

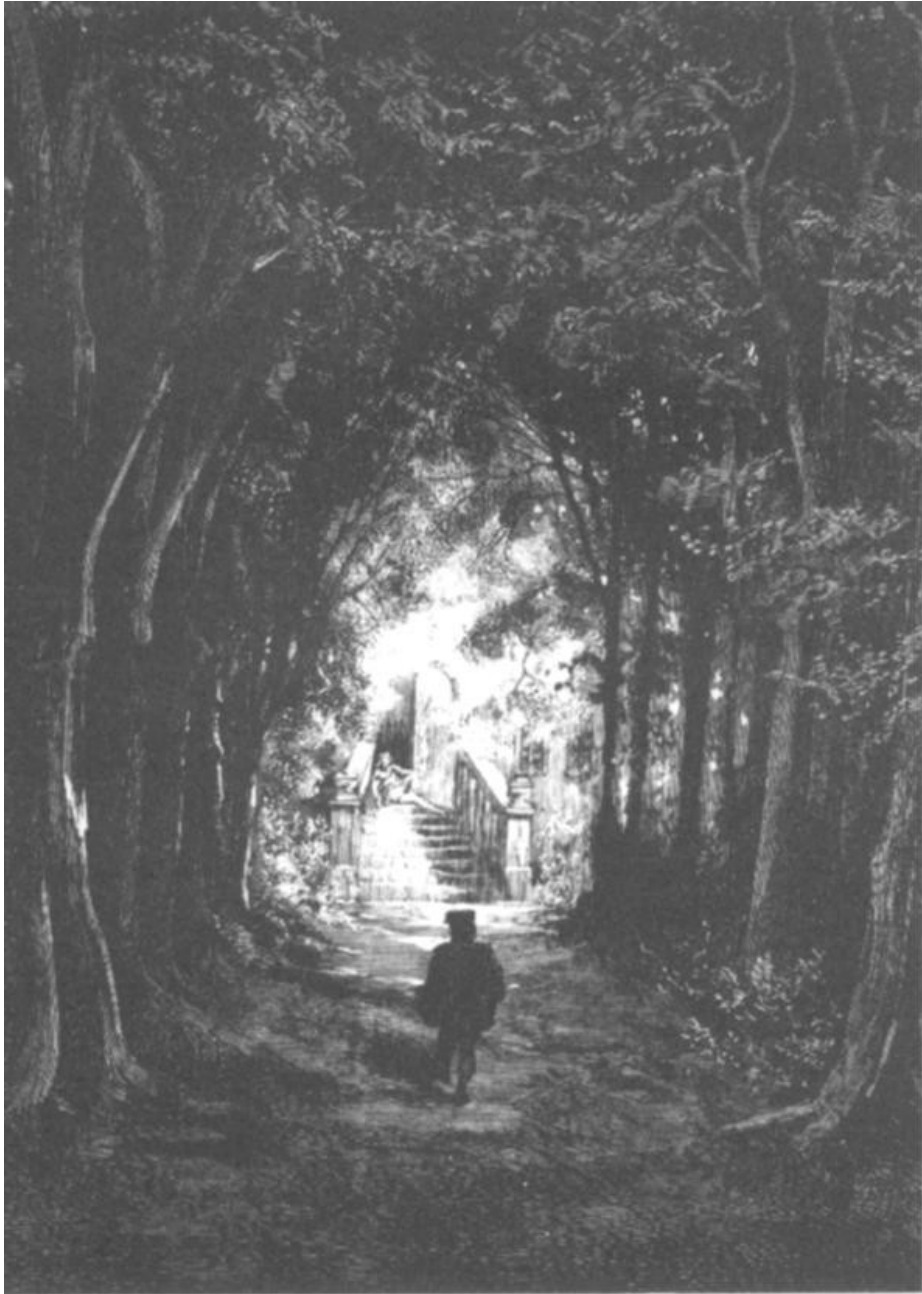
J.C. COOPER

CUENTOS DE HADAS

Alegorías de mundos internos

“Une fée est chachée en tout ce que tu vois”

Víctor Hugo



**La entrada al palacio del Sueño.
Ilustración de Gustavo Doré para
*La Bella Durmiente.***

INTRODUCCIÓN

Muchas de las mejores historietas de la narrativa mundial las encontramos en los cuentos de hadas, extendidos por todo el mundo con sorprendente uniformidad, ya sea sobreviviendo a través de los tiempos, extendiéndose en el espacio de unos países a otros o surgiendo de forma espontánea en la mente humana. Cada país tiene sus propias tradiciones en todo lo relacionado con lo sobrenatural: con hadas buenas y malas, con gnomos benefactores o maléficos, con genios y poderes que debidamente controlados realizan maravillas, pero, si no se controlan, pueden resultar peligrosos, con brujas malignas y ogros amenazadores. Tanto estos protagonistas como sus opuestos han existido siempre. Los cuentos más antiguos de que tenemos noticia tienen su origen en Oriente: se trata del célebre *Panchatantra* (Los Cinco Libros) hindú, colección de fábulas escritas en sánscrito, cuya fecha de origen se desconoce, pero se supone que llegaron a Grecia tras las conquistas de Alejandro Magno. Los Cinco Libros se usaban como textos para la educación de los jóvenes aristócratas hindúes. También se conocen las leyendas budistas *Jataka*, recopiladas hace aproximadamente 2000 años, y los cuentos persas de “peris” y “djinnns”, aunque los primeros de todos aparecieron en el antiguo Egipto aproximadamente 1400 años antes de Cristo.

La primera colección de cuentos en prosa que apareció en Europa es del período posrenacentista, cuando Straparola publicó sus *Notti Piacevoli* en Venecia, en 1550. Se trataba de unos chistes, acertijos y cuentos, entre los que se destacaban los cuentos de hadas. Tras esto, y casi un siglo después, nos encontramos con los famosos *Pentamerone* (Entretenimiento para Cinco Días), escritos por Giambattista Basile en su dialecto napolitano nativo y que está considerado como la mejor colección de fábulas que se conserva. Basile pasó años recorriendo Italia, recopilando y atesorando todo tipo de cuentos y, posteriormente, en 1637, publicó su obra en Nápoles, bajo el seudónimo de Gian Alesia Abbatutis.

De estas colecciones primitivas, traducidas al francés entre 1560 y 1576, nacieron los famosos cuentos de Charles Perrault, los *Contes de Fées*, que inmortalizaron los cuentos de hadas en Europa, convirtiéndose en lo que posiblemente sea la colección de cuentos más popular. A éstos les siguió el monumental trabajo de los hermanos Grimm en Alemania.

La obra de Perrault, que se escribió primero en versos de ínfima calidad y después se narraban o escribían para entretenimiento de una corte decadente, trivializó muchos de los cuentos, dándoles un enfoque satírico o burlón y añadiéndoles con frecuencia una moraleja ingenua e innecesaria. Sin embargo, la presentación de los cuentos de hadas que hizo Perrault fue trascendental, porque despertó el interés del público e inspiró a otros escritores, como Mme. d'Aulnoy, cuyas narraciones populares publicadas en inglés durante su estancia en Londres despertaron el interés por los cuentos de hadas en folkloristas y antropólogos, entre los que figuraba Andrew Lang, que posteriormente publicó una edición con los Cuentos de Perrault, acompañada de un estudio sobre los orígenes de estas narraciones.

Hoy día, los libros de cuentos de hadas se están editando continuamente, no como simples historias para entretener a los niños, sino como tema de un serio estudio antropológico, psicológico y metafísico. Que se han considerado siempre como algo importante y más profundo que una simple diversión nos lo demuestran las prohibiciones que ha sufrido por todo el mundo su transmisión oral y los efectos desastrosos que producía la trasgresión de los tabúes mágico-religiosos con que se los relacionaba. Por ejemplo, en el norte de África se tenía la creencia de que contar estos cuentos en horas diurnas era arriesgarse a que se cayese el pelo. En otros sitios, sólo se podían contar en época de cosechas, pero, en la mayoría de los casos, el modo más seguro y tradicional era por la noche, junto al hogar y con las puertas y ventanas cerradas.

La popularidad de los cuentos de hadas y la aceptación que han tenido en cualquier país del mundo y a través de las culturas que se han ido sucediendo durante miles de años demuestran que tienen mucho que enseñar, no sólo al niño, sino también al adulto, según sus diferentes niveles de comprensión e interés. Pero, aunque son universales y milenarios, sus temas de inspiración son relativamente pocos y tienen gran similitud entre sí en todo el mundo. Hay un número de argumentos que son casi idénticos, en los que prácticamente coinciden los personajes básicos, que aparecen tanto en el folclore tribal primitivo como en las culturas campesinas o en las cortes sofisticadas. En la realidad, hay muy pocos cuentos de hadas que traten de hadas: la mayoría de ellos, como ha dicho J.R.R. Tolkien, se refieren a “las *aventuras* de los hombres en un Reino Peligroso de límites umbríos”. Indudablemente, estas aventuras tienen tanto que ver con el mundo natural como con el sobrenatural. Los héroes, heroínas o villanos, los reyes o reinas, hermanos, hermanas o madrastras actúan todos en el mundo natural y, aunque la mayoría de estos cuentos *no traten* de hadas, tanto ellas como sus oponentes están siempre en el trasfondo, dispuestos para entrar en acción auxiliando o molestando con medios sobrenaturales.

Los temas que se repiten con más frecuencia son los que hablan del descenso del alma al mundo, sus experiencias en la vida, la iniciación y la búsqueda de la unidad y las pruebas y tribulaciones que la acecharán en su viaje por la tierra. El tema más frecuente y tal vez más conocido es el del Paraíso Perdido y Recuperado, cuyo ejemplo clásico es Cenicienta, y se encuentra en la mayoría de los cuentos de hadas como una desgracia inicial que, con el tiempo, concluye en una solución feliz.

Entre los cuentos que se desarrollan en torno a un tabú, como hacer una pregunta prohibida o abrir una puerta vedada, podemos tomar como ejemplo el de “Barba Azul” o el de “La Doncella Cisne”, cuyo antecedente está en el mito de Amor y Psique. Los cuentos sobre tabúes se basan con frecuencia en el poder de un nombre, mientras hay otros cuentos basados en el poder de una palabra, como *Rumplestiltskin* y *Tom Tit Tot*, que no tienen nada que ver con el tabú, lo que nos demuestra la facilidad con que un argumento puede transformarse en otro. El tema de *Jasón y Medea*, que se repite por todo el mundo, lo encontramos en *La Princesa de los Cabellos de Oro* y los trabajos imposibles que tiene que realizar el héroe se narran también en cuentos de cualquier país.

La colaboración de un animal agradecido o el pájaro que habla y puede ejercer poderes mágicos también es un tema universal, que encontramos asociado de nuevo al mito del Paraíso. Algunas veces, estos animales otorgan su ayuda sin que medie una compensación como agradecimiento: utilizan sencillamente sus poderes mágicos en beneficio del héroe o la heroína, como cuando el Gato con Botas eleva a su humilde amo al rango de marqués y rey después, o cuando los pájaros de Cenicienta (u otros animales en algunas versiones) la alimentan primero y después influyen en forma decisiva para que tenga lugar su boda con el príncipe. Otro tema típico es el de “Andocles y el León”, que también encontramos en Grimm con el oso agradecido de *Blanca Nieves y Rosa Roja*, en el cuento tibetano de *Los Animales Agradecidos y el Hombre Ingrato* y en el mundialmente famoso cuento hindú *Punchkin*.

Un tema que goza de gran popularidad es el de la criatura que no tiene atractivo físico o hasta resulta repulsiva, llamada a menudo *Compañero Repugnante*, y que es generalmente una persona que sufre un maleficio, del que se libera para volver a su condición normal, bien sea por su valor, su generosidad, el cumplimiento de una promesa o, simplemente, por amor. *La Bella y la Bestia* y *El Príncipe Encantado* son ejemplos conocidos por todos y *Riquet con el Copete*, aunque menos conocido, contiene todos los ingredientes típicos de esta clase de cuentos, con un intercambio de beneficios entre héroe y heroína aún mayor: en vez de la transformación normal de la bestia o monstruo, ella lo libera a él de su apariencia deforme y él a ella de un defecto de su carácter.

Uno de los temas que aparecen en todas partes con más frecuencia es el de los vuelos mágicos y la capacidad de algunas doncellas y algunas aves, casi siempre cisnes, para cambiar de apariencia. A veces la heroína está encantada bajo la apariencia de un pájaro, en otros casos, desciende de hadas.

En el cuento arquetípico ella se casa con un mortal que logra rescatarla y romper el hechizo quitándole su manto de plumas, aunque casi siempre la pierde cuando ella consigue recuperarlo. Entonces desaparece la doncella, marchándose a un reino encantado y, para volver a conquistarla, el mortal tiene que pasar pruebas y realizar trabajos que a menudo son imposibles. Tal como se ha dicho, el tema del tabú guarda una íntima relación con este ciclo, al que se añade también el Poder de las Aguas. A este grupo pertenecen *Los Cisnes Salvajes* y *Los Doce Hermanos* de Grimm, así como *Los Siete Cuervos* en el que los pájaros son hijos transformados en cuervos como consecuencia de una maldición estúpida, de la que los libera después la hermana-heroína.

Estos temas, que, partiendo de los antiguos mitos, sagas y leyendas de todas las razas, han llegado a los cuentos de hadas populares, contienen las características peculiares que son comunes a todos ellos y atesoran la naturaleza arquetípica de esta herencia. Los patrones arquetípicos expresan de una manera concreta las principales imágenes y símbolos, se producen en todo el mundo y constituyen un recurso del hombre para entenderse a sí mismo y al mundo que lo rodea. A través de estos patrones del mito, saga, leyenda y cuento de hadas discurre un significado cósmico, enraizado profundamente con la naturaleza humana, que toca continuamente sus cuerdas sensibles y busca respuestas. Solzhenitsyn, en su discurso de aceptación del Premio Nobel, dijo: “hay cosas que nos llevan más allá del mundo de las palabras ... es como el espejito de los cuentos de hadas: se mira uno en él y lo que se ve no es uno mismo. Por un instante, vislumbramos lo inaccesible ... por lo que clama el alma”.

Su cualidad arquetípica y sus formas simbólicas hacen que los cuentos de hadas resulten de fácil comprensión para distintas edades (en ambos sentidos de la palabra) y que culturas diferentes tiendan puentes y modos de aproximación entre los diversos niveles del entendimiento, no sólo en el ámbito cultural colectivo, sino en el individual humano, mostrando su lado iluminado y su lado oscuro, su conflicto mental y emocional.

A veces es difícil distinguir el cuento de hadas de otro tipo de narración simbólica. Tenemos los mitos, las sagas, la leyenda y el folklore, términos que con frecuencia se usan con descuido, sin una precisión nítida, pero que en realidad tienen diferencias básicas. Sin embargo, todos ellos tienen la característica común de poseer una naturaleza arquetípica.

El mito pertenece a la raza y se integra con ella, atesora parcelas de su historia, pero se refiere, ante todo, a cosas del otro mundo –los dioses, los creadores, los seres divinos, los poderes sobrenaturales y los héroes culturales: su intención es principalmente religiosa.

La saga, por el contrario, tiene sus raíces en lo histórico y lo aristocrático. Puede ser, y a menudo lo es, trágica, mientras que el verdadero cuento de hadas debe tener un final feliz. Los Hermanos Grimm marcaron la diferencia entre la saga, como algo “histórico” y el cuento de hadas, como algo “poético” (*Das Märchen ist poetischer, die Saga historischer*). A la una se la considera cierta o, si no del todo, por lo menos resulta creíble, el otro, que se desenvuelve en un mundo de fantasía, no es un tema sujeto a credibilidad. La saga se basa en lo racional, el cuento de hadas, en lo irracional. La saga, y las leyendas que de ella se derivan, tienen los pies puestos en la tierra. Lo sobrenatural, si figura en ellas, tiene una consideración secundaria, mientras que en el cuento de hadas es lo primario. En la saga y en la leyenda el hombre se enfrenta con la naturaleza y con su propio género, en el reino de las hadas se encuentra con fuerzas sobrenaturales que son siempre una manifestación de algún poder que está más allá del mundo normal y fuera del alcance de su control. Aún cuando esta fuerza se manifiesta por medio de un acontecimiento completamente normal, lleva consigo siempre el poder de lo mágico y de la transformación. Pero no es sólo lo sobrenatural lo que distingue al cuento de hadas, sino la introducción de fuerzas ajenas al género humano pertenecientes a un reino que está por encima o por debajo del suyo. Las hadas buenas están allí para ayudar a los afligidos que creen en ellas y las invocan. Las hadas malas, las brujas y los ogros tratan siempre de crear problemas y amenazan al héroe o la heroína. Todos emplean la magia.

Mientras el mito es intelectual y la saga o la leyenda son narraciones de acción, el cuento de hadas es romántico y emotivo. Aunque procede del mito y la saga, presenta lo arquetípico de una forma más personal, generalmente aceptable. El mito y la saga pertenecen a la nación y son raciales y culturales, mientras el cuento de hadas se refiere generalmente a una persona, a menudo sin nombre, que representa alguna cualidad con la que puede identificarse el individuo, y nos relata también acontecimientos que están dentro de la experiencia y de lo que puede comprender la gente corriente. En ellos hay reyes y reinas, príncipes y princesas, leñadores, soldados, campesinos, pero a pocos se les da un nombre personal, pues, aunque se les llame Blancanieves o La Bella Durmiente del Bosque, se trata siempre de algo que los tipifica sin personalizar.

Los cuentos de hadas difieren también del mito y la saga en que en ellos no hay ningún elemento histórico, se desenvuelven en un mundo de magia y fantasía exento de las limitaciones temporales, característica que se encuentra íntimamente asociada con su naturaleza esencialmente sobrenatural y con los poderes de transformación que describen. Los humanos, los animales, los pájaros, los peces y los insectos, todos tienen por igual la capacidad de transformación, pueden cambiar su apariencia exterior sin perder su auténtica identidad individual. Incluso el sol, la luna, las estrellas, las aguas y los árboles pueden estar dotados de una vida sobrenatural. Por otro lado, las personas y las cosas pueden volverse inanimados y convertirse en piedra por un sinnúmero de años para recuperar luego su apariencia normal y reanudar su vida, sin haber envejecido, cuando se rompe el hechizo. Tampoco existe la muerte definitiva en el verdadero cuento de hadas. El héroe puede morir en la leyenda y en la saga, pero, si se le da muerte en el cuento de hadas, se le puede devolver la vida por métodos sobrenaturales.

Todas estas condiciones están de acuerdo con la característica esencial del cuento de hadas: la necesidad de un final feliz. Las pocas excepciones a esta regla, se dan en cuentos que, aunque tienen un elemento ligeramente sobrenatural, son de una naturaleza más afín a los cuentos infantiles, con moralejas que contienen advertencias contra la codicia, la envidia o el orgullo, tales como *Los Tres Golpes* y *El Pescador y su Esposa*. En este último, la dama, no contenta con su riqueza, palacios y poder, finalmente quería ser Dios y, por lo tanto, se le hizo regresar rápidamente a su choza y pobreza anterior. Perrault, en su *Caperucita Roja*, también ignora la regla del final feliz, pero esto sucede porque nuevamente nos encontramos con que está contando un cuento folklórico, con moraleja, en lugar de un cuento de hadas, a la heroína muerta no se le devuelve la vida y, a diferencia de las versiones tradicionales, no se encuentra en él ningún elemento sobrenatural. En todos los cuentos de hadas verdaderos el espíritu del optimismo y el triunfo corre por ellos como un hilo dorado. Desde el principio se sabe que triunfará la buena voluntad y que, aunque haya fuerzas peligrosas o amenazadoras a las que enfrentarse o evitar, existen otros poderes cuya ayuda se puede invocar y que nunca se niega esta ayuda a los que confían en ellos y cumplen con sus condiciones. El héroe y la heroína terminarán por encontrarse, se casarán y vivirán felices por siempre jamás.

Esta nostalgia de unificación final, simbolizada por el Andrógino, es la nostalgia del Paraíso, la Edad de Oro, un lugar y un tiempo en el que los hombres y los dioses podían encontrarse y comunicarse con toda naturalidad, cuando no había separación entre los dioses y los hombres ni entre el hombre y los animales, así como entre cualesquiera de las manifestaciones vitales de toda la creación. Tampoco había separación entre lo sagrado y lo profano, tal como sucede en los cuentos de hadas, donde coexiste lo natural y lo sobrenatural. En el mito y en la religión, que tratan de un mundo ideal en íntimo contacto con lo divino, el alma busca el Reino Divino, en la leyenda y el cuento de hadas esta unión se manifiesta mediante el matrimonio feliz del héroe y la heroína. Los poderes paradisiacos de la intercomunicación se hacen evidentes en los numerosos casos de animales y pájaros que pueden hablar para guiar y ayudar a los humanos, tal como lo demuestran los clásicos cuentos sobre Cenicienta en sus diferentes versiones, con sus animales que colaboran y sus pájaros que informan para poder alcanzar un final feliz.

Este estado paradisíaco, donde se encontraban los alimentos sin necesidad de trabajar, se refleja también en cuentos como *La Mesa de los Deseos*, en el que el héroe dispone de una mesa que, cuando él lo necesita, extiende por sí misma un mantel limpio con vajilla, buena comida y buen vino.



