cultura Económica, 1986.

Tillyard, E.M.W. *The Elizabethan World Picture*. New York: Penguin books, 1986.

Two Viking Romances. New York: Penguin Books, 1995.

Vázquez Hoys, Ana Ma. *Diccionario de magia en el mundo antiguo*. Madrid: Alderabán, 1997.

Von Franz, Marie-Louise. *Shadow and Evil in Fairy Tales*. London: Shambhala, 1995.

———. *Alquimia: introducción al simbolismo*. Barcelona: Luciérnaga, 1991.

Vorisková, Marie. *Contes Tziganes*. París: Gründ, 1967.

Warner, Marina. *No Go the Bogeyman: scaring, lulling and making mock*. New York: Farrar, 1999.

———. *From the Beast to the Blonde: on fairy tales and their tellers*. New York: Farrar, 1996.

———. *Six Myths of our Time: little angels, little monsters and beautiful beasts*. New York: Vintage Books, 1994.

Wittgenstein, Ludwig. *Tractatus Logico-Philosophicus*. Madrid: Alianza Universidad, 1991.

———. *Investigaciones filosóficas*. Barcelona: Editorial Crítica, 1988.

Wosien, María-Gabriele. *Danzas sagradas*. Madrid: Debate, 1995.

Xella, Paolo. *Arqueología del infierno*. Barcelona: AUSA, 1987.

Yeats, W.B. ed. *Irish Fairy and Folk Tales*. New York: Modern Library, 1940.

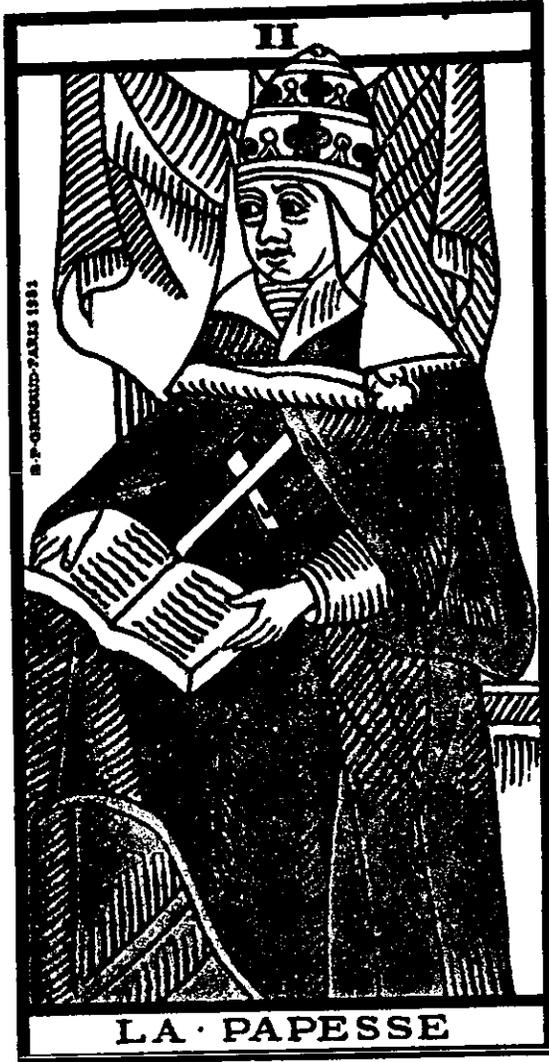
Zak, Drahos, Susan Elgar. *The Brothers Gruesome*. Sydney: Angus and Robertson, 1999.

Ziegler, Gerad. *Tarot: mirror of the soul*. New York: Urania Verlags, 1986.

Zohar: libro del esplendor. Barcelona: Azul, 1999.