El País de las Hadas
Ilustración de Gustavo Doré para *Don Quijote*, de Cervantes

Como se producen luchas contra los poderes adversos, el cuento de hadas también presenta circunstancias en las que las personas se ven obligadas a enfrentarse a situaciones que las trasladan de su mundo personal al universal para encontrarse en lo espiritual, proyectan a los protagonistas al reino de lo sobrenatural, donde los acontecimientos y las posibilidades deben juzgarse siguiendo normas espirituales y éticas. Una de las funciones importantes del cuento de hadas es hacer que el niño se identifique y se vea inmerso en experiencias y situaciones arquetípicas, tales como la diferencia entre lo bueno y lo malo, el valor y la cobardía y el enfrentamiento entre nuestro ingenio y las fuerzas superiores. Esta identificación y participación ayuda a superar los sentimientos de aislamiento y soledad a que el ser humano es tan proclive y, al lograrlo, hace que la persona se sienta parte de una totalidad mayor, mientras que el final feliz del cuento da la agradable sensación de ser la parte triunfal de todo el conjunto. Como dice Mircea Eliade, gran autoridad en mitología y religión: “Todos los hombres quieren atravesar experiencias peligrosas y enfrentarse a pruebas excepcionales que les sugieran su camino al otro mundo. Todas estas experiencias pueden tenerlas en su mundo imaginativo oyendo o leyendo cuentos de hadas”.

Otro elemento importante en los cuentos de hadas son las influencias orientales, introducidas a través de la Alquimia, que llegó a Europa desde el Este y vino a España en la Edad Media con la cultura árabe, dejando su huella no sólo en los ambientes cultos, sino también en los cuentos populares. Esta influencia le dio a los cuentos de hadas los símbolos de oro y plata, sol y luna, rey y reina y el concepto de la transmutación del metal básico en plata u oro, que representa el viaje interior para encontrar la identidad propia y alcanzar la unidad última en el Andrógino. Los cuentos hindúes, traducidos del *Panchatantra*, también tienen en cuenta las doctrinas orientales del fatalismo y los designios inexorables del *karma*: las hadas profetizan y los animales anuncian acontecimientos que no pueden evitarse. Se sabe desde el comienzo que los acontecimientos seguirán su curso, con lo que nos encontramos de nuevo con la lucha entre lo bueno y lo malo, aunque también se sabe de antemano que finalmente triunfará lo bueno.

La fascinación que ejerce el cuento de hadas en todas las edades radica en que revela nuestra propia naturaleza interior, con infinitas posibilidades espirituales, psíquicas y morales. Es la búsqueda del significado de la vida. El argumento gira en torno al héroe, o la bella afligida, que se enfrentan a poderes titánicos. Los sufrimientos, pruebas y tribulaciones son imprescindibles para la realización de la trama, la evolución de los individuos involucrados y la unificación final.

1. CENICIENTA

Había una vez un caballero que se casó dos veces. Tenía de su primera esposa una bella hija. A joven, que se llamaba Ella, era dulce y gentil, muy parecida a su difunta madre ...” Así comienza Edmund Dulac una versión francesa del cuento de hadas más extendido por todo el mundo. En el siglo pasado, Marion Cox coleccionó 345 versiones de tema de Cenicienta y, desde entonces, han salido a la luz muchas más. Se encuentran versiones muy primitivas en los cuentos orientales y Agrícola (40-93) se preguntaba: “¿Queda todavía en alguna parte una Cenicienta en la que nadie haya pensado?”. El cuento se sigue contando aún y todos los años aparece alguna versión alterada en forma de pantomima.

El Hogar

Al principio, Cenicienta era la joven Ella, que vivía en un hermoso ambiente lleno de armonía y felicidad, con sus padres, hasta que su madre murió y su padre volvió a casarse e introdujo a la cruel madrastra. Este cuento nos muestra todo el simbolismo del Paraíso Perdido, el descenso del alma al mundo del sufrimiento, la fatiga y las penas, al mismo tiempo que la relegación al humilde hogar representa el simbolismo de las cenizas de los muertos, de la humillación y la pena. Por esto, el nombre alemán del cuento Aschenputtel (Tonta de las Cenizas) está más de acuerdo con su significado simbólico. Sentarse en las cenizas era una costumbre antigua de los desgraciados, como vemos que hace Odiseo al sentarse humildemente sobre las cenizas para hablar a Alkinos, hasta que fue invitado a ocupar un sitio más elevado. Las cenizas simbolizan también la transitoriedad de la vida humana. Pero el puesto de Cenicienta junto al hogar es muy significativo desde otro punto de vista. Sentarse junto al hogar es ocupar una posición central espiritual interior. El hogar ha sido siempre un ónfalos, un centro sagrado, el lugar de la transmutación del espíritu por el fuego, es el mundo interior de la experiencia del alma. Es un lugar de comunicación con los muertos, considerando que la losa del hogar cierra la entrada al submundo, es también un sitio donde uno puede resguardarse de los espíritus que merodean fuera por la noche. En los ritos celtas, el culto a los muertos se centraba en el hogar. En Escocia, el hogar tenía tanta significación como centro de la vivienda que no podía retirarse ninguno de los moradores antes de que se hubiese extinguido el fuego. En el norte de Inglaterra, al trasladarse a un nuevo domicilio, era frecuente llevarse la losa del hogar con el fuego ardiendo sobre ella.

El hogar es también un lugar de dominio femenino, de donde proceden el calor, los alimentos y la comodidad. En él se dejaban los alimentos durante las festividades de los muertos y, en los cuentos de hadas, los duendes morenos, bondadosos, también frecuentan el hogar donde se les deja comida en señal de gratitud por las tareas domésticas que han realizado.

Su posición junto al hogar, como encargada del fuego, asocia a Cenicienta con las vírgenes vestales y con Hestia, diosa del Hogar, así como con el Lar romano, el espíritu de la casa cuyo altar era el hogar. Los muertos se enterraban debajo del hogar por ser ésta la entrada al otro mundo. Teniendo en cuenta los muchos disfraces que aparecen en las distintas versiones de Cenicienta, es significativo que a Lar se le presente muchas veces bajo apariencia de perro. Cuidando el fuego, Cenicienta es el Espíritu, el Alma, la Hermosa, mientras que sus dos hermanas representan el cuerpo y la mente. Las tres hermanas juntas representan los tres estados de la evolución del entendimiento del hombre, desde la respuesta puramente corporal y sensual hasta los poderes mentales y el alma –la toma de consciencia individual, la integración y la ilustración.

Las Hermanas Feas y la Madrastra

A las hermanastras, a menudo llamadas las Hermanas Feas, no siempre se las representa como feas desde el punto de vista físico. En algunas versiones tienen una apariencia bella y su fealdad es interior: mental y moral. En la versión alemana son “bellas de rostro, pero malas de corazón” y representan los poderes oscuros y malignos latentes en la falta de bondad y que se manifiestan como crueldad, avaricia, envidia, vanidad y estupidez total. La madrastra es el principio oscuro y destructivo del espíritu femenino, representado también por la bruja o hada mala. Las madrastras, como la de Cenicienta y Blancanieves, simbolizan también la pérdida del Paraíso y las duras realidades del mundo de los fenómenos, en el que uno se enfrenta con el lado oscuro de la Gran Madre.

En algunas versiones juega un papel vital la madre muerta de Cenicienta. Ella brinda a su hija ayudas mágicas o se le aparece como una blanca paloma, símbolo del alma y del amor femenino. A veces vive en un árbol mágico que crece sobre su tumba. En otras versiones ayuda a través de algún animal o pájaro o realmente toma la apariencia de una criatura que ayuda a la protagonista –la mayoría de las veces una vaca, símbolo de la Gran Madre en su aspecto protector y alimenticio, o como la Ternerilla Roja, lo que también es significativo dado que la vaca, que en el simbolismo celta habita en el otro mundo, se representa de color rojo. La importancia de la vaca en la India, donde aparece como colaboradora en una de las versiones de Cenicienta, y en Egipto (como Hator), es suficientemente conocida y no necesita comentarios. Pocas veces aparece la madre como hada.

Otras versiones muestran vestigios de la primitiva costumbre del canibalismo. La madre ama y favorece a la hija más pequeña y las hermanas mayores matan a la madre y se la comen, mientras que sus huesos, que tienen poderes mágicos, son recogidos y guardados por Cenicienta. Pero en otras versiones en las que no existe un segundo matrimonio, es la propia madre de Cenicienta quien persigue a la heroína. Cenicienta es la más joven de las tres hijas y sus dos hermanas mayores están aliadas con la madre cruel porque las tres sienten celos de la belleza y bondad de Cenicienta. Aquí es la madre quien representa el aspecto oscuro y destructivo y estas versiones recuerdan el mito de Adán y Lilite y el de Lamis, la reina-demonio que sedujo a Zeus, por lo que la celosa Hera la convirtió en una criatura que sólo podía dar a luz hijos muertos, y por eso Lamis odiaba a todas las mujeres embarazadas y devoraba a los niños.



**Cenicienta y sus dos hermanas,
Por Henry Richter, Londres, 1799. (Mary Evans Picture Library)**

Encontramos también una conexión con las Sirenas y las Harpías y a menudo se la representa con cola de pez, adjudicándole el simbolismo del pez como alguien que “traga” la muerte. Este tema no se encuentra sólo asociado con la madre asesina de Cenicienta sino en otros cuentos como Hansel y Gretel y algunas versiones de La Bella Durmiente, que continúan después del casamiento del Príncipe con la Princesa y hacen que entre en juego una suegra asesina, que es el aspecto oscuro y que persigue a la heroína después de su matrimonio con el Príncipe. En algunos casos, desfigura a Cenicienta, o trata de que la asesinen o, como Dánae, hace que la dejen a la deriva en el mar. Hay versiones en que Cenicienta es asesinada, pero en todos los casos la heroína es rescatada o recupera la vida milagrosamente para vivir por siempre feliz.

El Árbol Mágico y los Colaboradores de Cenicienta

En muchas versiones de Cenicienta hay una gran variedad de poderes sobrenaturales a los que ella puede recurrir en busca de ayuda. Una ramita plantada en la tumba de su madre se convierte en un árbol mágico, que satisface todas sus necesidades, o es el lugar donde habita el alma, que toma la forma de una paloma o un pájaro blanco. La versión de la ramita tiene afinidades con la Bella y la Bestia, donde el padre sale de viaje y pregunta a sus hijas que quieren que les traiga a su vuelta. Las dos hijas mayores, de acuerdo con su forma de ser, piden cosas complicadas o valiosas, mientras que Cenicienta humildemente dice que le gustaría una ramita del primer árbol que roce su sombrero. La ramita, plantada en la tumba de su madre, crece a una velocidad milagrosa, regada todos los días por sus Lágrimas. El árbol, que simboliza el Árbol de la Vida, varía de un país al otro: en la versión oriental es una palmera, en China, un melocotonero, en los países celtas es el avellano sagrado, el árbol de la sabiduría, la inspiración, la adivinación sobrenatural. El avellano también aparece en una versión alemana, donde la paloma-alma dice a Cenicienta:

“Mi queridísima niña, Oh, pídemme,
Cualquier cosa que quieras, te la daré”.

Y Cenicienta contesta:

“Tiembla y agítate, querido arbolito,
Suelta sobre mí hermosos vestiditos”.

Y así como el árbol le entrega las mágicas vestimentas para transformarse y poder asistir al baile.

Más tarde, en este cuento, un pájaro lleva a cabo la terrible venganza contra las crueles hermanastras, y les saca los ojos a picotazos. Este es un motivo de Némesis, que se repite con frecuencia en el ciclo de Cenicienta. El árbol aparece en un sinnúmero de variedades, tales como granado, abedul, sauce, roble, enebro y abeto. En los cuentos con connotaciones celtas aparece con más frecuencia el manzano, que es la Gran Rama Mágica del submundo celta. También aparece en una versión francesa:

“Manzanito dorado,
“Te he regado con mi cantarillo de oro,
“Con mi azadilla de oro he cavado tu hoyo,
Te ruego que me entregues tus hermosos ropajes
“Y te lleves mis feos andrajos”.

El árbol mágico puede surgir también de los restos enterrados del animal colaborador, asesinado por la madrastra, o de tres gotas de sangre. Se convierte después en un árbol del tesoro o en un árbol que cumple los deseos, como el Árbol de la Vida en el Paraíso oriental, que ofrece vestidos, tesoros, alimentos, vino y frutas a la criatura perseguida. Algunas veces, una anciana con poderes mágicos, un enano o un hada salen del árbol para entregar los obsequios.

El árbol, que simboliza el refugio, el aspecto protector del principio femenino, brinda a menudo también un auténtico santuario a Cenicienta. Este tema es muy conocido en el mito: los héroes a menudo nacen de un árbol, como Adonis de un arrayán. Osiris estaba encerrado en un árbol y el sicomoro egipcio, el Árbol de la Vida, tiene brazos divinos, cargados de regalos. A Hator se le puede representar como un árbol que alimenta y el pino de Attis y el abeto de Woden, adoptados ahora como Árbol de Navidad, daban regalos y luces, simbolizando estas últimas el firmamento o las almas de los muertos. Había una antigua creencia según la cual las almas podían pasar a un árbol después de la muerte o, en los casos de almas separables, se podían guardar en un árbol toda la vida, quedando entonces la vida de la persona ligada a la del árbol, como en el cuento egipcio de Los Dos Hermanos. La creencia de que los espíritus de los muertos podían vivir en los árboles fue la razón por la cual existía la prohibición de cortarlos o podarlos en el patio de una iglesia.

En las versiones de Cenicienta de origen campesino, el animal muerto, de cuyos huesos o entrañas nace un árbol mágico, es generalmente un animal doméstico, una cabra, en la India, una oveja, en Escocia, una ternera roja, en Inglaterra y Dinamarca. En el último caso, hay quien ve asociaciones con la Novilla Roja sacrificada en el Monte de los Olivos (Números 14-3). En la región, eminentemente ganadera, de Dalmacia, hay difundidas historias de Cenicienta en que la madre se transforma hasta realmente en una novilla que actúa como guía y mentora hasta que es asesinada. Entonces se recogen sus huesos y toman poderes mágicos. En la mayoría de las versiones, el animal o pájaro colaborador ocupa el puesto del hada madrina, popularizada posteriormente por Perrault y la pantomima. La variedad de animales no tiene fin: vacas, perros, gatos, ovejas, cerdos, cabras, potrillos, un toro azul, un oso blanco, lobos, armiños e incluso peces, anguilas, ratones y ranas. Algunas veces, el árbol que nace de los huesos del animal tiene una cualidad mágica adicional, puesto que da frutos que sólo Cenicienta puede arrancar, en cuyo caso el fruto reemplaza al zapato, al anillo o a cualquier otro artículo reconocible. El héroe sólo se casará con la doncella que pueda arrancar la fruta, que está fuera del alcance de las demás.

Los árboles que pueden hablar y dar mensajes proféticos, similares a los de los oráculos, aparecen con frecuencia en los cuentos de hadas y folklóricos. Este tema está muy extendido desde América del Norte a Babilonia y desde la India a Escandinavia. Los zulúes tienen tigres parlantes y los kafires los tienen que, además de hablar, ríen. La historia de Jotham en el Libro de los Jueces nos habla de árboles que conversan entre sí cuando se reúnen para elegir un rey y, en los tiempos modernos, Browning habla de las conversaciones entre árboles cuando dice en *Paracelso*: “Los pinos que están juntos conversan entre sí, tienen pensamientos profundos”.

Los trabajos de cenicienta

Para que Cenicienta se quede sentada junto al hogar, recibe un trato duro y se le encomiendan tareas difíciles o imposibles. Son muchas las variedades de trabajos serviles y Cenicienta se convierte en porquera y cuida las aves, las vacas o limpia el establo. Las tareas que se le encomiendan son también muy variadas, recoger granos de arroz arrojados a las cenizas (los pájaros y las hormigas vienen en su ayuda), preparar un gran caldero de sopa utilizando sólo un dedal de agua o hacer pan para toda la familia con un solo grano de trigo (aparecen los animales colaboradores), hilar cantidades imposibles (una anciana, una vaca o la madre muerta vienen en su ayuda). Otros trabajos imposibles son retirar guisantes de agua hirviendo, quitar la vaina a sacos de judías o la cáscara al mijo o al arroz, recoger avena de un montón de polvo o semilla de amapola de entre las cenizas. La ayuda que le prestan las hormigas en muchos de estos casos nos recuerda el mito de Amor y Psique, mientras que la recolección de semillas, símbolo de fertilidad, poder y virilidad masculina, se remonta a los primitivos ritos matrimoniales y funerarios: en los primeros se esparcían semillas que debía recoger el marido y en los últimos se arrojaban detrás del féretro para distraer al fantasma y evitar que encontrase su camino de regreso a este mundo.

Se encuentran vestigios del rito de la fertilidad en la costumbre de arrojar arroz y granos, sustituidos ahora por confeti, sobre una pareja recién casada.



**El Árbol de los Filósofos, rodeado de símbolos alquímicos.
De *Philosophia Reformata* de Mylius (1622)**

En algunas variantes, se le encomiendan estas tareas a Cenicienta con el simple propósito de mantenerla en un estado de servidumbre e infelicidad: se le imponen estos trabajos, entre otras finalidades, para evitar que vaya al baile. En cualquier caso, simbolizan las pruebas y tribulaciones del alma en el mundo de las revelaciones y son similares a las tareas y dificultades que debe afrontar el héroe o la heroína de otros muchos mitos, sagas, leyendas o cuentos de hadas y se aceptan, al mismo tiempo, como inevitables y necesarias. Tras las pruebas y tribulaciones experimentadas en el mundo, empieza el viaje de regreso al Paraíso. Cenicienta (Aschenputtel en la versión alemana), al terminar sus tareas, sigue siendo motivo de burla y desprecio por parte de su madrastra y hermanastras, que la utilizan como sirvienta para que les ayude a vestirse para el baile. Cuando se queda desconsolada y escarnecida, acuden en su ayuda los poderes sobrenaturales. Entonces aparece el espíritu de su madre, una anciana, una comadre o cualquier animal o pájaro colaborador o, con menos frecuencia, el hada madrina y la visten para el baile, la fiesta o ceremonia religiosa. Bajo la influencia cristiana, en muchas variantes es la iglesia el lugar donde se reúne con el Príncipe: Cenicienta entra radiante en la iglesia cuando ya están congregados todos los fieles y el Príncipe la ve allí.

La Transformación y el Baile

Con el fin de que Cenicienta tenga los medios necesarios para llegar a esta reunión, los ratones y las lagartijas se transforman en caballos. Ambos animales habitan en lugares oscuros y, por lo tanto, están en contacto con los poderes sobrenaturales asociados con el hogar, ambos son sagrados para Apolo Smiteus, Señor de los Ratones, y se transforman ahora en los caballos blancos o dorados de Apolo.

Los ratones pueden representar las almas de los muertos y pueden ser engendros de brujas, son sagrados también para Rudra, el antiguo dios védico relacionado también con Smitheus. La versión Perrault–pantomima hace que una calabaza se convierta en carroza, pero las demás variantes nos presentan métodos para llevarla al baile que aumentan progresivamente en esplendor: en principio a pie, o sobre un palafrén seguido de pajes, después en un carruaje tirado por seis caballos y acompañada de lacayos y pajes y, finalmente, con un esplendor aún mayor. La calabaza aparece en otras dos versiones, una sueca en la que la calabaza se transforma en carroza, las ratas en caballos y las orugas en lacayos, para servir a “Askungen”, la pobre muchacha de las cenizas, y una variante italiana en la que la cáscara de la calabaza, cortada en tiras, se utiliza como disfraz para Cenicienta (a quien se denomina Zuccaccia, ‘calabaza fea’), cuando escapa de su padre incestuoso. La calabaza representa el simbolismo del reloj de arena y también los mundos superiores e inferiores, siendo su color dorado el color solar, el carro del sol, que simboliza el poder divino y la ilustración. Este simbolismo tiene su paralelo en la historia de las tres plumas, en la que el hijo menor tiene una carroza que ha conseguido transformando una zanahoria amarilla y convierte a los ratones en caballos.

Los “harapos” de Cenicienta toman muchas formas. En algunas versiones aparece vistiendo solamente harapos, en otras, estos u otros disfraces sirven para esconder vestidos maravillosos. Estos disfraces, sean harapos, pieles de animales, juncos o cualquier otra cosa, son, como el velo, un símbolo de la separación –tanto de la separación física de su verdadera condición de vida como una separación espiritual del Paraíso. La princesa verdadera o la heroína surge después de quitarse el disfraz. La acción de quitarse el disfraz o el velo es también un símbolo de transformación, el velo, que ha ocultado algo, revela ahora la naturaleza verdadera y los vestidos de baile o el traje de novia descubren progresivamente los poderes hasta ahora ocultos del ama e indican su camino de regreso al Paraíso. Cenicienta, como el príncipe en el *Himno del Mando de la Gloria* gnóstico, se desprende de sus ropas contaminadas por la suciedad terrena, tal como lo hace el Hijo Pródigo en el Nuevo Testamento, alegoría del Paraíso perdido y recuperado, y se pone el Manto de la Gloria, la Luz de los Cielos.

Hay muchas variedades de vestidos en los cuentos, todos ellos mágicos y cada uno de ellos tiene un alto simbolismo, no sólo representando los mantos de la gloria, sino indicando también favor y protección sobrenaturales. Los vestidos, al ser tres y de creciente esplendor, corresponden con exactitud al uso ritual. La vestimenta es una parte importantísima de cualquier ceremonial o rito religioso. Los tres vestidos varían muchísimo en los diferentes países: son vestidos negros, blancos y dorados, a juego con caballos de los mismos colores simbólicos, también hay vestidos con estrellas, luna y sol, seda decorada con pájaros, plata con todos los peces del mar y oro con el sol, la luna y las estrellas, luna, estrellas y campanillas, perlas, diamantes y joyas y, en algunos casos, el vestido está confeccionado con “todas las flores del mundo”, siendo las flores y los frutos los símbolos de la plenitud material y espiritual. En la versión china el vestido está hecho por completo con plumas de marín pescador. Los vestidos con las estrellas del cielo, el sol y la luna, los pájaros y los peces corresponden al antiguo vestido cósmico de Mesopotamia, el *kosmokrator*. En el traje de boda de Chtonia, la Tierra y el Océano aparecen como figuras bordadas en el vestido, de modo que, como dice W.W. Jaeger, Ella supera a todos éstos –auténtico abismo que los mantiene a todos. El simbolismo de los tres mantos de gloria se encuentra también en las variantes en que Cenicienta, marchando por el bosque, arranca hojas de árboles de bronce, plata y oro, o plata, oro y diamantes, transformándose después cada hoja en un manto. Se ha sugerido, nuevamente, que esto simboliza el triple cielo nocturno, con las estrellas de plata, la luna de oro y el radiante sol naciente, o los cambios estacionales de otoño, invierno y primavera, mientras que H. C. Coote encuentra en ellos las tres etapas de la aurora.



**La Madrina de Cenicienta y la Calabaza,
por Gustavo Doré.**

Las tres salidas al baile, al festival o a la iglesia corresponden a las tres etapas de la iniciación. Aquí Cenicienta, el alma, lo femenino, el *yin*, se encuentra ahora con el espíritu, lo masculino, el *yang*, cada uno reconoce inmediatamente al otro como su complemento y su realización. Pero en los ritos y festivales, el caos sobreviene en horas decisivas, tales como el atardecer, la medianoche, el amanecer o el mediodía. Cualquier hora o punto límite es un sitio por el que pueden entrar al mundo los poderes sobrenaturales, o constituyen un medio para acceder al mismo mundo sobrenatural y son, por lo tanto, peligrosos. Es un punto en el que se encuentran lo natural y lo sobrenatural, de modo que Cenicienta debe marcharse antes de medianoche, al igual que las hadas deben hacerlo antes del amanecer. En los reinos psíquico y espiritual, los guardianes de las fronteras evitan que el iniciado vaya demasiado rápido y en Cenicienta esto está representando por la orden de regresar temporalmente al reino terrenal desde el celestial, pero ella deja tras de sí algo de la gloria que ha conseguido. En el ciclo Cenicienta-Aschenputtel parece que hay tres formas principales de perder el zapato o zapatilla que sirve como medio de identificación: o lo pierde al escapar y lo encuentran en el suelo, o cae al agua, o un pájaro se aleja volando con él, incorporando de este modo, como es el caso en muchas de las variantes, los elementos de tierra, agua y aire.

La Zapatilla de Cristal

Se ha discutido mucho sobre la zapatilla de cristal. Aparece en la versión de Perrault y se ha pensado en que él haya podido confundir los homónimos franceses *verre*, vidrio, y *vair*, piel. W. R. S. Ralston dice: “El uso de la palabra *verre*, *pantoufles de verre*, por parte de Perrault, ha tenido dos explicaciones. Algunos críticos piensan que el material en cuestión era *tissue en verre*, que estaba de moda en la época de Perrault, pero la idea más aceptada es que se trataba de un tipo de piel llamada *menu – vair*, una palabra actualmente en desuso en Francia excepto en la heráldica, pero conservada en Inglaterra para designar la comadreja, y que algún narrador o copista, que desconocía el significado de *vair*, los sustituyó por el más familiar, aunque menos lógico, de *verre*”.

Sin embargo, en otras versiones que tienen su origen en Inglaterra, Escocia, Irlanda, Cataluña y Chile, se habla de zapatos de vidrio o cristal. Las versiones danesa y veneciana hablan de un zapato de diamante. En el Báltico, los enanos calzan zapatos de cristal solamente para bailar. Se llegaba a sus viviendas subterráneas deteniéndose en la colina sobre un punto de cristal y todo el palacio subterráneo era de este mismo material. Un cuento irlandés habla de un héroe que rescata a una princesa de una serpiente marina que todos los años devoraba a una de las hijas del rey. El héroe calzaba zapatos de cristal azul y la princesa le cogió uno mientras él se alejaba a caballo. No sirve a ningún hombre y se casan el héroe y la princesa. André Lefvre, al escribir sobre Perrault, mantiene la idea de que la zapatilla de cristal pertenece a la mitología de la luz, teoría que se puede aplicar también a las versiones en que las zapatillas son de oro, diamante o satén.

El vidrio, y el cristal en la antigüedad, juega un papel muy importante en los cuentos de hadas y se mencionan numerosos ejemplos de montañas de cristal, praderas brillantes, lagos, árboles, ciudades, palacios, barcos, zapatos y, por supuesto, el bien conocido ataúd de cristal de Blancanieves y el cuento de Grimm *El Ataúd de Cristal*. La morada de los dioses artut-celtas es la fortaleza de Vidrio. En algunas versiones, los muros fantasmales del Castillo del Cáliz eran de cristal y se dice que Merlín se retiró al mar a una casa de vidrio, en la que aún habita. En los mitos eslavos y escandinavos, los muertos podían trepar al cielo por una montaña de cristal y según una antigua creencia muy extendida, los muertos tenían que ascender por una montaña de hierro o vidrio para alcanzar el otro mundo. Los cielos de Aristóteles eran de cristal. Las montañas de vidrio aparecen también en muchos cuentos como una dificultad, y uno austríaco nos habla de un héroe que, teniendo que trepar por una montaña de vidrio imposible de escalar, recibió ayuda de un oso agradecido, que le entrega un pelo que lo convierte en oso para que pueda clavar sus garras en la montaña. Los mitos, sagas y cuentos irlandeses están repletos de simbolismos, que hacen referencia al vidrio, y el poder supremo de Erin se asienta sobre un tronco de cristal en el otro mundo.

En las sagas hay un puente de vidrio que despide a los que tratan de cruzarlo, en un cuento el héroe tiene que subir a un árbol de vidrio de novecientos pies de alto y Connla, hijo de Conn, rey de Irlanda, fue llevado por hadas en un bote de vidrio por encima de las aguas. En el folklore alemán hay castillos de vidrio, en las leyendas chinas hay un palacio subacuático donde vive el Rey-Dragón, y el Hada-Luna también habita en un palacio de cristal, en los cuentos de Oceanía también se habla de pilares de cristal.

El cristal tiene poderes mágicos y al vidrio se le atribuyen las mismas cualidades. En la Alquimia el cristal y el vidrio se consideraban como un símbolo de la perfección espiritual. El cristal y el vidrio son la autoluminosidad, la visión interior perfecta y la pureza. La propiedad aislante del vidrio hace que simbolice el cambio de un estado a otro.



**El ataúd de cristal de Blancanieves,
Tabla pintada, c. 1870.**

La zapatilla o el zapato tienen un simbolismo equivalente, representan tanto la libertad como el ser poseído. Los esclavos marchaban descalzos, de tal modo que los zapatos simbolizaban la libertad, los niños corrían descalzos hasta alcanzar la edad adulta y su liberación de la autoridad paterna estaba marcada por el uso de los zapatos (en algunas tribus indígenas de América los zapatos se usaban por primera vez en la iniciación). Pero el zapato es también un símbolo de control, puesto que su posesión da poder sobre la persona: el zapato de la novia le da al novio la posesión de ésta, por lo que, una vez que el Príncipe hubo conseguido la zapatilla, era inevitable que encontrara a Cenicienta, elevándola de un plano inferior a otro superior. El zapato indica también el status o la posición social en la vida (zuecos, botas altas, zapatillas de terciopelo) y ponerse los zapatos de otro es asumir su puesto. Tenemos un ejemplo literario de esto en un cuento tibetano de un rey que tiene cinco hijos, pero que considera que el menor es el más adecuado para sucederlo. Temeroso del efecto que pueda tener el dar de lado a los hijos mayores, decreta que a su muerte la sucesión recaiga sobre el hijo que pueda calzar sus zapatos enjorjados y pasar otras pruebas, sólo el hijo menor puede hacerlo.

Los zapatos sirven también para que los pies de las personas sagradas no toquen el suelo y quitarse los zapatos al entrar a los sitios sagrados significa dejar fuera las condiciones terrenales. En algunos casos el zapato se usa como símbolo de aceptación o rechazo, devolver el zapato es llamar a la persona, arrojarlo significa el exilio. Tenía un gran significado en la investidura ritual y como prenda de posesión. En el Antiguo Testamento, este derecho de posesión se manifiesta de forma concreta en Rut 4: 7-8: “En el antiguo Israel esto era un signo de compromiso, con el que se podía confirmar todo. Si un hombre se quitaba el zapato y se lo daba a su vecino, se consideraba como un testimonio. Por lo tanto, el pariente dijo a Boaz: Cómprate esto y se quitó su zapato”. En esta misma compra iba incluida Rut como esposa. Una novia a la que se le daba un zapato a la puerta de una nueva casa adquiría derechos sobre la casa, el hogar y el marido. Jacobo Grimm dice en *Deutsche Rechtsaltenbüchlein* que, en otros tiempos, en los matrimonios por poder, el Príncipe enviaba un zapato a su futura esposa, sin duda alguna como acto de homenaje también.

Dice igualmente que la prueba del zapato para escoger la novia adecuada viene de una antigua costumbre matrimonial alemana y sostiene que el zapato es e símbolo de la dominación femenina sobre el hombre, hasta tal punto que en Francia, cuando a un hombre lo domina su mujer, se dice que “está bajo la zapatilla de la esposa”. La versión moderna de Cenicienta, en la que e Príncipe se sienta pasivamente en su casa y se limita a enviar emisarios para encontrar a la dueña del zapato hace que el cuento pierda mucho de su verdadera importancia. En la mayoría de las versiones, incluida la alemana de “Aschenputtel”, el Príncipe en persona sale en su búsqueda, encuentra de nuevo a su pareja y ella aparece otra vez en sus mantos de gloria, se casan y viven felices por siempre jamás, una manera vulgar de decir que han alcanzado la unidad, el Andrógino, y que ha recuperado el Paraíso.

2. LAS VARIANTES DE CENICIENTA

Las versiones del cuento de Cenicienta-Aschenputtel son muchas y variopintas, incluso el nombre de la protagonista varía hasta dentro de un mismo país. En Alemania se llama Aschenputtel, Aschenbrdel, Aschpital y otras variaciones dialécticas. Parecidas a éstas son la sueca Askungen y la escocesa Ashiepattle. Francia tiene Feniette Cenaron y la Cendrillon de Perrault, en Italia puede ser Cenerentola o Zucchetina, el nombre noruego es Kari Traestak, mientras que en Dinamarca la heroína no es la Tonta o la Muchacha de las Cenizas, sino Guidskoen, Zapato de Oro. En Oriente, se llama a la heroína por su nombre o se le dice Princesa. En la versión algonquina se la llama Carita Áspera, mientras que en Arabia y Transilvania se sigue la versión de Cenicienta con un muchacho héroe de cuentos.

Parece ser que hay tres tipos principales de esta historia y que el básico y más difundido es el familiar en que figura la muerte de la madre y un segundo matrimonio, con el que entran ya en juego la madrastra cruel y las hermanas. En él la heroína se ve repudiada y relegada por la fuerza a una posición servil y va vestida con harapos o con algún tipo de disfraz. Entonces recibe ayuda sobrenatural para sobrevivir y tener un apoyo en su triste destino. Este mismo agente sobrenatural la obsequia con vestidos espléndidos y hace que pueda acudir al baile del príncipe o lo encuentre en un festival o, en las versiones de influencia cristiana, lo encuentre en una iglesia. Se encuentran, se enamoran de un flechazo, se separan tres veces y, por fin, logran juntarse definitivamente, sirviéndose de un objeto de identificación, como puede ser una zapatilla o un anillo. Entre los vestidos de gala figura también el traje de novia y el héroe y la heroína viven por siempre felices.

En las variantes del tipo “Rey Lear”, empieza la historia con un rey que tiene tres hijas. Decide abdicar a favor de ellas y, en una acción que satisfaga su ego, les pregunta a cada una cuánto lo quieren. Las dos primeras princesas hacen manifestaciones exageradas de su amor, mientras que la menor dice invariablemente “Más que a la sal” o “Tanto como a la sal”. El rey se siente ofendido y expulsa a su hija menor, ordenando su muerte. Ella escapa y recibe la ayuda de una anciana, un animal o algún poder sobrenatural. Entonces huye por el bosque en busca de un escondite y encuentra un trabajo servil en un palacio o castillo extranjero, donde se produce la escena común del encuentro, el reconocimiento y el matrimonio. Esta historia es muy antigua (se remonta a tiempos de Teodosio) y tiene lugar en muchas regiones.

El tema del Incesto

La tercera variación habla de un padre incestuoso que o bien está enamorado de la belleza de la joven o, debido a la promesa hecha al morir su esposa de que sólo se volvería a casar si encontrase una mujer tan bella como ella, trata de buscar este requisito y se da cuenta de que sólo su hija puede satisfacerlo. Ella se escapa y consigue un trabajo de baja categoría, con lo que ya sigue la trama habitual. El rey-padre normalmente recibe su merecido.

En el primero de estos tres tipos de cuentos, el padre aparece como indiferente al destino de su hija, aunque Perrault lo presenta tan dominado por su segunda esposa que carece de valor para defender a Cenicienta. Pero se ha dado a entender que en la mayoría de los cuentos de hadas el padre juega un papel de Destino o *karma* y es incapaz de influir en los acontecimientos, que deben seguir inevitablemente su curso. Se sugiere, además, que él juega el papel del rey del ajedrez, como las fuerzas solares de la ley y el orden, y sus movimientos están limitados por las manifestaciones mundanas.



Regan, Goneril y Cordelia, las tres hijas del Rey Lear
Ilustración de H. C. Seluos para *El Rey Lear*

En el segundo “Rey Lear” el padre se nos presenta egocéntrico, tonto o engañado fácilmente, al mismo tiempo que cruel al rechazar o tratar de asesinar a su hija, personificando en este caso el rol encomendado generalmente a la madrastra. En estos dos primeros grupos el rey no tiene influencia o se deja llevar por fuerzas negativas. En el ciclo del incesto, se le equipara a los dioses y a las costumbres religiosas que aparecen en la mitología y en antiguos hábitos sociales. El incesto era completamente tabú en algunas religiones y sociedades, en otras era un rito normal. En las tribus en que se practicaba la exogamia estaba rigurosamente prohibido el matrimonio, incluso entre los que tenían un mismo apellido o un mismo tótem animal. Por el contrario, en Egipto el faraón se casaba ritualmente con su hermana y los antiguos reyes de Kandy, en Sri Lanka, concebían hijos reales con sus propias hijas. En Persia, al principio del Mazdeísmo, se aceptaba y se practicaba el incesto. Tenemos muchos ejemplos entre los dioses y los héroes: Osiris e Isis, Set y Neftis, Cronos y Rea, Zeus y Hera, Yama y Yami, Abraham y Sara, Sigmundo y Siglinda, todos hermanos y hermanas en una situación en la que parecía existir una relación entre el incesto real y la preservación de la realeza divina. El hecho de que en muchos cuentos se presenten unos lazos más fuertes entre hermano y hermanas que entre los esposos o entre éstos y los hijos puede deberse a esta costumbre matrimonial entre hermanos, aunque una unión así produjo la mayor cantidad de desastres, cuando Ceto y Forcis dieron vida a Nisus y fueron responsables de las Harpías, Silla, Equidna, las Sirenas, la Quimera y la Esfinge.

Dioniso-Zagreos fue el resultado del incesto entre Zeus y su hija Perséfone. Las uniones incestuosas aparecen con frecuencia en la religión y en la mitología y simbolizan la identidad original y la unidad primordial, restaurada con la unión de las partes separadas. En la Alquimia representan la regeneración, un regreso a la *materia prima*, y la Gran Obra se simboliza a veces mediante el incesto. A K. Coomaraswamy señala que, como toda la vida es una, cualquier unión sexual puede considerarse incestuosa. El incesto representa una unidad que no reconoce ningún aislamiento y, por tanto, rompe con todo separatismo. Este simbolismo se ve aún más acentuado por el acoplamiento de los gemelos Osiris e Isis en el vientre de su madre y de Set y Neftis en el submundo, predominando en ambas ocasiones la oscuridad y el caos antes de existir la individualidad, el nacimiento y el renacimiento. Pero el veto del incesto es necesario en el mundo de lo manifestado, con el fin de que se produzcan diferencias. Estamos en el reino de la multiplicidad y se debe escapar de dependencias embrutecedoras.



**El incesto en el simbolismo de la Alquimia
Del *Scrutinium Chymicum* de Maier (1687)**

El incesto es también un símbolo psicológico de la tendencia humana a aferrarse al pasado y a lo conocido, a evitar enfrentarse a lo nuevo y desconocido. El Rey ve en su hija lo ya conocido y quiere afirmarse en la cómoda seguridad de la felicidad pasada, no tiene fuerza de voluntad para desprenderse del pasado y trata de mantener lo que Nietzsche llama “el sacrilego aferramiento regresivo”. Su enfoque incestuoso es también un intento de recobrar su propia juventud y virilidad a costa de su hija. Casarse con esa desproporción de edad significa, una vez más, el temor al progreso natural hacia la vejez y la muerte, ambas necesarias antes del renacimiento. Esta nostalgia es cobardía espiritual, muy distinta de la nostalgia que mira hacia adelante, al Paraíso, y que conduce a la evolución espiritual y a la búsqueda de la ilustración.

Jung mantiene que el “llamado complejo de Edipo, con su famosa tendencia incestuosa, se convierte en este nivel en un complejo de Jonás y la ballena, que tiene cualquier número de variantes, como la bruja que come niños, el lobo, el ogro, el dragón, etc. El miedo al incesto se convierte en miedo a ser devorado por la madre ... pero puede también desprenderse del abrazo materno y aflorar a la superficie con nuevas posibilidades de vida”. Este es también el viaje al submundo, el Bosque Oscuro, el *regressus ad uterum* de la iniciación. La amenaza del matrimonio incestuoso ejerce en Cienicienta el mismo efecto que el rechazo o el descuido que tiene el padre por ella en otras versiones: la separa bruscamente de la inocencia y la infancia y la precipita en el mundo adulto del sexo, la aventura y el peligro.

Siecke ve en las historias incestuosas la situación solar-lunar en la que la hija, como la luna nueva, tiene exactamente la misma apariencia que su madre, la luna vieja, mientras el padre es el sol, con la eterna relación solar-lunar. La misma interpretación se aplica al incesto hermano-hermana. Por otra parte, la escuela del mito solar ve en la Princesa al sol vespertino que, importunado y molestado por el padre, el sol de la mañana, se refugia en la oscuridad, la *Piel de Asno*, equivalente a la huída al Bosque Oscuro. Como, para protegerse de las insinuaciones amorosas de su padre, ella exige y consigue mantos del color del cielo, del sol y las estrellas, la vemos como símbolo de los cielos y de la luz. La piel de asno se ve como las neblinas y efluvios del atardecer, que escapan de la persecución del sol.

En algunas variaciones de esa historia, Cenicienta se escapa al bosque, o se disfraza con una piel, o se recluye en la oscuridad de su habitación, vistiendo o llevando consigo sus vestiduras. El Príncipe la ve, cazando en el bosque o mirando por el ojo de la cerradura de su habitación. La teoría solar excluye al príncipe. Si se interpreta según las estaciones del año, podemos ver que el Viejo Rey es el Tiempo, Cronos/Saturno, que devoraba a sus hijos, con *Piel de Asno* como año nuevo y el Príncipe como el poder solar creciente. Otros mantienen la teoría de un matrimonio ritual entre el joven Año Nuevo y el Sol.

En las versiones incestuosas, al Rey, como se mencionó antes, le ha sido impuesta la condición para el matrimonio por su anterior esposa: él puede volver a casarse si la nueva esposa es tan bella como ella, o le sirven sus zapatos o su anillo, o su vestido o sus joyas, o si tiene una estrella en una ceja. Esta estrella en la ceja es una característica distintiva que figura en muchas variantes. Indica la presencia de la divinidad o el espíritu y es un atributo de la Reina del Cielo, especialmente en su aspecto de Stella Maris. Una estrella en la cabeza es también una forma de nimbo o resplandor espiritual. En la mitología griega, los Dióscuros tenían una estrella o llama que brillaba entre sus cascos, para indicar su origen divino. La corona o diadema tiene el mismo significado. En la historia resulta que Cenicienta es la única persona que puede cumplir con estas condiciones.