III

J. P. GOSNARD - PARIS 1962



L'IMPÉRATRICE

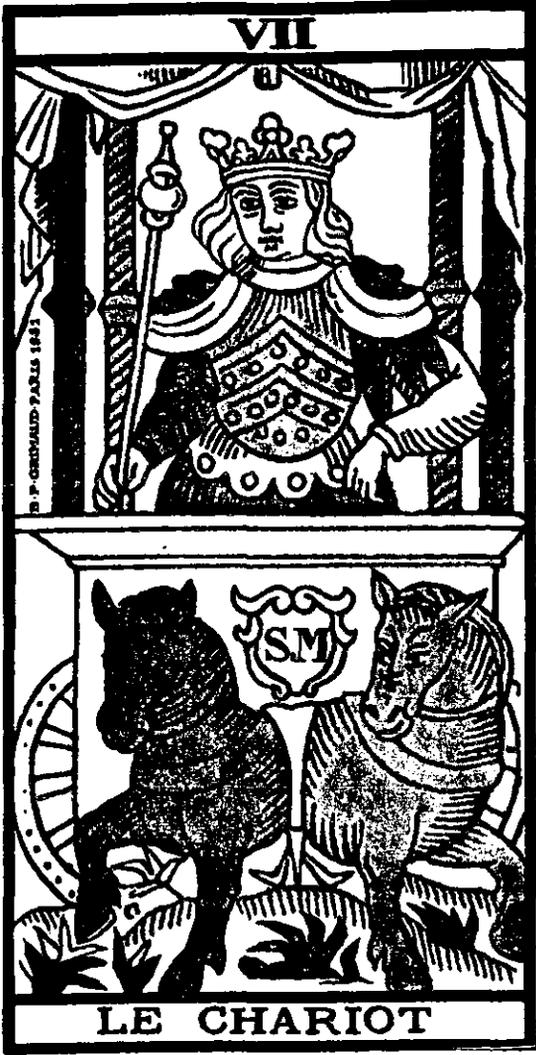




V

E. P. CHENU - PARIS 1881

LE PAPE





VIII

B. P. GOSWAMI - PARIS 1991

LA JUSTICE

VIII



M. P. GASTON & SONS, 1881

L'HERMITE





XII



P. CHENEVET - PARIS 1881

LE · PENDU

XIII

B. P. OSMUND PARIS 1895

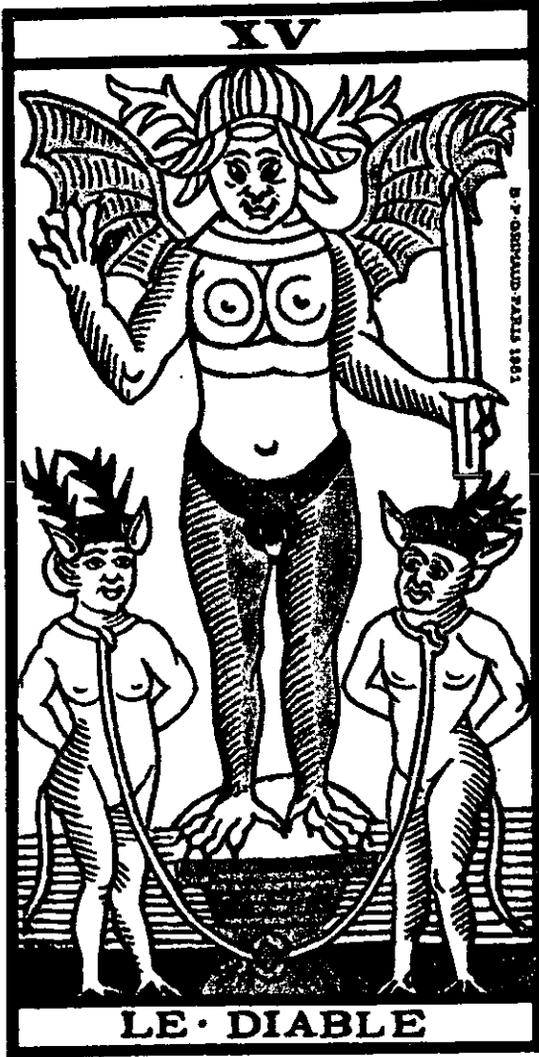


XIII

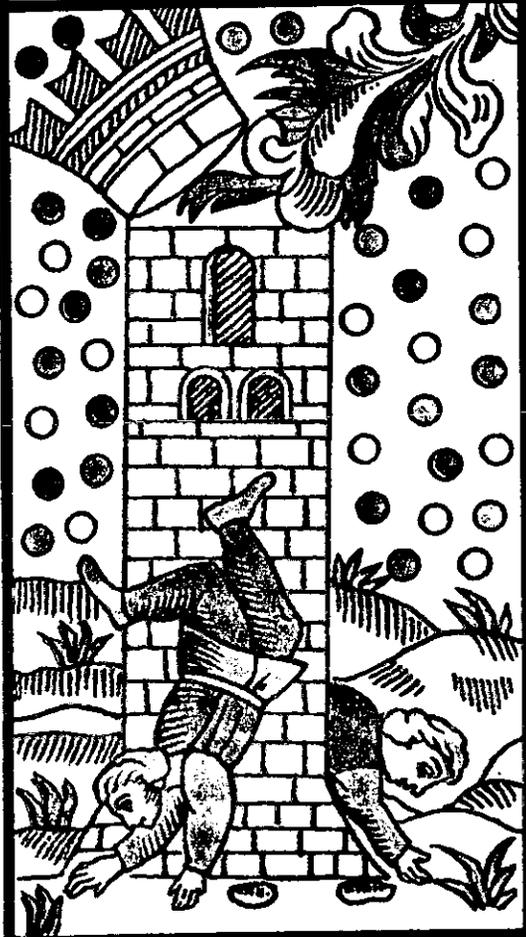


© 1991 STEVE CHAMBERLAIN

TEMPERANCE



XVI



LA · MAISON · DIEU

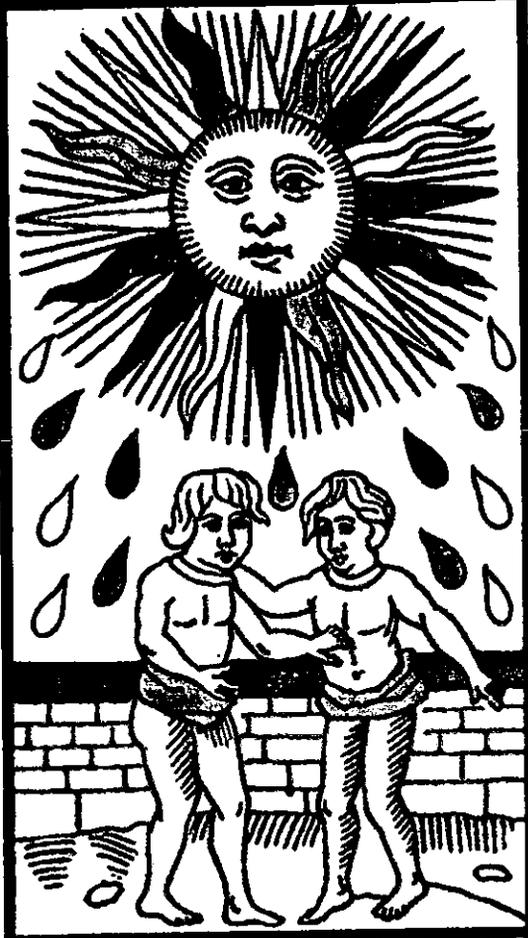


XVIII



LA LUNE

XVIII



LE · SOLEIL