El tema del incesto aparece en Europa en la época medieval y muestra una peculiar influencia cristiana, ya que mezcla a los clérigos como personajes que toleran o fomentan abiertamente el matrimonio incestuoso. A menudo hacen planes a favor del Rey y en contra de su hija, lo que da una extraña noción de moralidad de estos caballeros, supuestamente cristianos.

Huída y Disfraz

Cenicienta huye entonces de su padre. Las formas de huída varían muchísimo. En algunos casos, trata de ganar tiempo exigiendo hermosos trajes de bodas, parecidos a los que lleva cuando se transforma para asistir al baile o al festival, siendo cada uno más espléndido que el anterior. Una vez recibidos éstos, se las ingenia para escaparse, a veces simulando que está bañándose y dejando unos pájaros salpicando el agua mientras ella se marcha, en otros casos, le ayuda en la huída alguna persona o un animal colaborador. En una versión polaca, la madre muerta viene a ayudar a su hija y, desde la tumba, le dice que pida un bastón que hable, una pelota de niebla y un trineo de viento. Cuando recibe, por fin, estos objetos, recurre a la estratagema del baño para escaparse del castillo de su padre. La persiguen, pero en la huída arroja primero el bastón y después la pelota y escapa en el trineo de viento. En una versión escandinava, la hija huye hacia la tumba de su madre y su madre le dice que coja un cepillo, un peine y un espejo. Cenicienta regresa al castillo, simula tomar un baño y escapa. Cuando la persiguen, arroja el cepillo, que se convierte en un muro impenetrable. El Rey logra, por fin, traspasarlo, por lo que Cenicienta arroja el peine, que se convierte en un muro de huesos y, por último, el espejo se convierte en un muro de vidrio. El Rey lo rompe con su espada y la hija logra escapar, vistiendo un disfraz de piel de cerdo. Perrault escribe dos historias utilizando los argumentos de Cenicienta y *Piel de Asno*, aunque, en realidad, son dos incidentes de un mismo cuento conocido en todo el mundo.

Con el estilo que le es característico, trata de suavizar el elemento incestuoso y no lo atribuye a intenciones claramente incestuosas, sino a una confusión mental de un rey que está envejeciendo y que apenas puede distinguir entre su hija y su esposa fallecida. Como es costumbre en él, elimina los simbolismos de mayor importancia y limita sus cuentos a un nivel moral de menor significado.

El truco que utiliza la heroína con más frecuencia es disfrazarse con una piel de animal o, algunas veces, con un manto de plumas de ave, juncos, musgo, paja, tiras de cáscara de calabaza y hasta un manto de madera. Estos disfraces también se utilizan en las versiones del tipo “Rey Lear”, en que Cenicienta es expulsada de casa y amenazada de muerte por su padre enfurecido.

Las Respuestas y el Simbolismo de la Sal

Las variantes del “Rey Lear” están también muy difundidas, pero varían muy poco en lo básico. En el cuento francés *La Muchacha de las Gallinas* la tarea servil de Cenicienta es cuidar de las gallinas. El Rey decide abdicar y dividir su reino entre sus tres hijas y les pregunta cuánto lo quieren. La mayor le contesta: “Más que a cualquier cosa del mundo”, mientras que la segunda dice: “Tanto como a mi vida”, pero la menor responde: “Tanto como el Rey ama la sal”. El rey se enfurece y la manda matar. Contrata a un abogado para que divida su reino en dos, le ordena que se encargue de dar muerte a la menor de las princesas y decide vivir medio año con cada una de sus otras dos hijas. El abogado, dejándose llevar por la compasión, perdona la vida de la hija menor, pero la lleva a un extraño castillo donde él había trabajado antes y allí la aceptan para cuidar las gallinas. Ella se escapa vistiendo ropas de campesina, y se lleva los tres vestidos esplendorosos. En un carnaval usa estos vestidos tres noches consecutivas y baila con el Príncipe, pero siempre huye de él, perdiendo un zapato al marcharse la última noche. El Príncipe ordena que se busque a su dueña. Todas las jóvenes se prueban el zapato, pero sólo le sirve a la muchacha que cuida las gallinas. Entonces ella se retira a su habitación, se calza el otro zapato y se viste con el más maravilloso de sus vestidos y regresa donde está el Príncipe esperando. Sin embargo, antes de que pueda llevarse a cabo el matrimonio, Cenicienta desea el consentimiento de su padre. Encuentran al viejo Rey viviendo miserablemente en una choza, asistido por un único y fiel servidor, ya que las otras dos hijas lo han expulsado de sus castillos. Se prepara un banquete, pero la comida del Rey se sirve sin sal. A continuación tiene lugar el reconocimiento y el remordimiento. Las dos hijas malvadas son expulsadas y ellas y sus maridos son ahorcados, recuperando el anciano Rey sus tierras y su castillo. Se celebra la boda del Príncipe y la Princesa y el abogado y el criado fiel son recompensados y se sientan a la mesa del banquete real.

En la versión sueca las respuestas son: “Tanto como a Dios del Cielo”, “Tanto como a mi Vida”, “Tanto como a la Sal”. A la hija menor se la expulsa desnuda, escapa al bosque y trepa a un árbol para esconder su vergüenza. Aquí la encuentra un Rey que ha salido de caza, sigue la secuencia acostumbrada de acontecimientos y, terminadas las tribulaciones, se prepara el festín nupcial, al que se invita al padre, pero se le sirve la comida sin sal. Entonces es cuando se reconocen y las dos hijas mayores son expulsadas desnudas al bosque. Una versión italiana dice que las dos hijas mayores responden: “Más que a mis ojos”, mientras que la menor contesta: “Más que a la Sal”. En la versión holandesa las respuestas son: “Como al oro”, “Como a la plata” y “Como a un terrón de sal”. Otras variaciones son: “Tanto como al buen pan”, “Tanto como al buen vino” y “Tanto como a la buena Sal”.

En algunas versiones es un sirviente quien recibe la orden de asesinar a la menor de las princesas, pero le perdona la vida y, como evidencia de haberla asesinado, se presenta con el órgano de algún animal, ya sea un corazón, los ojos o la lengua. A Cenicienta le ayuda en su huída alguna anciana, que a veces es una comadre, o algún animal o pájaro colaborador, y cualquiera de ellos es capaz de brindarle ayuda sobrenatural. En otras variantes esta ayuda consiste en la transformación de las ropas de Cenicienta en vestidos esplendorosos, mientras ella está escondida en su habitación dentro del castillo extranjero, en el que desempeña tareas indignas de su rango.

El Príncipe, que está espiando por un pequeño orificio, la ve en todo su esplendor. Cuando tiene lugar el banquete de bodas, se invita al Rey y nuevamente se le sirven alimentos sin sal. Al preguntar el motivo, se le dice que él asesinó a su hija por decir que lo amaba tanto como el pan ama a la sal. El Rey se arrepiente, la heroína da a conocer su verdadera identidad y se produce la reconciliación, encargándose la justicia divina de las malvadas hermanas, y los buenos colaboradores son recompensados de acuerdo al más puro estilo moralista de los auténticos cuentos de hadas.

El empleo de la sal como respuesta verdadera no es fortuito. La sal lleva consigo un símbolo universal que se adapta especialmente a esta situación.

Las tres hermanas representan, nuevamente, el cuerpo, el alma y el espíritu: la sal simboliza el espíritu, lo incorruptible, también simboliza la inmortalidad, la permanencia, la fidelidad y la amistad. Comer sal con cualquiera es crear un nexo que impida causarle cualquier daño. En el simbolismo de la Alquimia actúa sobre otros dos elementos, el azufre y el mercurio, estabilizándolos y “fijándolos”. Valentín dice: “Existe el azufre, el mercurio y la sal, los tres son el Espíritu, el Alma y el Cuerpo”. En los cuentos de hadas populares la sal tiene importancia también debido a sus poderes mágicos y a que actúa como amuleto. Rociando con sal se evita que las hadas roben a un recién nacido y se colocaba en los labios de los bebés romanos de ocho días para alejar a los espíritus. Las hadas no pueden comer alimentos con sal.

Cenicienta en la India y en la China

Posiblemente las historias más antiguas sobre la Cenicienta procedan de la India y de China. En el primero de estos países la heroína sufre los malos tratos de su madrastra y una vaca se encarga de alimentarla. Cuando la madrastra descubre esto, mata a la vaca (ya de por sí un crimen religioso), pero Cenicienta recoge los huesos, la piel y los cuernos, con lo que la vaca vuelve a la vida y, cuando las hermanastras se marchan al palacio donde el Príncipe debe escoger una novia y Cenicienta se queda en casa para realizar tareas serviles, la obsequia con espléndidos vestidos y zapatos de oro. Al verla en el palacio, el Príncipe se enamora de ella, la persigue y ella pierde un zapato, se esconde en un granero, pero un gallo revela al Príncipe su escondite. Cenicienta y el Príncipe se casan y la madrastra y las hermanas reciben su castigo. En otra versión dejan abandonada a la hija en la selva y allí recibe alimentos milagrosamente, pierde un zapato, que encuentra un príncipe que ha salido de caza y jura que se casará con la dueña y con ninguna otra.

En la versión china de Cenicienta, un hombre tiene dos esposas y una hija, Yeh-hsien, que quiere mucho. La madre de Yeh-hsien muere y la otra esposa la maltrata y la obliga a realizar trabajos serviles y peligrosos, como puede ser recoger leña en el bosque y sacar agua de pozos profundos. Un día, con el agua que sacaba del pozo salió un pez de aletas rojas y ojos dorados y Yeh-hsien lo pone en una pecera con agua. Crece el pez día a día hasta que llega el momento en que no hay una pecera suficientemente grande para darle cabida. Lo devuelve al pozo, pero vuelve a aparecer todos los días y Yeh-hsien lo mimó y alimenta. La madrastra lo ve y, sirviéndose de una estratagema, se apodera del pez y lo mata. La muchacha recoge las espinas y la piel, que adquieren la propiedad de satisfacer deseos. A Yeh-hsien se le encomienda entonces que cuide los árboles frutales y se le prohíbe asistir al Gran Festival de la Cueva, pero el pez le entrega un vestido hecho con plumas de martín pescador y unos zapatos dorados, que son “ligeros como una pluma” y que no hacen ruido, ni siquiera cuando camina sobre piedras. Ataviada así la joven, está tan “hermosa como un ser celestial”. Asiste al Festival, pero se marcha apresuradamente cuando la reconocen la madrastra y las hermanas. En su huida pierde un zapato, que es recogido por un aldeano y vendido al Rey, que ordena que se lo prueben todas las mujeres del reino. Pero, como resulta una pulgada más pequeño que el más diminuto de los pies, se inicia entonces una búsqueda exhaustiva y Yeh-hsien es descubierta por fin y se presenta con su vestido de plumas y sus zapatos dorados. La madrastra y las hermanas mueren alcanzadas por un desprendimiento de piedras.

En otra versión posterior, una vaca encarna el espíritu de la madre de Yeh-hsien, con lo que se introduce el elemento sobrenatural. Arthur Waley, que encontró y tradujo la historia, dice que el vestido de plumas de marlin pescador es un motivo típico del cuento de la Doncella Cisne.

Versiones Europeas

En Europa hay una versión italiana que presenta una asociación con el simbolismo de la calabaza. Una mujer da a luz una calabaza, sin darse cuenta de que dentro hay una hermosa niña.

La abandona en el bosque, donde la encuentra un Príncipe y, después de las vicisitudes de costumbre, termina por casarse con Zucchettina. Esta versión puede haber tenido alguna influencia en la transformación de la calabaza en carroza. La calabaza puede guardar también relación con la Vasija de Cierre Hermético de la Alquimia, en la que se produce la transformación y la transmutación. En algunas variantes italianas, Zucchettina va al baile en una carroza de cristal, y en otra versión, también italiana, hay un grano mágico, símbolo de la fertilidad, cuya fruta sólo puede arrancar la Cenerentola.

En Polonia, el cuento comienza con un tema de Blancanieves, con la madrastra hablando con un espejo mágico o, a veces, con un pájaro, al que pregunta quién es la más hermosa del país. Se ordena la muerte de la heroína por ser la más bella, pero ésta huye y consigue un trabajo servil como porquera en un castillo. La ayuda sobrenatural le permite hacerse con los vestidos de gloria que viste para ir a la iglesia, donde el Príncipe la ve y se enamora de ella, aunque Cenicienta escapa. El Príncipe no la reconoce cuando la ve como porquera y, por descuido, pierde un anillo y después un bastón, que son recogidos por la muchacha y que usarán más tarde como objetos de identificación. En la tercera visita a la iglesia el Príncipe hace que pongan alquitrán en los peldaños y allí se queda pegado un zapato de Cenicienta. Después de reconocer el anillo, el bastón y el zapato, la pareja contrae matrimonio y la cruel madrastra se desmaya de ira. El plan de poner alquitrán en los peldaños para descubrir a Cenicienta aparece también en una versión dalmata, en la que los vestidos están hechos con las nueces de un árbol mágico y la identificación tiene lugar cuando Cenicienta aparece en el último baile calzando un solo zapato.

En una versión portuguesa, en la que Cenicienta recibe la denominación de “La Gata del Hogar”, su primera tarea consiste en hilar, siendo la vaca el animal colaborador que le brinda ayuda sobrenatural, aunque después es asesinada por la madrastra. Entonces aparecen en el cuento otros temas: las entrañas del animal se transforman en una pelota de hilo dorado, al estilo de Ariadna, que guía a la heroína a un pozo, por el que penetra en un reino de hadas. Allí encuentra cosas desordenadas, las ordena y, como recompensa se le concede la satisfacción de un deseo. La Reina envía entonces a su propia hija al mismo pozo, pero ésta es desobediente y perezosa y las hadas la castigan con la fealdad y, cuando habla, de su boca sale inmundicia, un motivo que aparece con frecuencia en cuentos de dos hermanas. Cenicienta se ve relegada a las tareas de la cocina, pero, mediante el deseo cuya satisfacción se le ha concedido, consigue los espléndidos vestidos que necesita para ir a las carreras, y la tercera vez que va pierde un zapato. Después viene el reconocimiento por medio del zapato y la justicia divina castiga a la madrastra y a la hermana fea, que son condenadas a muerte.

En otra versión, un pez dorado ocupa el lugar de la pelota dorada. El pez pide que lo arrojen al pozo y guía a la heroína hasta la entrada al reino de las hadas.

Las versiones inglesas difieren, entre otros detalles, en la causa original del rechazo de la heroína. En “*Tattercoats*”, su nacimiento produce la muerte de su madre y la niña tiene que ir a trabajar en la cocina, donde entabla amistad con un muchacho que cuida gansos y tiene la facultad de encantar con su música. Un príncipe que va de visita ve a Tattercoats, se enamora de ella y la invita a asistir al baile de *medianoche*.

Ella llega vistiendo andrajos, seguida por el muchacho y sus gansos. Los invitados se ríen de ella, pero la muchacha y sus acompañantes se acercan al Rey y entonces el Príncipe la presenta como su novia. El muchacho que cuida los gansos toca entonces música encantadora y Tattercoats se transforma, apareciendo con vestidos radiantes, cubierta de joyas y llevando una corona dorada. Todos los gansos se convierten en pajes, que llevan su larga cola, y el cuidador desaparece.

En las variantes *Rushen Coatie* y *Mossy Coat*, la Reina, en su lecho de muerte le dice a su hija que una ternerilla roja le facilitará todo lo que le pida.

Después viene el segundo matrimonio del Rey y la relegación de la heroína a trabajos serviles. Cenicienta se ve privada de todas sus ropas buenas y, a cambio, se le entrega un abrigo de junco o musgo. Ella tiene su sitio junto a las cenizas del hogar y se le encomiendan tareas imposibles, como dar de comer a toda la familia con un dedal de caldo, una miga de pan, un grano de cebada y un hilo de carne, mientras la madrastra y las hermanas van a la iglesia. Aparece la ternerilla roja y la abastece de todo, sacándolo de sus orejas. De la izquierda sale pan, de la derecha, queso y sucede lo mismo con todo lo demás. Este episodio de las orejas aparece en otras versiones, además de la inglesa. Sorprendida ante el milagro de la comida, la Reina encarga a sus hijas que espíen a Cenicienta y ordena la muerte de la ternera. Cenicienta recibe la orden sobrenatural de recoger los huesos y ponerlos debajo de una piedra y, desde ese momento adquieren la propiedad de satisfacer sus deseos. Cuando llega la Navidad hay servicios especiales en la iglesia, a los que Cenicienta quisiera asistir, pero de nuevo le encargan tareas imposibles y aparece otra vez la ternerilla roja y le presta su mágica colaboración para preparar los alimentos, entregándole también a la muchacha los espléndidos vestidos y las zapatillas de cristal. Hay tres visitas a la iglesia, se repite el motivo de los tres vestidos (cada uno mejor que el anterior) y el Príncipe ve allí a la joven y se enamora de ella. Como de costumbre, Cenicienta escapa, pero en la tercera ocasión el Príncipe pone guardias en la puerta y la heroína tiene que saltar por encima de sus cabezas, perdiendo en este esfuerzo una zapatilla. Después viene la proclama del Príncipe y el intento de ponerse las zapatillas las hermanastras. En muchas versiones, inglesas, escocesas, alemanas, danesas, rusas, escandinavas, islandesas y demás, las hermanas se mutilan los pies, cortándose el dedo gordo o el talón para lograr que entre su pie en la zapatilla (la Reina les dice que no necesitarán utilizar sus pies cuando estén casadas con el Príncipe). Engañado de esta manera, el Príncipe se marcha con ambas hermanastras, una después de otra, pero en ambas ocasiones lo desengaña un pájaro diciéndole la verdad. En la versión escocesa, un pájaro canta:

“Talones horrorosos y dedos mutilados
cabalgan detrás del joven Príncipe,
pero los pies bonitos, los pies sanos
se esconden detrás de la caldera”.

En la versión danesa, la canción es ésta:

“No pueden calzar el zapato, aunque
se corten el talón y los dedos.
Sólo la doncella que hay en la cocina
puede ponerse el zapato dorado”.

En la versión escandinava las hermanastras no pueden bailar en la boda por tener los pies mutilados.

En las versiones en que las dos hermanas, celosas porque la madre favorece a Cenicienta, matan a su madre y se la comen, encontramos indicios de antiguos ritos caníbales. Cenicienta recoge los huesos, que le brindan ayuda mágica contra las maquinaciones de sus hermanas mayores.

Otras variantes, como el cuento portugués, combinan el tema de Cenicienta con el de la madre que tiene una hija fea, a la que prefiere, y otra hija hermosa y buena, a la que persigue. Ambas tienen que enfrentarse a pruebas con ancianos, personas que necesitan ayuda, enanos o hadas, la primera no quiere prestar ayuda y es castigada, la segunda muestra su buena voluntad y es recompensada. En otras versiones el Rey se casa con una bruja que tiene una hija fea y malvada. El número de hermanastras puede variar, pero la mayoría tiene el número tradicional de iniciación: tres. Algunas veces es la hija menor la amada y mimada, lo que provoca los celos y el rencor de las dos hermanas mayores.

En otros pocos cuentos del tipo Cenicienta el héroe es un joven, pero el patrón sigue siendo el mismo: padrastro, rechazo, mal trato, trabajos serviles, tareas difíciles, ayuda sobrenatural y ropas mágicas (o, en este caso, armadura mágica), viniendo esta ayuda bien sea del padre muerto o de animales que colaboran. El héroe sale victorioso en tres pruebas o concursos, consigue la mano de la Princesa, llega a Rey y vive feliz por siempre jamás.



**En esta página y siguiente: Hadas Victorianas
Dos ilustraciones de H. C. Selous para
El sueño de una Noche de Verano, de Shakespeare.**

LAS HADAS Y LO MÁGICO

John Beaumont, hablando con las hadas en el siglo XVIII, les preguntó una vez qué clase de seres eran. Le contestaron que eran “de un Orden de Criaturas Superiores al Género Humano y podían influir en nuestros pensamientos, y que su Morada estaba en el Aire”. El pastor escocés Robert Kira, que escribió en 1691 *La Comunidad Secreta de los Elfos, Faunos y Hadas* en 1691, y de quien se dice que lo raptaron las hadas por divulgar sus secretos y por haber tenido la temeridad de caminar por un montecillo que les pertenecía a ellas, dijo: “Se dice que estas Hadas son de una naturaleza intermedia entre el Hombre y el Ángel, lo mismo que se pensaba que los Demonios eran viejos. Son de espíritu inteligente y laborioso y cuerpo mutable y sutil, como el llamado Astral, con una Naturaleza parecida a la de una Nube condensada, y se ven mejor en el crepúsculo. Estos Cuerpos resultan tan fáciles de manejar para los sutiles Espíritus que los habitan, que pueden hacer que aparezcan y desaparezcan a su gusto”.



Dice también que estos cuerpos están hechos de “Aire solidificado”. “Su vestimenta y habla es similar a la de la gente y país en que viven ... Se dice que tienen Gobernantes aristocráticos y Leyes ... que se distribuyen en Tribus y Órdenes y tienen Hijos, Niñeras, Matrimonios y Muertes y Entierros parecidos a los nuestros ... Sus principales vicios son la Envidia, el Rencor, la Hipocresía, los Embustes y el Engaño”. Pero en el mismo tratado dice: “Estos Fabulosos Personajes Aéreos no tienen tanto ímpetu y tendencia hacia cualquier vicio como el Hombre al no estar imbuidos en un cuerpo tan grande y lleno de escoria como lo estamos nosotros, pero se encuentran en un Estado Único imperfecto y algunos de ellos hacen más intentos que los demás por realizar acciones heroicas, teniendo las mismas Medidas de Virtud y Vicio y esperando la evolución hacia un estado de vida superior y más espléndido. Una sola hada es más fuerte que muchos hombres, pero no son propensas a causar daño al Género Humano, a no ser que se les dé el Encargo de castigar alguna Falta grave”.

Giraldus Cambrensis, sin embargo, les adjudica una moralidad mejor: “Estos hombres de mínima Estatura, pero muy bien proporcionados en su constitución, eran todos de complexión clara, con un abundante cabello que cae sobre sus hombros, como el de las mujeres. Tenían caballos y galgos adaptados a su tamaño. No comían carne ni pescado, sino que vivían siguiendo una dieta de leche, preparada con azafrán, para formar un potaje. Nunca juraban, porque no había nada que detestaran tanto como la mentira. Cada vez que regresaban de nuestro hemisferio superior, reprobaban nuestra ambición, infidelidades e inconstancia, carecían, de forma alguna de adoración pública, al ser, según parecía, amantes y adoradores de la verdad”. Ralph de Goggeshall y Gervasio de Tylbury también hablan de las hadas como de gente pequeña, pero otros escritores de la Edad Media dicen que son de estatura normal. En los cuentos de hadas pueden variar desde un tamaño mayor al de los hombres hasta el diminuto duende que duerme en una flor de campanilla. En los tiempos modernos, Evans-Wentz dice que las hadas son “una raza especial entre la nuestra y la de los espíritus”, mientras que Nutts les llama “los poderes de la vida”. Como las Nereidas, tienen realeza: hay Reinas de Hadas y Reyes de Duendes.

El Reino de las Hadas

Bajo la influencia cristiana se atribuye a las hadas alguna asociación con los ángeles y, en algunos cuentos, los ángeles llegan a asumir el papel de las hadas, pero hay una cualidad estática en ellas: parecen carecer de aspiraciones morales o espirituales y no presentan cambios o progreso en su carácter. Según una tradición bretona, las hadas en realidad descienden de los ángeles. Cuando tuvo lugar la guerra en los Cielos, los que lucharon junto a Dios permanecieron en el Cielo, los ángeles de Lucifer se marcharon con él al infierno, mientras que los que permanecieron neutrales se mantuvieron alejados de ambos bandos y se quedaron en la tierra como hadas. Algunas tradiciones han asociado a las hadas y a los ángeles con los muertos y equiparan el mundo de las hadas con el reino de los muertos, puesto que suelen vivir en cúpulas subterráneas.

En el folklore celta existe una estrecha conexión entre los vivos y los llamados muertos, que viven en el mundo de los espíritus, y aparecen con tanta frecuencia en compañía de las hadas, que se encuentra entre ellos poca diferencia. En la cosmología egipcia la cúpula es un símbolo del mundo que emerge del océano primordial, es también un eje mundial, la potencialidad y sostén de toda manifestación de vida. Es también el lugar de la muerte de Osiris, que representa tanto a la muerte como al renacimiento. En la *Epopéya de la Creación*, de Babilonia, la “montaña” es el reino de los muertos, pero esta asociación parece corresponder más a la saga, donde el tono es mucho más pesado y oscuro. Las criaturas del cuento de hadas tienen su mundo fantástico propio y más luminoso. En la saga, se teme más a los muertos, en los cuentos de hadas aparecen con otra naturalidad y ayudan a los que aún están en este mundo. Lo que en una saga es una aparición aterradora, en los cuentos de hadas es un poder que ofrece ayuda sobrenatural.

La mayoría de las tradiciones crean un mundo de hadas que no es humano ni divino, sino como un reino intermedio, una mezcla extraña de lo natural y lo sobrenatural, que existe al “Este del Sol y al Oeste de la Luna”. Aunque las cúpulas y los interiores de las montañas parecen ser las moradas más comunes (lo que puede tener su origen en la montaña persa de Kaf, donde moraba el Peris), también se puede encontrar en los claros de los bosques, los huertos y las praderas (donde pueden verse sus anillos de hadas), y, según la tradición celta, bajo el agua, en pozos fuentes y manantiales, o en islas fantásticas, como las Islas Verdes o las Islas de Bienaventuranza. Algunas tradiciones les hacen vivir en las nubes, como en:

“Algunas criaturas alegres del elemento,
que viven en los colores del arco iris
y juegan con las nubes perplejas”
(John Beaumont)

Hay tipos de cuentos que atribuyen a las hadas orígenes diversos. Las viviendas subterráneas, subacuáticas y en islas tienen obvias conexiones con el otro mundo. Sin embargo, algunos ven en estas viviendas subterráneas recuerdos antiguos de tribus de gentes más pequeñas que una vez ocuparon la tierra, pero fueron expulsados o forzados a vivir en cuevas por invasores más fuertes. Pero la afinidad de las hadas con los animales, las plantas y los poderes elementales nos trae reminiscencias de la mitología del Paraíso Perdido, mientras que su estrecha asociación con la agricultura parece conectar con los antiguos dioses agrícolas y las diosas y espíritus de la Naturaleza. Las hadas, o más aún los enanos o espíritus traviosos, a menudo se afincan en granjas o casas donde realizan las tareas domésticas, cuidan de los animales y llegan hasta a traer cereales del granero del vecino si se agota el propio. Se preocupan mucho por el orden y la limpieza, tanto en la casa como en la granja, y tienen el poder de hacer que crezcan los cultivos. Alfred Nutt dice que esta limpieza y este orden tienen su origen en los antiguos rituales agrícolas, que tenían que realizarse con una gran precisión, y ve en sus danzas rápidas y rituales, y en otras características orgiásticas, vestigios de los ritos de Dionisos. Las hadas celtas tienen una afición especial por la música y la danza, bailan toda la noche y por los anillos de hadas se pueden descubrir los sitios donde tienen lugar estos bailes.

El baile se realiza siempre en círculo, pero de espaldas. John Beaumont afirma: “Yo vi bailar a algunas de ellas en un anillo del jardín y cantar cogidas de la mano, sin mirarse de frente, sino con las espaldas vueltas hacia el interior del Círculo”. El baile debe terminar al amanecer. Hay algo mágico en el baile: es una imitación de la energía creativa del cosmos, el juego divino, el ritmo del universo, y bailar en círculo, especialmente en primavera, es un acto de magia que trata de ayudar al sol a dar sus vueltas. Bailar dando vueltas crea también un círculo mágico que encierra un espacio sagrado



**Blancanieves, Rosa Roja y el enano.
Ilustración de Ethel Franklin Betts, 1917.**

La música juega también un rol importante en el mundo de las hadas. Ha tenido siempre alguna relación con el hechizo, desde la lira de Orfeo y Apolo, las flautas de Pan, los encantos de Cadmus, los hechizos de las Sirenas, hasta la Flauta Mágica, el Flautista de Hamelín y otros cuentos, como “Querido Rolando”, en el que a una bruja malvada se le obliga a bailar al son de la música, hasta que cae muerta. La música puede servir también para provocar un sueño encantado. En el Kalevala se induce el sueño mediante una canción mágica y en los cuentos europeos y griegos la flauta y el violín tiene facultades mágicas para la recuperación de la vida. En Oriente es muy conocido el poder de la música muy utilizado para encantar. Pero a todas las hadas les molesta el ruido fuerte. Tienen terror a los truenos, cosa que puede explicarse por la enemistad entre Thor y los gnomos. Por extensión odian los tambores, tampoco les gustan las campanas, que tienen el poder de ahuyentar los maleficios.

Algunas de las cosas que también les disgustan tienen connotaciones cristianas: encender una vela junto a la cama protege tanto a la madre como al niño en el período que precede al bautizo del niño y la bendición de la madre, también surte efecto poner una cruz en un barril de cerveza, porque a los duendes les gusta mucho y con esto se evita que nos la roben.

Las Flores y el Hierro

Algunas flores poseen cualidades similares a las de las hadas, como las primulas y el tilo. El tilo y el limero son árboles favoritos de las hadas, por lo que no es conveniente para nuestra seguridad acercarnos a uno cuando ya ha anochecido, pero otras plantas ahuyentan los maleficios y mantienen alejadas a las hadas y a las brujas. Una rama de aucuparia o espino blanco puesta encima de la puerta del establo evitará que las hadas o brujas roben u ordeñen el ganado, y una vela junto a la cuna protege a un bebé cristiano así como una rama de aucuparia evita que roben a un bebé celta, dejando en su lugar un falso sustituto (una treta favorita de las hadas, a quienes gusta secuestrar niños mortales y criarlos como propios). El avellano es también un árbol mágico y sus frutos aparecen a menudo en los cuentos de hadas y en el folklore como símbolo de sabiduría o como recipientes mágicos. Las avellanas que daba el árbol de Avalón caían en un pozo donde vivía el salmón sagrado, que era el único que podía comerlas. El saúco pertenece a la anciana que vive debajo de él y no puede talarse sin su permiso. Es peligroso tener en casa algún objeto hecho con su madera y no puede utilizarse como leña sin temor a consecuencias espantosas. Tal vez sea la berza de San Juan la planta más eficaz para ahuyentar los maleficios, especialmente si se coge la víspera de San Juan a medianoche y en ayunas. Las verbenas también tienen la virtud de proteger contra los maleficios y los encantos.

Entre las cosas inanimadas, el hierro frío es anatema para todo el mundo de las hadas. Kira dice que “nada terreno las aterroriza tanto como el hierro frío” y no tienen “nada de hierro y sí muchas cosas de pedernal amarillo”. Es una creencia muy extendida que el hierro aleja a las hadas, las brujas, los demonios, los fantasmas y los genios. Esta idea ya aparece en *La Odisea*, donde se dice que “el hierro asusta a los espíritus”. En un nacimiento hindú se colocaba hierro a los pies de la cama para ahuyentar a los espíritus malignos, práctica que se conserva en los países celtas donde el hierro colocado en una cuna evita también que las hadas cambien el bebé por un sustituto. Si cualquiera entra en el submundo de las hadas o los gnomos, le conviene dejar un trozo de hierro a la entrada, para que no pueda cerrarse tras él, impidiéndole el regreso al mundo superior. No es sólo a las hadas a quienes no les gusta el hierro: el hierro tiene una mala reputación casi universal. Los hindúes llaman a la edad final de destrucción y oscuridad en que ahora vivimos la *Kali-yuga*, edad del hierro, que viene al final del ciclo anterior al regreso a la nueva edad de oro. Siempre ha habido una prohibición contra el uso del hierro en los ritos sagrados como, por ejemplo, la construcción del templo de Salomón donde “no había ni martillo ni hacha ni se oía ninguna herramienta de hierro en la casa mientras se estaba construyendo”. Las hadas tocadas por el hierro, aunque sea por accidente, desaparecen inmediatamente del mundo mortal. Hay un cuento celta en el que una esposa hada advierte a su esposo mortal de los peligros del hierro: desapareció al rozar por accidente el freno de un caballo. Por eso, una herradura de caballo es un amuleto eficaz contra las brujas y las hadas malas. Un cuchillo o cualquier objeto de hierro arrojado detrás de nosotros es eficaz para evitar que nos siga cualquier mortal con malas intenciones, dispuesto a crearnos problemas y un cuchillo debajo de un felpudo de la puerta principal protege la entrada a la casa. Ninguna bruja puede caminar sobre hierro frío.

A los herreros se les teme por su asociación con el hierro. Son también obreros de lo mágico, puesto que son “dueños del fuego” y el metal fundido es una cosa misteriosa, a la que se mira con miedo y terror reverencial. San Patricio rezaba contra “los hechiceros de las mujeres, los herreros y los druidas”.

Los herreros tienen tanto poder de creación como de destrucción. Igual que los albañiles poseen también secretos de la profesión y de poderes rituales de transformación, celosamente guardados y transmitidos únicamente a los iniciados. Los herreros parece que descienden de los ayudantes de los dioses del fuego: Vulcano, Lugo, Loki y otros. Se convierten en los enanos negros de los cuentos de hadas que fraguan las armas mágicas y las armaduras impenetrables. Este doble aspecto de creación y destrucción se refleja en los enanos que son o amables y protectores, como en la historia de *Blancanieves*, o malignos, como el de *Blancanieves y Rosa Roja*.

Poderes Mágicos

En algunas historias las hadas parecen una versión popular de las Parcas y poseen los mismos poderes. Pueden conferir dones, ya sean riquezas materiales o cualidades espirituales, buenas o malas, benéficas o malignas. Como las Parcas, dos pueden ser amigas y colaborar, pero la tercera, en congruencia con la miserable naturaleza de Atropos, corta la vida o provoca desastres. Puede producir tempestades, transportar y transformar, y también adivinan pensamientos y profetizan. Aquí hacen suya la personalidad ritual de las profetisas de la mitología y la leyenda. El egipcio Ator, el griego Moirae y el Noruego Norns, todos profetizan, como lo hicieron las esposas –sabias noruegas en tiempos posteriores. Las Parcas estuvieron presentes en el nacimiento de Aquiles y otros héroes, mientras que a nivel popular existía una antigua costumbre bretona de invitar a las hadas a un parto, convidándolas con un banquete de bienvenida. Todas las hadas tienen poderes que están más allá del alcance de los humanos corrientes, aunque algunos de estos poderes pueden conseguirlos los magos, brujos, adeptos e iniciados.

Jane Harrison escribió: “Sabemos ahora que las instituciones sociales tienden a proyectar figuras mitológicas ... El ritual primitivo tiene siempre un carácter mágico, por ejemplo, el adorar hace lo que quiere ver hecho, sus ritos son los de la inducción mágica, se casa para que la tierra sea fértil, cuida simbólicamente del niño sagrado para que sus propios niños puedan alimentarse”. Esto es *magia simpática*, simpática, no en el sentido de emociones compartidas, sino en el sentido de hallar y experimentar algún nexo o relación natural. Esto se encuentra íntimamente relacionado con lo que se conoce como *magia homeopática*, que opera sobre la base de similar-a-similar, como es verter agua para provocar la lluvia, según lo ilustra el ritual hebreo: “Ofrece agua en la fiesta de Sukkoth para que te bendigan las lluvias”. También existe la magia universal de encender hogueras para aumentar el calor y la fuerza del sol y la magia homeopática aparece al colgar o quemar efigies de personas. La *magia por contacto* es aquella en la que la posesión de objetos íntimamente asociados con una persona brinda un nexo, a través del cual se puede hechizar a esa persona y conseguir control para conseguir este poder, pero las partes del cuerpo que crecen como el pelo y las uñas, son más importantes todavía. Estos medios de control están reconocidos en todo el mundo, especialmente en la brujería. De aquí viene el viejo dicho: “a quien se corte las uñas el sábado por la mañana más le valiera no haber nacido”. Tal es la devastación que puede provocar un poder maligno que posea alguna parte del cuerpo. El cabello de las brujas tiene una eficacia especial para realizar encantamientos o petrificar, y por esto antes se solía afeitarse a las brujas antes de someterlas a una prueba, para evitar que usaran este poder. El cabello tiene la fuerza vital de la cabeza y perderlo, como en el caso de Sansón, es quedarse sin recursos. Las huellas y las sombras son también puntos vulnerables de las personas. Grant Allen dice: “Toda la magia se basa en la creencia primigenia de que uno debe poseer algo que pertenezca a la persona que quiera controlar, contener o dañar ... Este es el secreto, también, de todos los anillos, los cuchillos, las gemas y las cajas, cuya posesión da a un hombre poder sobre las hadas, los espíritus, los gnomos y los genios”.

En la magia simpática la parte puede representar al todo en una situación *pars pro tuto*, como en el cuento de *El Diablo de los Tres Cabellos Rubios*. Los animales entregan a menudo al héroe un cabello o plumas como medio de contacto, que se usa para pedir ayuda en momentos de necesidad.

En una historia china, la heroína le da al héroe su zapatilla, con la que podrá llamarlo en cualquier momento. En el *Panchatantra* y las *Mil y Una Noches*, una serpiente le da al héroe tres de sus escamas. Los árboles y las plantas están también presentes, como símbolos de la vida, ya que, a menudo, la fuerza vital de una persona tiene alguna relación con la de un árbol plantado a su nacimiento.

Este tema está muy difundido y todavía perdura, desde los tiempos del Egipto pre-dinástico. Dos hermanos plantan árboles, cuyo bienestar será reflejo del de su socio humano. Una historia griega nos habla de una reina que planta tres calabazas para representar los destinos de sus tres hijos. Hay otros muchos símbolos de vida, como un anillo que se mancha si el dueño está enfermo, un bastón que se cae si el héroe está en apuros, un cuchillo al que le salen manchas de sangre, una camisa que se pone negra, un vaso en el que aparecerán gotas de sangre y hasta un peine que sangra si su dueño se encuentra en peligro.

La sangre, como símbolo obvio de la fuerza vital, es un objeto frecuente en la magia y las gotas de sangre tienen un gran potencial mágico. Lo mismo que la saliva, puede hablar y revelar verdades ocultas que esclarecen crímenes y ayudan a la justicia, o protegen al héroe o la heroína, como en *Querido Rolando*, cuando las tres gotas de sangre de la hijastra contestan a la bruja-madre en su lugar y permiten que ella escape, tal como lo hace la saliva en una versión de *Hansel y Gretel*. El mismo tema de la sangre que habla aparece en *Kalevala* y en los cuentos noruegos. En el Antiguo Testamento, la sangre de Abel habló desde el suelo. La magia también está presente en los pactos sellados con la sangre, ya sea entre “hermanos de sangre” o en un pacto con el Diablo.

Los amuletos, los collares y las lámparas pueden estar también relacionados con la fuerza vital y dañarlos es dañar a la persona que está asociada a ellos. Los retratos reaccionan a la muerte del sujeto, la vida de un vikingo estaba ligada a su espada, que se rompía a su muerte y era enterrado con ella. Una prenda de vestir, un trozo de ella o cualquier cosa que haya estado en contacto con una persona enferma se puede colgar en un árbol o arbusto junto a un pozo sagrado o a un manantial: la enfermedad se transferirá entonces al objeto y la persona curará. Ejemplos de esta creencia se pueden encontrar aún en nuestros días. También se cumple lo contrario: se puede grabar en algo el nombre del enemigo y arrojarlo a un pozo, con una maldición que le puede provocar una enfermedad o la muerte. La fabricación de figuras de cera que se derriten o se les clava alfileres para provocar dolor, desgracia o muerte es demasiado bien conocida como para que necesitemos hacer comentarios.

El Poder del Nombre

El mismo poder se extiende al nombre igual que a la persona. Saber el nombre “verdadero” es tener el Poder del Nombre, de modo que en muchas sociedades se da una pluralidad de nombres. Hay un nombre público para uso general, pero luego hay otro esotérico e íntimo que se mantiene en secreto, por temor al poder malicioso que pudiera ejercer cualquiera que estuviese en posesión del nombre verdadero. Este poder está relacionado con la creencia general en la fuerza creativa del sonido: “En Principio era la Palabra y la Palabra era Dios”. El nombre es también un poderoso medio de exorcismo y es la base de los encantamientos en que las “palabras de poder” pueden invocar a las fuerzas elementales y abrir puertas con la magia, como es la frase “Ábrete, Sésamo” de Alí-Babá. El nombre de Dios es suficiente para provocar la huida de las hadas o cualquier poder maligno. Kira dice que las hadas “desaparecen siempre que oyen que se invoca Su Nombre o el Nombre de Jesús, y no pueden actuar después de haber oído ese nombre sagrado”. El nombre verdadero otorga poderes mágicos sobre el alma y, en algunos casos, casi se considera como sinónimo del alma o espíritu. Como dice A.M. Hocart: “El nombre de un hombre se trata generalmente como parte de su persona. En Babilonia lo que no tenía nombre no existía”. En la antigua Roma no se le daba a un muchacho el nombre individual hasta la iniciación, cuando se ponía la *toga viriles*, o a una muchacha hasta que se casaba. La persona no tenía entidad hasta que recibía un nombre.

Entre los aborígenes australianos, el padre decía al muchacho el nombre totémico en la iniciación. En todas las edades y en todos los tipos de cultura se da al individuo un nombre nuevo cuando tiene lugar la iniciación.

La prohibición de usar el nombre también se da entre las hadas. Trae mala suerte nombrarlas directamente. De aquí las innumerables alternativas, como “La Pequeña Gente”, “La Buena Gente”, “Las Personas Superiores” o, en la tradición celta, “La Gente de la Colina”. Los irlandeses las llaman *sidhe*, “La Buena Gente”, los escoceses las *sith*, “La Gente Pacífica”, y en las Tierras Bajas se les llama “Los Buenos Vecinos”. Las hadas de Mans son “La Pequeña Gente”, “Los Pequeños Sujetos” o “Ellos Mismos”. En Alemania también se les llama *Kleine Volk* o “Gente Pequeña”, mientras que a los enanos se les puede llamar *Wichlein* o “Pequeñas Criaturas”, pero en la Bretaña superior un hada se convierte en *Margot la Fée, Bonne Margot*, o simplemente, *ma Commre*, mi Madrina. Algo parecido sucede en el resto del mundo.

En Grecia, a las Furias, como a las hadas, se les llamaba eufemísticamente las Euménides, las Graciosas. Los animales temidos nunca se nombraban por miedo a atraerlos, de tal forma que al lobo se le llamaba El Silencioso o El Corredor del Bosque, y en las sociedades donde tienen miedo a los muertos se tiene mucho cuidado de no pronunciar su nombre, usando cualquier otro título. Lo mismo sucede con enfermedades muy temidas y, por eso, se llamaba a los leprosos *les malades*.

La importancia atribuida al nombre se comprueba a lo largo del tiempo en la perpetuación de un apellido, que no debe dejarse desaparecer y que ha llevado a muchos hombres a casarse por esa única razón. Del mismo modo, se pone a los niños el nombre de algún antepasado, para perpetuar el nombre, estos niños se consideran, a menudo y en algunos países, como la reencarnación de sus antepasados. Es también significativo que se considere mala suerte cambiar el nombre de un barco o de una casa. La misma creencia en el poder del nombre se encuentra en la superstición cristiana de no revelar el nombre del niño antes del bautizo, cuando está totalmente desprotegido contra el poder del Diablo o las brujas y las hadas malas. Edgard Clodd sostiene que “esto, en pocas palabras, es la noción de que el nombre de cualquier ser, ya sea humano o sobrehumano es una parte integrante de sí mismo y saberlo pone a su dueño, sea éste deidad, fantasma u hombre, en poder de otro, implicando esto, a menudo, la destrucción del nombrado”.

En muchas religiones, Dios tiene un nombre que no se debe pronunciar. Una leyenda hebrea cuenta que la tierra y los cielos temblaron cuando Salomón empezó a pronunciar el nombre sagrado. En los tiempos romanos, el nombre de la deidad tutelar de una ciudad se mantenía en secreto: se dice que haber divulgado el nombre de una de estas deidades le costó la vida a Valerio Soranus. Los judíos tenían la misma prohibición, con el fin de mantener a la deidad en exclusiva para su propia gente. En los misterios griegos, sólo los iniciados podían apelar o rezar a las deidades cuyos nombres se les había dado. El no conocer el nombre excluía a los no iniciados de obtener favores de las divinidades. El conocimiento del nombre obligaba a la deidad a responder favorablemente a las plegarias del que les rezaba, aunque, normalmente, se trataba de divinidades extranjeras o demonios y se adoptaba un tono más respetuoso para dirigirse a una gran diosa lunar, tal como Artemisa o Hécate. Los griegos también usaban el nombre como un medio para hacer magia y hacían tablillas de plomo, *defixiones*, grabadas con el nombre de la persona a quien se pretendía dañar, y las atravesaban con un clavo. Después, se usaron mucho estas tablillas para todo tipo de magia y se inscribían en ellas símbolos mágicos, números o maldiciones, junto con los nombres de los espíritus invocados. Los sacerdotes antiguos y los magos cortesanos empleaban la magia, ambos usaban ritos, palabras de poder y nombres. En Egipto, era necesario conocer el nombre para abrir las puertas del otro mundo, tenía que conocerse el nombre del demonio guardián y había que llamar a los dioses por su nombre correcto, antes de que pudiesen brindar ayuda. Ra tenía un Gran Nombre, que sólo él conocía, hasta que Isis lo sedujo para sonsacárselo y usarlo contra él.

Se podía dañar a cualquier persona con el poder del nombre y, en los ritos del Festival de Edfú, los nombres de todos los enemigos de los Nomos se escribían sobre la figura de cera de un hipopótamo o un cocodrilo de cerámica, que después se rompía en pedazos, diciendo: “Háganse heridas cortantes en sus cuerpos, mátense unos a otros”. Un nombre escrito en la pared de un templo pone a uno en contacto con la divinidad y bajo su protección.

La creencia en el poder del nombre se ha mantenido en la religión, el mito, la saga, el ritual y la leyenda, hasta el cuento de hadas, donde aparece con frecuencia y juega un papel importante.



Rumplestiltskin.

Ilustración de Ethel Franklin Betts, 1917.

4. MORALIDAD Y TABÚ

Hay divergencias de opinión sobre la moralidad de las hadas, pero, a pesar de lo que dice Kirk sobre sus vicios, en el cuento de hadas suele predominar una moralidad estricta, basándose en el principio de que la moralidad es la mejor política. Esto puede ser un legado de los soberanos mitológicos, de quienes se esperaba una rigurosa honestidad y recibían fuertes castigos si se desviaban de la senda de la verdad y la justicia, o puede deberse al linaje de hadas del persa Peri, influenciado por la verdadera religión de los persas, la de Zoroastro, con su dualidad perfectamente definida de los poderes del bien y del mal, personificados por Ahura Mazda, Señor de la Luz, y Ahriman, Señor de las Mentiras y las Tinieblas. Esta dualidad y este enfrentamiento entre el bien y el mal aparece constantemente en el cuento de hadas y refleja no sólo el enfrentamiento de poderes del Mazdeísmo, sino también la lucha de los Devas contra los Asuras en la India, los Dioses contra los Titanes en Grecia y los Aesir contra los Vanir en la saga y el mito de Escandinavia.

En su forma esotérica, el cuento de hadas es un género inflexible y moralista, ya sea blanco o negro. En él no cabe la ambigüedad: hay que tomar la decisión adecuada para después vivir feliz por siempre jamás o, en caso contrario, fracasar y recibir el castigo. En el ámbito esotérico, estas mismas decisiones y los enfrentamientos que llevan consigo sirven para adquirir experiencia interior y, con ella, la habilidad y comprensión necesarias para integrar y reconciliar las fuerzas conflictivas: lograr la conciliación de los opuestos y fomentar la evolución mental y espiritual.



Barba Azul.

Por Gustavo Doré (Mary Evans Picture Library)



La madrastra cruel.
Ilustración de Bárbara C. Freeman para
***Los seis cisnes*, de Andersen.**

En los cuentos de hadas se ve también la influencia mágica del estímulo. La gente, sobre todo los niños, se crece y supera ante los elogios y decae y se deprime al recibir una crítica adversa. El estímulo de los cuentos de hadas no sólo incita a hacer bien las cosas, sino que da ánimos al débil para vencer al fuerte. Hay fuerzas benefactoras que están siempre dispuestas a ayudar y un estímulo final que supera todas las dificultades y triunfa sobre el mal: el patito feo, despreciado por todos, puede convertirse en un hermoso y admirado cisne.

Los cuentos de hadas, aunque tienen lugar en el mundo en el que no existe la limitación del tiempo, dependen de ciertas condiciones y normas. G.K. Cherteston dijo: “Si se leen bien los cuentos de hadas, se puede notar que en todos ellos hay unas constantes del principio al fin: la idea de que la paz y la felicidad sólo pueden existir bajo ciertas condiciones. Esta idea constante, que es el núcleo fundamental de la ética es también el núcleo fundamental de los cuentos infantiles ... Si no se cumple lo prometido a un gato, todo sale mal. Todo fracasa si se incumple la promesa hecha a un enano amarillo. A una niña se le da una caja, con la condición de que no la abra, la abre y caen sobre ella todos los males del mundo”.

El tema del tabú es frecuente en el mito y en los cuentos de hadas. Fraser lo llama aspecto negativo de la magia, en oposición a los dijes, amuletos y objetos que ahuyentan los maleficios: “La brujería dice: actúa. El tabú dice: abstente”. Pero el tabú también surge de un miedo al peligro y aparece lo mismo en contextos religiosos que profanos. Hay varios grupos de cuentos basados en el tabú: la Habitación Prohibida, la Pregunta Prohibida, Objetos Prohibidos, Nombre Prohibido, etc.

Uno de los tabúes más frecuentes es la prohibición de ver a un cónyuge encantado desnudo o bajo su verdadera apariencia física. El conocidísimo tema de Cupido y Psique lo encontramos con anterioridad en el Rig-Veda cuando la niña-hada Urvasi se casa con el mortal Pururavas. Él nunca debe permitirle que lo vea desnudo, y cuando la luz de un relámpago ilumina una noche a Pururavas y Urvasi puede verlo desnudo, se desvanece. Él la busca durante mucho tiempo, hasta que la encuentra por casualidad convertida en pájaro, bañándose con otros en un lago. Los pájaros le permiten que se una a ellos y los Gandhavas lo hacen inmortal. Aquí encontramos también la misma idea de la Doncella Cisne. Mas Müller y la escuela filológica ven en esta historia el mito de la aurora y el ocaso: Urvasi es una diosa del amanecer y Pururavas, el sol. “En la antigüedad se hablaba del sol desnudo y del amanecer como una casta criatura femenina que escondía su rostro después de haber visto a su marido”. Entonces, el sol sale en su busca, hasta que la encuentra de nuevo. Pero en el mito de Amor y Psique es Psique quien, después de pasar por todas las pruebas y tribulaciones de la vida, vuelve a encontrar a Amor, como símbolo del viaje del alma por el mundo, para llegar finalmente a su purificación y triunfar por medio del amor. Sin embargo, hay también muchas pruebas para demostrar que los tabúes y las costumbres tribales prohibían que la pareja se viese desnuda o permitía que las parejas casadas sólo se viesen desnudas por la noche. Tabúes de este tipo los hay en Fidji, Timboctú, Australia y entre los Yorubas, los Iroqueses y otros. En Melusina se dice que las novias desaparecen cuando se las ve desnudas, idea que se encuentra en muchos cuentos de hadas, como los holandeses.



El motivo de la elección en *El Mercader de Venecia*, de Shakespeare.
Ilustración de H. C. Selous.

El tabú recuerda también alguna forma de vida desaparecida u olvidada, como sucede en *Forsaken Merman* (el Hombre que fue Sirena): cuando un acontecimiento les recuerda su estado anterior, su pareja debe volver a él. Ocurre lo mismo cuando se da a novios animales una apariencia humana temporal. Una historia Ojiway habla de una novia castor, cuyos pies no debían tocar nunca el agua. El marido construye puentes sobre todos los ríos, pero se olvida de un pequeño arroyuelo. Cuando su esposa lo toca se convierte en un torrente impetuoso que la arrastra al lago junto con su hijo. Un cuento zulú hace referencia a un amante sobrenatural que se casa con una doncella mortal y, más tarde, se le aparece radiante de esplendor. Todo va bien, hasta que los amigos de la joven desafían un tabú matando a un animal prohibido, lo que hace que la novia y las doncellas del cortejo se conviertan en pájaros y desaparezcan. Con el tiempo, el marido las sorprende en una ocasión en que reaparecen con su apariencia humana y recupera a su esposa.

Nombres Tabú

Como hemos visto, los nombres tabú y los nombres secretos son la base de muchos cuentos que se oyen en todo el mundo. Muchos de ellos guardan alguna relación con el hilado y nos hablan de una muchacha, o su madre, que alardea de tener una increíble habilidad para hilar y se ve obligada a demostrarlo. Recibe ayuda sobrenatural por medio de una anciana, un duende o el Diablo, pero con la condición de que la protagonista pertenecerá a quien le ayuda, a menos que pueda conocer su nombre. Por suerte para la joven, los ayudantes hablan o cantan haciendo alarde de sus poderes y alguien que los escucha le dice su nombre. Estas historias no sólo aparecen en distintos países, sino que también hay versiones diferentes dentro del mismo. En Inglaterra, en el Anglia Oriental, se conoce el cuento de *Tom Tit Tot*. El duende, escondido en el bosque, canta: “Róbenme, róbenme, no. Mi nombre es Tom Tit Tot”, mientras que en una variante de Cornualles hay una niña perezosa, Duffy, que hace pacto con el Diablo diciendo: “Que hile el Diablo por mí”. El Diablo acepta la invitación bajo las condiciones de costumbre pero, por fortuna para la joven, se pone a cantar en un corro de brujas: “Duffy, mi dama, ¿Qué es lo que no sabrás tú?. Que mi nombre es Terry-top, Terry-top”. Cuando el Diablo se presenta a la protagonista, reclamando lo convenido, ésta bromea con él diciéndole que su nombre es Lucifer o Belcebú, para finalmente decirle Terry-top y, al oír esta palabra, se produce una explosión y el Diablo desaparece en una nube de fuego y humo. Todo lo que ha hilado se convierte en ceniza, con lo que su marido se queda desnudo, a excepción de la camisa y los zapatos.

En la versión escocesa el nombre es Whuppity Stoorie y la rima que se oye por casualidad es: “No sabe la damita en su hogar que Whuppity Stoorie es mi nombre y así me debiera llamar”. Una variante sueca es “La Niña que con Arcilla y Paja podía hilar Oro”, que en esta ocasión se llama Titteli Ture. Hay un cuento húngaro con el mismo tema del hilado, cuya protagonista es abandonada por su padre, que es un pobre leñador, y recogida por un enano. Aquí aparece de nuevo el tema de Cenicienta. El enano le presta la joven a la Reina, y su hijo se enamora de ella, pero el enano sólo está dispuesto a entregar a la joven si son capaces de adivinar su nombre. Se envían sirvientes para recorrer todo el campo y uno de ellos, por casualidad, oye al enano cantar: “El Príncipe no sabe, pobre hombre, que es Winterkoble mi nombre”. Hay un gran número de cuentos similares en otros países, con nombres como Kruzimugeli, en Austria, María Quiriquitón, en España, Gilitrutt en Islandia y el más famoso de todos ellos, el Rumpelstilskin alemán, del cuento de Grimm *Kinder und Hans-mérchen*. En muchas historias se bromea con los nombres. Algunas versiones concluyen con un final feliz, que evita que la protagonista tenga que continuar hilando sin la ayuda sobrenatural, haciendo que en el banquete de bodas se presenten tres mujeres horribles, con grandes pulgares planos, pies enormes y deformes y labios inferiores que colgaban por debajo de la barbilla, como ejemplo de lo que sucedía a las hiladoras que están siempre humedeciendo y torciendo la hebra, mientras mueven la rueca con el pie. El Rey prohíbe a su bella novia que vuelva a hilar, por temor a que contraiga esas deformaciones.



**Conjunctio: unión psíquica de opuestos.
De *Rosarium Philosophorum* (1550)**

El Cuarto Prohibido

El cuarto prohibido, al igual que la puerta, es probablemente uno de los temas tabú más antiguos y de más difusión. Aparece ya muy pronto en la tradición hindú. Generalmente, el palacio o lugar donde está la entrada prohibida es un lugar lleno de tesoros y joyas. Abrir la puerta prohibida revela, como en el caso de la caja de Pandora, visiones desagradables u horribles, pero, lo mismo que de la caja sale al final la Esperanza, también estos cuentos terminan felizmente con el triunfo del héroe y la heroína, que heredan la riqueza de su anterior propietario perverso. En el momento de la tentación, es normalmente una mujer la que, igual que Eva, desafía el tabú, pero no siempre es así. En algunos palacios, especialmente en la tradición oriental o meso-oriental, puede haber una fuente mágica que convierte en oro todo lo que moja al salpicar. En todas las versiones el ambiente es un lugar encantado.

Muchas historias basadas en tabúes pueden tener su origen en las ceremonias tribales de iniciación, en las que la mujer se mantenía estrictamente apartada, confinada en su propia habitación y sus propios ritos sexuales, ya que, en todo el mundo, las chozas de iniciación, los templos, las cuevas, o lugares santos eran espacios sagrados, en el que sólo podían entrar los iniciados, el sacerdote o el médico brujo, y podía ser muy peligroso para los demás. Ninguna mujer podía entrar a los Templos de Hércules y cualquier hombre que infringía el tabú del Templo de Minerva se convertía en Piedra.

Barba Azul

Como cuento de hadas clásico con tema tabú, *Barba Azul* contiene todos los ingredientes necesarios, como un palacio encantado lleno de tesoros y espantosos acontecimientos cuando se desafía el tabú. Tenemos otras variantes en *El Novio Ladrón*, *El Pájaro de Plumas* de Grimm, el cuento sueco del *Príncipe Hatt* y el danés del *Príncipe Lobo*. La barba azul (a veces roja) identifica a su dueño como un mago o brujo con implicaciones anormales o diabólicas. En una versión rusa, *El Zar del Bosque* tiene una barba verde y en una historia de la Italia meridional la barba le llega a las rodillas. Esta asociación demoníaca se encuentra ya en antiguas variantes hindúes y tibetanas. En estos cuentos orientales, el palacio y sus riquezas simbolizan los tesoros sagrados que el iniciado debe conquistar. En los ritos de iniciación, al novicio se le somete a un período de aislamiento, durante el cual, entre otras cosas, sufre tentación ritual. Este tema de la tentación es antiguo y se encuentra en toda la Mitología mundial. Sucumbir a la tentación es el pecado de la caída del ser humano, el pecado de Eva. Todas las historias que tratan de algo prohibido, como Pandora, Psique y Orfeo en los clásicos y los tabúes en los ritos y cuentos de hadas, son advertencias contra la falta de fortaleza para resistir la tentación. Son también un aviso contra los prejuicios, cuando no se tiene ante ellos una preparación ética ni espiritual. Cuando el individuo no está bastante integrado, queda expuesto a fuerzas que tienen excesivo poder para su estado inmaduro de evolución. Esta advertencia aparece en todas las religiones orientales. En un nivel inferior, es una advertencia contra deseos absurdos, promesas irreflexivas, y la curiosidad malsana, que es siempre una manera falsa y superficial de alcanzar conocimientos. En otro nivel advierte contra el intelectualismo exagerado, el conocimiento por el conocimiento en sí mismo y, en el plano espiritual, el peligro de tratar de correr antes de saber caminar. Tanto el mito como el cuento lo recuerdan continuamente.

Saint-Yves considera la historia de Barba Azul como un legado de las pruebas rituales a que se somete a la esposa. La costumbre de las pruebas rituales y la resolución ritual de acertijos parece remontarse a las pruebas de madures y matrimonio de las culturas antiguas. En los hombres, se ponía a prueba tanto la inteligencia como la fuerza, para las mujeres, la prueba consistía en demostraciones de inteligencia e ingenio. Guardan relación con esto algunos cuentos de hadas, como *La Novia Verdadera*, que con engaño ha caído en la trampa que le tiende su suegra o una hermana malvada y es reconocida por su habilidad para contestar a un acertijo, en lo que fracasa la novia falsa.

Por otro lado, Husson y Lefvre, ambos de la escuela francesa, sugieren que Barba Azul es el sol que mata al amanecer que siente curiosidad por meterse en todo, pero muere según va aumentando el poder del sol. Contra esta teoría, en el ciclo de Barba Azul, la novia se las ingenia para escapar de la muerte y en la Mitología hindú, el barba azul Indra no es un dios solar, sino el Señor de las Tormentas y las Lluvias. Ksrappé ve en Barba Azul a la misma muerte, el Señor del Mundo Inferior: “la idea subyacente nos es familiar desde el mito de la violación de Kore y de la designación de muchachas que morían antes de su matrimonio como novias de la muerte”.

Infringir un tabú suele provocar un castigo sobrenatural y, en los cuentos de hadas, todo crimen tiene su castigo. A menudo, el malo se ve obligado a pronunciar contra su voluntad, su propia sentencia, como hace la malvada sirvienta en *La Niña Oca*, la suegra maligna en *Los Siete Cisnes* y la madrastra en *Blancanieves y los Siete Enanitos*. En la Mitología aparece este motivo, entre otras características propias de los cuentos de hadas, cuando Pelleas pregunta qué hay que hacer para liberarse de alguien que podría ocasionarnos la muerte. Perseo le contesta: “Mandarlo a buscar el Vello de Oro”. Eso es justamente lo que hace Pelleas. El tema de las palabras irreflexivas figura también, cuando Perseo desprecia un caballo que le dan como recompensa y pide a cambio la cabeza de Gorgona: entonces tiene que cumplir su propia sugerencia imprudente.

La Concesión de Deseos

La concesión de deseos es parte fundamental de la magia y en los cuentos de hadas hay pozos, fuentes, árboles, ropas, anillos, espadas, varitas mágicas, flautas, campanas, lámparas, velas, cajas y monederos que los conceden, la mayoría de ellos con alguna relación mitológica, como el casco de Plutón, el sombrero de Wotan y el monedero de Fortuna. El más importante de todos ellos a la hora de conceder deseos y hacer transformaciones es la varita mágica. Es el atributo de todos los magos y la gran transmisora de la fuerza sobrenatural. El deseo tiene también connotaciones religiosas, desde el momento en que acepta la eficacia de la plegaria. A un mago poderoso, un hada o una bruja les basta con desear una situación para que ésta se produzca y, cuando la magia es verdaderamente poderosa, puede transportar a las personas a sitios distantes, sin su consentimiento o contra su voluntad, y traerlas a la presencia del mago o transformarlas bajo cualquier disfraz. Al tener relación directa con la magia, la concesión de deseos encierra siempre algún peligro y ha de hacerse con suma discreción: los cuentos de hadas están llenos de ejemplos en que un deseo absurdo ha producido un desastre o provocado una situación ridícula.

Hay una base moral que evita la petición de deseos egoístas que intenten moldear las cosas según nuestros caprichos infantiles o conveniencias personales, en vez de tener en cuenta las necesidades de los demás, las leyes de la naturaleza o la aceptación de las cosas tal como son. Esta actitud la censuró Thomas Traherne, al decir: “Nunca disfrutarás del mundo plenamente hasta que consideres todo lo que hay en él tan tuyo que no puedas desearlo de otra forma”.

Las hadas son rápidas para castigar cualquier infracción del código moral: la avaricia y el robo se castigan con severidad. A la inversa, la virtud recibe siempre su recompensa. La protagonista que, cuando tiene que elegir algo, escoge lo más modesto o el vestido más humilde, se ve recompensada con lo mejor, mientras que las hermanastras, que eligen con codicia lo más valioso, se quedan siempre con lo peor. Shakespeare lo pone así también en la elección que hace Porcia en El Mercader de Venecia. También hay una analogía en la escultura bosquimana, donde la modestia y la abnegación se consideran las máximas virtudes.

Cuando se trata con hadas hay que ser extremadamente cortés y estar dispuesto a prestar todo tipo de colaboración, teniendo en cuenta que se nos pueden presentar bajo la apariencia de una persona anciana, un animal o incluso un objeto inanimado que necesita ayuda. En una variante sueca del tema de Las Dos Hermanas, la madrastra empuja a su hijastra a un pozo, donde se encuentra con una valla en mal estado, un horno demasiado caliente, una vaca sin ordeñar y un manzano sobrecargado de fruta. Todos necesitan ayuda y ella atiende a todos con solicitud. Un gato colaborador dice a la heroína dónde hay un arcón de muy mal aspecto, pero lleno de tesoros y la joven regresa a su casa cargada de riquezas. La madrastra ordena entonces a su propia hija que baje al pozo, ella se niega a prestar ayuda, es descortés y, cuando se le permite elegir entre los tres estuches escoge el más llamativo y, cuando regresa al hogar y lo abre, lo encuentra lleno de serpientes y sapos. Hay una historia hindú similar que habla de dos esposas, una buena y otra mala. La mayor, despreciada y relegada por la presencia de la menor, trata a los árboles y a los animales con respeto y un santón le concede belleza y regalos. Cuando vuelve al hogar, la esposa más joven, al ver su buena fortuna, intenta conseguir los mismos beneficios, pero es descortés y recibe el merecido castigo convirtiéndose en esclava. El cuento europeo de Las Tres Cabezas es otro ejemplo de cómo la compasión y la generosidad reciben su recompensa y la maldad y la mezquindad sólo provocan desastres.

La ingratitud siempre es castigada de diversas maneras, como en una historia del Pentamerón. Un hada adopta a la hija de un campesino y le da todo lo que quiere, pero, cuando hace su aparición un príncipe y la joven se marcha con él sin decirle una palabra de agradecimiento o dirigirle una mirada de despedida, como castigo la cara se le convierte en la de una cabra.

Para que el hada la libere del maleficio y le devuelva su apariencia anterior primero tiene que aprender bien su lección.

Son innumerables los cuentos que hablan de promesas irreflexivas hechas a las hadas, al sol, a las aguas, a divinidades, a demonios, al Diablo, a enanos, brujas, monstruos marinos, sirenas o a las almas de los muertos que toman apariencia de pájaro u otro animal. Lo prometido, consciente o inconscientemente, es el primer hijo o el más querido y, algunas veces, “lo primero que vea al llegar a casa” o un niño que no ha nacido aún. Aquí puede encontrarse relaciones con los primitivos ritos de sacrificios humanos, el del primogénito o de cualquier otra víctima ofrecida al iniciarse la construcción de un nuevo templo o casa, puente, campana, etc.

Pero el propósito moral de muchos cuentos, especialmente los presentados como piezas teatrales, es demostrar que el amor tiene un poder más fuerte que el encantamiento y lo conquista todo.

5. EL HÉROE, LA HEROÍNA Y EL ANDRÓGINO

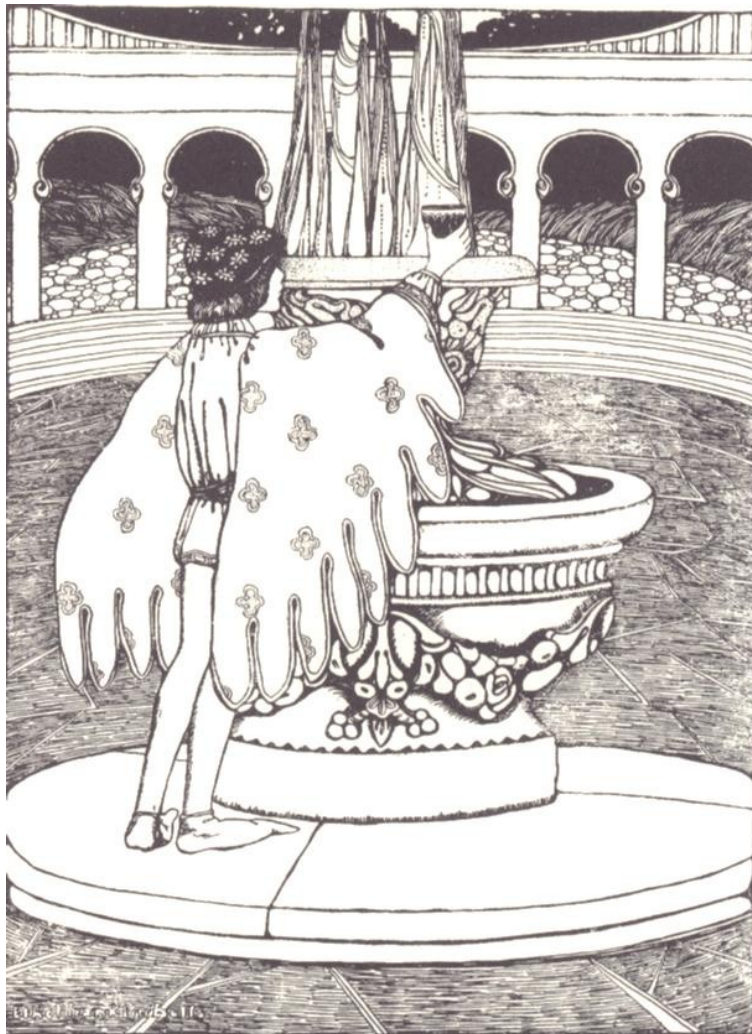
El ambiente del cuento de hadas ha de ser, por fuerza, romántico. El sexo juega un papel importante en el mito, el simbolismo religioso, la saga y la historia, al introducir la interacción dual de los poderes masculino y femenino dentro del marco de una situación amorosa concreta. Las aventuras del héroe y la heroína, el príncipe y la princesa, representan la búsqueda de la otra mitad, de la fuerza complementaria mediante la cual se consigue el equilibrio, la armonía y todo lo indispensable para “vivir por siempre feliz”. El poder solar masculino se abre camino en el mundo por medio de su presión egoísta y racional, convirtiéndose, cada vez más, en algo distinto y difuso, hasta que encuentra su opuesto, el lunar, femenino, intuitivo o instintivo, con quien se relaciona y, finalmente, se integra en la unión matrimonial. Esta es la conjunctio de la Alquimia, en la que lo masculino y lo femenino, el Rey y la Reina, se fusionan en la unidad final, el estado en que ya no existen oposiciones ni conflictos, logrando ambos la unidad del Andrógino, el Centro. Esta búsqueda de una verdadera pareja tiene lugar en todas las alegorías míticas y religiosas, es la búsqueda del complemento de la integridad personal, mediante la relación y la participación, la disolución de los contrarios para formar una unidad, simbolizada por los opuestos ying-yang encerrados en el círculo unificador.

La relación entre el hombre y la mujer es uno de los elementos fundamentales del cuento de hadas. Cada uno de ellos aparece asociado con el otro. El desarrollo del carácter, el despertar de un poder latente, el paso de la niñez a la madurez, de la inocencia a la experiencia, avanzando entre tentaciones que fortalecen y purifican, es el motivo central, que abarca toda la gama de relaciones humanas y familiares. El matrimonio es la nota clave del relato, en realidad, más del setenta por ciento de los cuentos giran en torno al matrimonio. En algunos, se usa la relación hermano-hermana, héroe-heroína, para representar el equilibrio entre opuestos, pero en otros se emplea la misma situación con distinto simbolismo. Cuando el hermano y la hermana han sido inseparables, pero se les obliga a asumir identidades separadas, se evocan condiciones que pueden corresponder a las de la iniciación, con la separación de sexos al llegar a la pubertad. Cada uno de ellos debe desarrollar su propia identidad adulta y pasar por los ritos de iniciación apropiados, pero diferentes.

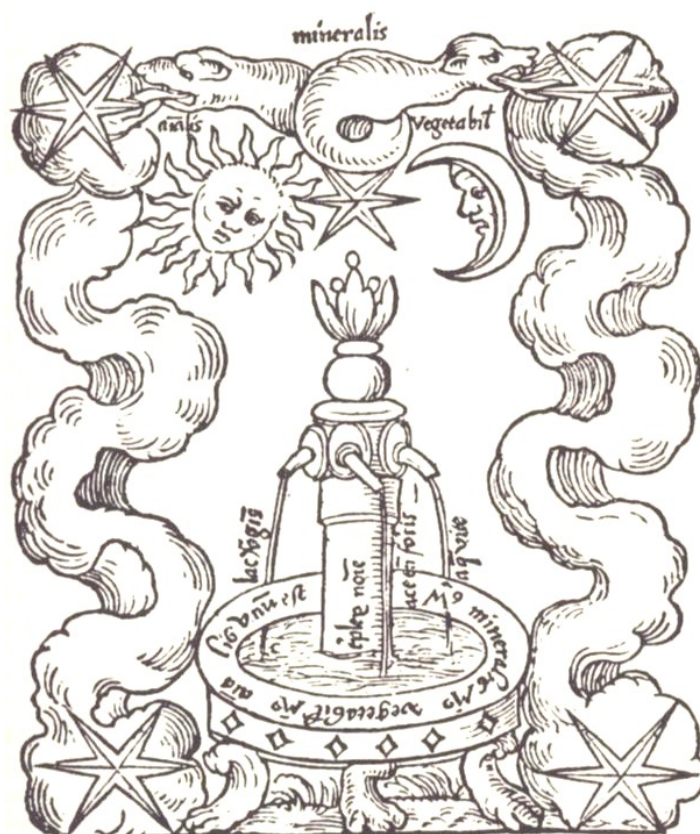
El héroe parte como una naturaleza humana no regenerada y avanza entre pruebas y tribulaciones en busca de su propia alma, para alcanzar la realización del Propio Ser en el viaje que lleva desde el cuerpo al alma y al espíritu. En este proceso no sólo encuentra su propia identidad, sino que ayuda también a otras personas, bien sea poniendo fin a las iniquidades de algún poder maligno, monstruo o dragón, encontrando un tesoro perdido, el Mundo Perdido o, como sucede en los cuentos del Cáliz Sagrado, devolviendo la prosperidad a una tierra desértica. Tener que marcharse del hogar o lanzarse al mundo para hacerle frente en solitario simboliza tanto el trauma del nacimiento físico como la experiencia traumática de tener que alcanzar una madurez física y psíquica en la adolescencia. En el mundo espiritual, significa salir en busca de la ilustración.

El héroe o la heroína, que en el mito y la saga tienen nombre propio pero en el cuento de hadas son los anónimos Príncipe y Princesa, Tercer Hijo o Hija Menor, representan los ideales de la raza: sus cualidades producen admiración y todos quieren emularlas. El héroe tiene cualidades esencialmente solares: es joven, guapo, de cabellos dorados, va de la luz a la oscuridad y viceversa, caminando por la tierra como el sol lo hace por el cielo. Esto hace que la escuela solar de interpretación lo vea únicamente como el joven dios solar, desafiado y puesto a prueba por el viejo dios de las tormentas, como sugieren la espada, la lanza y el hacha, que son las armas empleadas y simbolizan el relámpago y la lluvia vivificadora. El héroe vence al viejo dios y conquista a la hermosa diosa lunar de la vegetación. Otto Rank lo ve como “El héroe recién nacido, el joven sol que se eleva desde las aguas, que se enfrenta primero a las nubes inferiores, pero, finalmente, triunfa sobre todos los obstáculos”.

Estos obstáculos son muchos y variados. La historia debe comenzar con algún tipo de problema o golpe de mala suerte, ya que el descenso del alma al mundo de la revelación es el tremendo descenso desde el Paraíso Perdido. En esto, los cuentos de hadas van más lejos que los cuentos folklóricos y las historias de aventuras, más allá de la enseñanza de moralidad y advertencia de peligro. Llevan al héroe y a la heroína a experiencias que concluyen con la realización, la unidad final y la recuperación del Paraíso. Los cuentos folklóricos se detienen en el nivel moral, histórico o psicológico y no trascienden hasta lo sobrenatural o espiritual. Sólo se preocupan por la vida práctica del mundo, no por la misteriosa rueda de nacimiento-muerte-renacimiento, que es el importante legado de los cuentos de hadas. Aunque las situaciones de los cuentos de hadas son indudablemente humanas, se encuentran, sin embargo, un paso más allá de la vida humana corriente, porque puede suceder cualquier cosa y todo es posible, ya que están relacionados con un mundo sobrenatural. Los hechos y los sentimientos, aunque se expresan en términos humanos, están transformados y espiritualizados. Los héroes y las heroínas tienen virtudes, pero no vicios (éstos últimos se dejan para los villanos o anti-héroes). Los hermanos estúpidos, codiciosos o taimados y las hermanas feas actúan todos como contraste para que destaquen claramente las virtudes del héroe o la heroína. Incluso cuando el protagonista tiene una personalidad simplona, esta deficiencia es más aparente que real y, en última instancia, le resulta útil y contribuye a su triunfo. Sólo en raras ocasiones actúa de manera contraria a lo que se espera de su personaje, cuando ignora las instrucciones de su animal colaborador o consejero, como el *Pájaro de Oro*, pero, incluso en este cuento, termina por entrar en razón y el animal, con una tolerancia infinita hacia la estupidez humana, sigue ayudándole y hace que la aventura tenga un final feliz.



***El Agua de la Vida* de los Hermanos Grimm.
Ilustración de Ethel Franklin Betts**



**La fuente alquímica de la vida.
De *Rosarium Philosophorum* (1550)**

Algunas historias de héroe podrían tener su origen en los sueños, pero la mayoría se ajustan a los patrones de nacimiento-muerte-renacimiento, iniciación y Paraíso Perdido y Recuperado. Este grupo de cuentos habla de los esfuerzos que realizan la mente y el espíritu para comprender los deseos e impulsos interiores, el temor al aislamiento, el vehemente deseo de unidad y la búsqueda de la perfección. Los cuentos de hadas se parecen a los sueños en que dan forma a este mundo interior de poderes buenos y malos, de motivos ocultos, de imperfecciones, fortalezas y debilidades. También pueden provocar la entrada de fuerzas espirituales superiores al mundo de lo manifiesto, lo que supone una hierofanía (llegada de un ser sobrenatural, persona sobrehumana o héroe).

Las pruebas por las que pasa el héroe se ajustan al patrón de las pruebas rituales de la ceremonia de iniciación y son esencialmente masculinas: el héroe tiene que demostrar su masculinidad, como en las costumbres tribales. Algunas, en cambio, se parecen más a la lucha del hombre contra las fuerzas elementales de la naturaleza. Aquí, puede figurar entre las pruebas el hallazgo de flores, frutas o bayas fuera de temporada o lejos de su ambiente natural, conseguir leche de león o tres pelos del diablo, encontrar un pájaro mágico o el agua de la vida. Estas pruebas se encuentran en el mito de la épica gilgámica y en los viajes de Ulises y Perseo. Hay otras pruebas de ingenio, como la resolución de acertijos, que siguen el patrón de Edipo y la Esfinge, o la pelea contra un monstruo, duende o poder sobrenatural, como lo demuestra el mito de Orfeo y el escandinavo Hal, mientras que tareas como las de *Nicht Nought Nothing* nos recuerdan los trabajos de Hércules.

Las historias de tentaciones suelen ser de tres tipos: la esposa de Putifar o el tema de Fedra e Hipólito, donde la seductora está enamorada del seducido, la de Gawain, en que la dama no ama al héroe, pero necesita su ayuda, o, por último, el caso en que la diosa o hada atrae a un héroe mortal hacia el otro mundo, pero primero quiere poner a prueba su verdadera valía.

A veces la tentación está clara y se ha presentado con anterioridad a otros aspirantes, que fracasaron, en otras ocasiones es tan sutil que el héroe no se da cuenta de que lo están poniendo a prueba. Sin embargo, hay otro tipo de prueba, conocida como el Anfitrión Exigente, que recurre a la cortesía, una cualidad muy valorada entre las hadas. El que pone la prueba, el Rey o dueño del castillo, hace peticiones completamente absurdas e ilógicas, a veces hasta crueles, pero la cortesía natural del héroe, en cumplimiento de los caprichos de su anfitrión, logra su desencantamiento y el de sus súbditos. Con ello, el héroe conquista el reino, un castillo y una esposa hermosa y de linaje real. Este es, básicamente, el tema de los cuentos del tipo de La Bella y La Bestia y La Esposa Abominable. Culminar con éxito estas pruebas asegura la unión y felicidad del héroe y la heroína y la ruptura del encantamiento maléfico.

En el mito, la leyenda y el cuento de hadas, el héroe o la heroína se aventuran a entrar en un reino encantado, donde se encuentran con seres sobrenaturales, predispuestos para el mal, que pueden intentar matar, encantar o expulsar al protagonista. Mediante el derrocamiento de estos poderes, después de pruebas y tentaciones, se puede desencantar a una persona o un lugar y devolverlo a su dueño legítimo, o se puede ganar la entrada al Otro Mundo, mediante el matrimonio con un ser inmortal. Cada prueba está dispuesta para asegurarse de que el héroe o la heroína cumplen con las normas más elevadas y todas estas pruebas y tentaciones son reflejo de las que tienen lugar en los ritos de iniciación de todo el mundo.

El héroe del cuento de hadas, aunque desciende del mito y la saga, se ha desprendido, en parte, de su carácter mítico, de tal forma que no preocupa tanto su nacimiento y muerte como los actos heroicos que realiza en la vida y, sobre todo, la forma de encontrar a la heroína y lograr la unidad con un final feliz. En la mayoría de los casos, tanto el héroe como la heroína o son de linaje real o hijos de campesinos. Derivados del mito y la saga, que están concebidos por la aristocracia y para la aristocracia y se transmiten después a los campesinos, los cuentos de hadas expresan la herencia de ambos orígenes y en ellos ambas clases se encuentran y se mezclan con naturalidad: una como centro que controla el ritual antiguo, la otra imitándola y transmitiéndola a los ritos y ceremonias populares, como festivales, carnavales, fiestas y ocasiones en que se narran cuentos como un ritual. Aunque el héroe o la heroína sean de origen campesino, siempre hay alguno de ellos que está destinado a convertirse en Rey o Reina, aunque, antes de que pueda suceder esto, tienen que enfrentarse siempre con la hostilidad, ya sea de parientes inmediatos o de algún poder, y su vida está constantemente bajo una amenaza. Con frecuencia, se produce una amenaza contra su vida en el momento de nacer y hay que esconder al niño o lo crían unos padres adoptivos o algún animal guardián en un lugar remoto, donde él o ella permanecen en la ignorancia de su propio linaje. Estas historias siguen el patrón del mito y el simbolismo del que nace dos veces. El hombre no se da cuenta de su verdadera naturaleza hasta que se la revela la experiencia de la vida. Para poder establecer un equilibrio entre los poderes de la luz y la oscuridad, siempre hay una fuerza opositora o enemiga que vencer. Esta tensión de los opuestos provoca la lucha que desarrolla los músculos a nivel físico y, en un plano superior, los poderes psíquicos y espirituales. Es también la interacción de los dos grandes poderes, el pasivo y el activo, el femenino y el masculino, el *ying* y el *yang*.

A menudo, el padre del héroe o la heroína es un leñador o carpintero que vive al borde del bosque, como en Hansel y Gretel y otros cuentos. La madera representa la integridad del estado primitivo y brinda cobijo desde el nacimiento hasta la muerte, en la cuna, lecho matrimonial, casa y ataúd. En Oriente es la materia prima y el carpintero con sus herramientas representa el poder divino de la creación, que pone orden en el caos. En otros casos el padre puede ser un herrero, un artesano que crea formas también. En la mitología, Tvashtri, padre de Agni, era el arquitecto del mundo y Cinyras, padre de Adonis, era un carpintero, Cristo fue el hijo de un carpintero y siguió la misma profesión.

Sin embargo, otro esquema mitológico que se sigue con frecuencia es el del pastor o pescador. Es obvio el simbolismo del primero como protector y salvador y el Buen Pastor aparece en todo el mundo, desde el Dalai Lama tibetano (como una reencarnación de Chenrizing), al egipcio Ra, el iraní

Yima, el griego Orfeo Boukolos y Cristo en el Nuevo Testamento. Buda, Orfeo, Cristo, todos fueron Pescadores de Hombres.

Otra característica del héroe en la mitología y en los cuentos de hadas es que su nacimiento tiene lugar a menudo después de estar sus padres mucho tiempo sin hijos y, con frecuencia, hay alguna profecía sobre el destino del niño o su influencia en el destino de los demás. Para evitar que se cumpla la profecía, se abandona al niño en la selva o se le arroja a las aguas. El Karma Hindú, cuya madre virgen fue fecundada por el dios solar Surya, el babilonio Sargón, el egipcio-hebreo Moisés, los griegos Edipo, Danae y Perseo, los romanos Rómulo y Remo y el teutón Sigfrido, todos ellos son precursores del héroe abandonado del cuento de hadas.

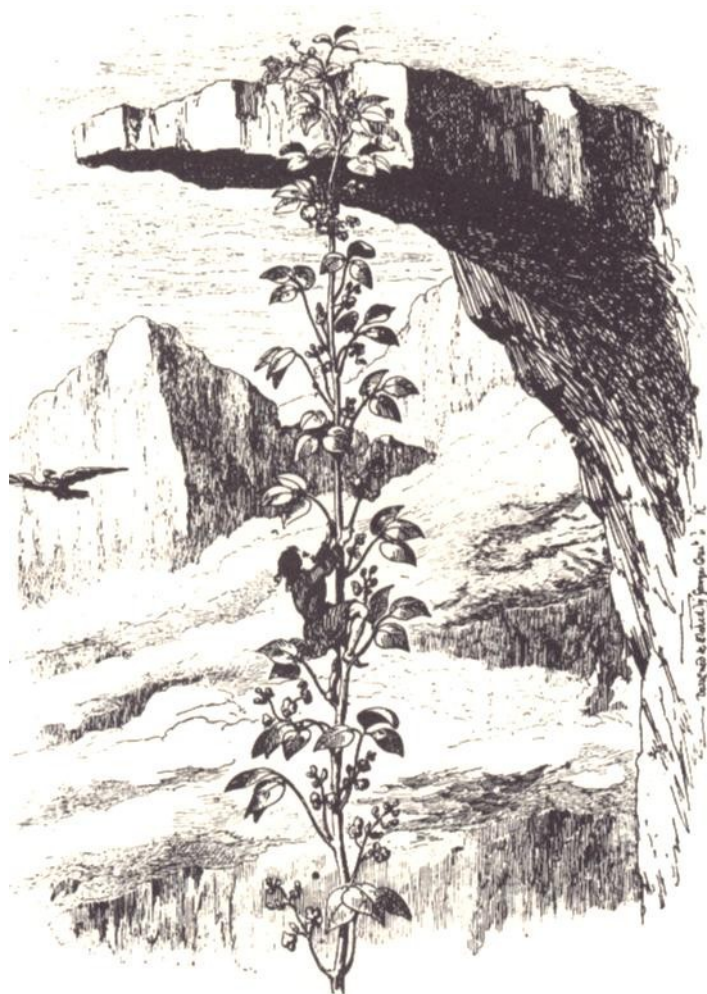
El héroe, cuando no es un tipo simplón, destaca en todo entre sus hermanos y demás de su edad: es más guapo, más inteligente y más maduro, con lo que provoca envidias y resentimientos. En contraposición a todas las costumbres reales, puede cabalgar y viajar por selvas y desiertos y países extranjeros, sin necesidad del séquito o acompañamiento. En esto vemos el simbolismo antiguo del rey o sumo sacerdote electo, partiendo solo para encontrarse con la divinidad. En su viaje, el héroe es, como señala Lord Raglan, una persona ritual que emplea armas rituales para dar un golpe ritual. De aquí la uniformidad existente entre el mito, la saga y el cuento de hadas en cuanto a las armas y métodos empleados y los resultados obtenidos.

Las Pruebas Heroicas

Las pruebas y tribulaciones llevan, finalmente, a la conquista de la novia y del reino. La muerte trágica del héroe es propia de la saga, la épica y la leyenda más que del cuento de hadas.

Las primeras nos hablan de las cosas tal como se ven en un mundo de tribulaciones, alegrías y penas, el último nos las expone tal como podrían y deberían ser, con la ayuda sobrenatural. En el mundo sensible, existir es sufrir, pero en el reino del espíritu todo es posible y con esta libertad vienen la alegría y la felicidad. Las historias trágicas simbolizan los designios del destino, inevitables para los humanos, en el cuento de hadas interviene la ayuda sobrenatural o algún duende travieso que ayuda al héroe o la heroína a escapar felizmente de las redes del destino. Lo que no se puede ni siquiera imaginar es que algún héroe pueda caer en la ignorancia, envejecer o contraiga una enfermedad. Debe morir heroicamente como en la saga o vivir por siempre feliz, como en los cuentos de hadas.

La costumbre de tener que conquistar la novia es un ritual antiguo. El *Mahabharata* habla de las pruebas impuestas a quien aspira a la mano de la hermosa princesa Draupadi, Brunilda impuso pruebas de fuerza a todos los que aspiraban a casarse con ella y, en China, una bella princesa se mantenía en la cima de una montaña inaccesible o en el centro de un lago custodiado por un dragón. El tema se repite con frecuencia en *Las Mil y Una Noches* y en casi todos los países se oyen historias similares. La heroína se encuentra a veces en algún sitio inaccesible, como en Rapunzel, en una torre alta, algunas veces, especialmente en los cuentos celtas, está en una bóveda encima de un pilar o cautiva de un monstruo o un dragón. Este tema de la altura o la inaccesibilidad, significa que lo femenino, como la sabiduría, es algo trascendente, sobrenatural y celestial, pero la sabiduría hay que bajarla a la tierra o liberarla antes de que pueda cumplir su verdadera misión, los dos reinos, el de la sabiduría y el del método, tienen que encontrarse. También puede considerarse como una alegoría del matrimonio, donde la divergencia entre el reino superior y el inferior se resuelve realizando tareas difíciles, que elevan al inferior y hacen descender al superior a un nivel en que puedan encontrarse.



**Jack trepa por el tallo de judía.
Por George Cruikshank. (Mary Evans Picture Library)**

En muchas sociedades antiguas, la sucesión real se transmitía por línea femenina, de tal forma que el consorte o futuro rey procedía de otra familia o país y, al casarse, se hacía cargo de la mitad o de todo el reino. No tenía que ser por fuerza de sangre real y hay muchas historias de princesas conquistadas por un príncipe o por alguien de origen humilde, pero con cualidades sobresalientes, que trae sangre fresca a la dinastía y le ayuda a reinar con justicia. La heroína, como el héroe, es hermosa y, generalmente, tiene cabellos dorados, lo que hace que algunas escuelas de pensamiento, especialmente la francesa, vean en la heroína a la Aurora, el Amanecer y la Primavera y en la hermana fea la oscuridad de la Noche y el Invierno. Las joyas, el oro, las rosas y los objetos valiosos entregados a la hermana cortés y bondadosa se convierten en la luz y el fulgor del Amanecer, y la inmundicia, los sapos y las víboras que salen de los labios de la hermana fea y descortés se equiparan con los males de la oscuridad. Otros encuentran en el príncipe vestigios de un héroe solar divino y en la princesa a la diosa lunar, cuya unión en matrimonio sagrado provoca la interacción y reconciliación de los opuestos y la mística unión del Cielo con la Tierra.

6. EL TONTO Y EL EMBAUCADOR

Hay ocasiones en que el héroe aparece como un tonto, un simple, como el Tonto Santo o el Simplón Sagrado de la saga y la leyenda. Generalmente es el menor de los tres hijos de un Rey, los dos mayores son listos, guapos y habilidosos y el tercero, simple, tonto y despreciado. El Rey tiene problemas o su reino se ve amenazado y pide ayuda a los hijos. Los dos hermanos listos fracasan y es el tonto de la familia el que encuentra la solución adecuada. Simboliza la mente racional normal y sus limitaciones cuando se enfrenta a las actividades interiores del espíritu, lo instintivo, las facultades femeninas que se necesitan para equilibrar el racionalismo masculino. El tonto representa también la aceptación espontánea de las cosas tal como son, la acción natural sin miras ulteriores y una apertura de mente que nos permita reconocer las propias limitaciones y estar dispuestos a aceptar ayuda, sea natural o sobrenatural, cuando hay que enfrentarse a dificultades que exceden la capacidad de la experiencia ordinaria. Otra de las razones por las que triunfa el tonto es que, actuando con espontaneidad, aprende por experiencia propia, mientras los otros dos hermanos se rigen únicamente por la más estricta razón. En el cuento de *Las Tres Plumas*, siguiendo la lógica de la razón, el tonto de la familia no puede tener la habilidad necesaria para resolver los problemas ni llegar a ninguna conclusión. Tiene éxito la primera vez y aparece con la valiosa alfombra, pero, siempre de acuerdo con la lógica, esto se debe a una mera casualidad y no hay que tenerlo en cuenta. Está claro que en la segunda ocasión ha tenido la suerte de conseguir el anillo, pero no se pensar que se debe también a la suerte o la casualidad y la razón queda derrotada definitivamente. Respondiendo con espontaneidad a situaciones reales, acaba triunfando y conquista a la princesa y el reino.

También hay que tener en cuenta el paralelismo que existe entre la inocencia infantil y la mentalidad del tonto: “Los niños y los tontos dicen las verdades”. Esta confianza e inocencia, similar a la infantil, es a veces una protección natural, según el precepto “Sed como niños” para los que están abiertas las puertas del Reino de los Cielos. Hablando con propiedad, el tonto no es estúpido en realidad, sino que se le considera así porque funciona en un nivel diferente. Tiene una sabiduría propia y a menudo es un caso en que “el corazón tiene razones que la razón no comprende”. En la historia de *Las Tres Lenguas*, el conocimiento, aparentemente inútil de “lo que dicen los perros cuando ladran”, o los pájaros, o las ranas cuando croan, permite al tonto vencer las mismas dificultades que han destruido al fuerte y listo, liberar a otros de un encantamiento maléfico y conquistar un tesoro y un cargo muy elevado. *El Agua de la Vida* pertenece al mismo ciclo, mientras que *Molly Whuppie* tiene un argumento parecido, pero la salvadora es la hija menor.

El tonto tiene una mente abierta a todas las posibilidades, mientras que los hermanos mayores tienen una mentalidad estrecha que no les permite ver más allá de sus limitaciones. El simple, más abierto de mente, ve las cosas en-sí-mismas y, por lo tanto, capta el significado de cualquier situación. Hay versiones hindúes, persas, turcas, griegas, sicilianas y noruegas del hijo menor y simple, que a veces se asemejan al tema de “La Bestia Agradecida”. En un cuento bohemio, el hijo menor y despreciado salva a un perro, un gato y una víbora de una multitud que quiere torturarlos. La víbora le regala un reloj mágico que al frotarlo, como ocurre con la lámpara de Aladino, le concede todos sus deseos. De esta manera consigue un palacio y una princesa, pero ésta no lo ama y, al descubrir el secreto del reloj, lo coge y se marcha con su palacio a un país lejano. Dos cuervos ayudan al héroe a descubrir dónde se encuentra el palacio y el gato y el perro le ayudan a llegar a él. Después, el héroe hace que desaparezcan su esposa y el palacio y él se queda para siempre, viviendo feliz en compañía de los animales. Este argumento aparece también en cuentos griegos, franceses y daneses. En una variante polaca, hay un brujo que transmite sus conocimientos a su hijo, Juan el Tonto, dejándole también en herencia un caballo, una codorniz y un cerdo. Juan el Tonto queda relegado a las cenizas, igual que Cenicienta, tema que aparece con frecuencia en los cuentos donde hay un héroe simple. Cuando el Rey ofrece a su hija menor, que es la más hermosa, al vencedor de un torneo, Juan el Tonto, ayudado por los animales, vence a sus hermanos listos y conquista a la novia.

Algunas veces, el tonto, repudiado por su estupidez, recibe ayuda de objetos mágicos que satisfacen deseos: mesas que nunca dejan de suministrar alimentos, sacos de dinero o bolsas que están siempre llenas, un asno que produce oro o un bastón automático e invencible.

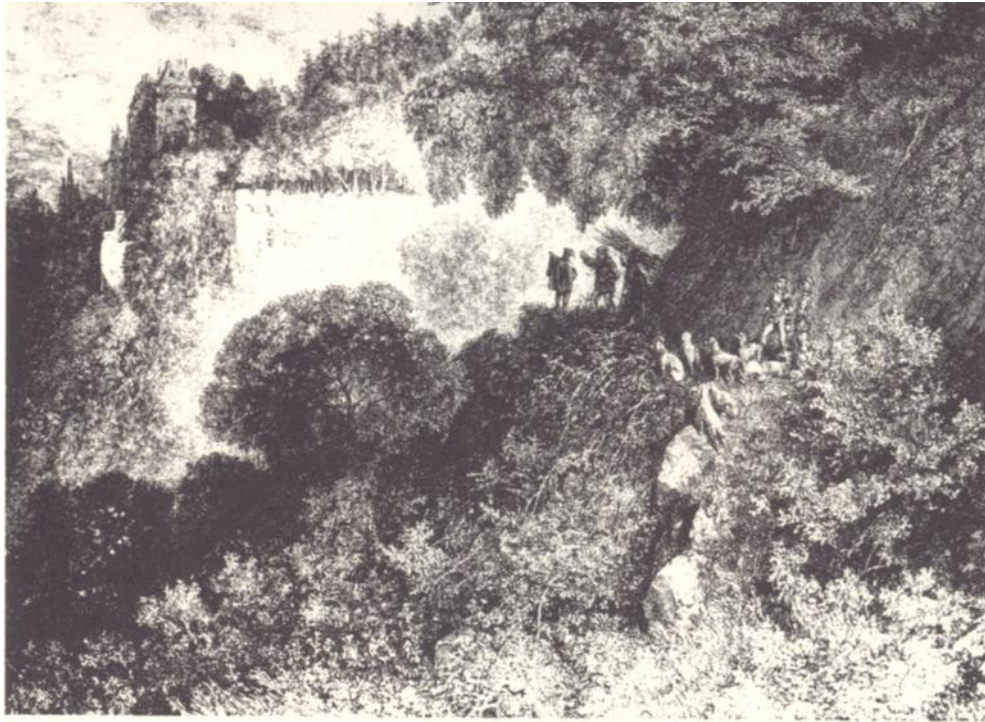
Muchos cuentos basados en este tema del hijo menor, especialmente los de origen hindú, budista o chino, tienen cierta similitud con la historia bíblica de José y sus hermanos. El hijo menor sufre las amenazas y la traición de sus hermanos, pero después prospera y les ayuda cuando reciben las privaciones que se merecen. En las tribus nómadas, los hijos mayores recibían su parte de herencia y el menor se quedaba con lo que sobraba. En las culturas donde predominaba el culto a los antepasados, el hijo menor era el que tenía más posibilidades de quedarse en el hogar para llevar a cabo los ritos necesarios. En los cuentos en que hay que cuidar de alguna sepultura, el héroe es siempre el hijo menor o, caso de no haber hijos, la hija menor. En Occidente había una antigua fórmula hereditaria en la que el hijo menor se hacía cargo de la tierra o del reino, por haber tenido ya los hermanos mayores su oportunidad de abrirse camino en la vida. Heródoto nos habla ya de esta ley. Esta es la “Borough English”, conocida como último-genitura, que se siguió practicando hasta 1255 en Leicestershire. En Francia era el *droit de juveigneurie* o *Maineté* en Alemania, *Jungstenrecht*. En esta ocasión, el hijo menor era el responsable del funeral y el cuidado de la sepultura. Esta norma también existió en Asia Central, Hungría, Rusia y Frisia.



**La princesa a punto de herirse con el huso del Hada Rencorosa.
Por Gustavo Doré.**

El tonto, como el bufón medieval, bajo el disfraz de sus propias ocurrencias, divulgaba sabias sentencias y se le permitían críticas y verdades que ningún otro se atrevía a pronunciar.

Representaba también el triunfo de los que parecían tontos sobre los llamados o tenidos por sabios. Se burlaba de la estupidez de la sociedad, fijándose más en el espíritu que en la letra de la ley: “Porque la sabiduría de este mundo es tontería para Dios” y “El hombre no entiende las cosas del espíritu de Dios, porque le parecen tonterías”. El bufón o tonto se presentaba también bajo la apariencia de impertinencias, acertijos que necesitaban serias respuestas metafísicas, preguntas que confundían la razón del oyente y le obligaban a abandonar la forma lógica del pensamiento racional, para entrar en el reino de la intuición y la sabiduría, por los misterios cósmicos que revelaban la naturaleza oculta de las cosas. Vishnú, el más grande de los dioses, es el Prestidigitador Cósmico.



“Y corrió con todas sus fuerzas hacia la Bella Durmiente”.
Ilustración de Gustavo Doré. (Mary Evans Picture Library)

Al Simple Santo, o Perfecto, o Tonto Sagrado, entre los que Parsifal es, probablemente, uno de los prototipos más conocidos, como a muchos de los héroes de los cuentos de hadas, lo cría humildemente una madre viuda. Esto elimina el elemento racional masculino y se remonta al culto a la Madre Tierra, en el que el iniciado se denomina “el hijo de una viuda”. Se cría ignorando no sólo su noble origen, sino también las costumbres del mundo y lo más elemental de la vida diaria. Lo visten como a un tonto, con abrigo de cáñamo, un gorro de tontos de piel de ciervo, monta una jaca enclenque y se le da una varita mágica. Criarse en un nivel social inferior al del verdadero nacimiento aparece en la Mitología en la crianza de hijos adoptivos, como el dios Krishna, entre pastores, es símbolo de la carencia de identidad antes de la iniciación, antes de haber “nacido de nuevo”.

El Embaucador

En todo el mito y el simbolismo se encuentra una ambivalencia que queda patente en el cuento de hadas. El Embaucador es un tipo humano aceptado por las religiones más maduras de oriente, donde el demonio se equipara a la ignorancia y se reconoce la validez de las paradojas. El Embaucador es la personificación de la ambivalencia y la paradoja. Es, como dice Paul Radin, “al mismo tiempo creador y destructor, donante y negador, que engaña a otros y siempre se engaña a sí mismo”.



El Palacio del Sueño
Ilustración de Doré para *La Bella Durmiente*.

En las épocas medievales también personificaba al bufón y en los tiempos modernos al payaso que, aunque hace el tonto, es, sin embargo, una persona de una especialización muy alta. El Embaucador, especialmente en el mito de la América del Norte indígena, es el creador del mundo que ha existido siempre o, en todo caso, el que vuelve a crearlo después del diluvio. Cualquiera que sea su apariencia, Liebre, Coyote o Cuervo, o un hombre viejo (viejo en el sentido de no tener edad), su naturaleza es la representación misma de la dualidad, en este sentido comparte la naturaleza de Shiva o, concretando más, del hijo de Shiva, que disfrutaba haciendo travesuras, Ganesha, el de la cabeza de elefante.

En los cuentos de hadas se modera la fuerte sexualidad del Embaucador mítico original y no se da tampoco el cambio de sexo, que es una característica de los ciclos del Embaucador en el mito. En la tradición indígena de América del Norte tiene un carácter Priápico, que se pierde en el cuento de hadas, pero en ambos varía desde el héroe casi divino que puede vencer a los poderes del mal, los gigantes y los monstruos, hasta el bufón que se ridiculiza. No está sujeto a la moralidad y costumbres tradicionales e ignora todas las limitaciones. En esto es un Hermes inferior, el errante mítico, el mensajero entre los dioses y los hombres, no sujeto a fronteras, aficionado a las travesuras, imprevisible, amigo de los comerciantes y los ladrones. Jung ve un paralelo entre el Embaucador y el Mercurius alquímico: “Su afición por los chistes pícaros y las bromas maliciosas, su poder para transformar apariencias, su doble naturaleza, mitad animal mitad divina ... y, por último, aunque no por eso menos importante, su aproximación a la figura de un Salvador”. Esta última cualidad la lleva al cuento de hadas junto a sus poderes de transformación y cambio de apariencia, ejemplificado en *Pulgarcito*, *Hans el Tonto*, y otras muchas historias. Pero su costumbre de dividirse en varias partes y enviar a cada una de ellas a una misión distinta parece haber desaparecido en el cuento de hadas, excepto en el alma separable o el símbolo de la vida externa. El Embaucador Gato con Botas realiza aún más su conexión con Hermes en su insistencia en llevar botas, que no sólo lo elevan de la categoría de sirviente, ya que los esclavos iban descalzos, sino que lo asocian con los milagrosos poderes de transporte de las sandalias de Mercurio o las mágicas botas de siete leguas, que son características de los cuentos de hadas de origen hindú, budista, chino, persa y europeo.

El Embaucador se diferencia de los niños en que supera en ingenio a los ogros, brujas y poderes malignos.

En los niños, la inocencia ejerce su protección natural, mientras que el Embaucador emplea estratagemas para superar las dificultades y las caídas, pero ambos representan situaciones en las que el débil supera al fuerte con su ingenio. El Embaucador puede ser también el candidato de menos posibilidades, que, con astucia, supera a su contrincante logrando un triunfo del cerebro sobre el músculo, como David venciendo a Goliat. A menudo, el héroe es de tamaño diminuto, como Pulgarcito. El Sastrecillo Valiente o, en los cuentos hindúes, un “muchacho pequeño”, precoz y con una fuerza desproporcionada para su tamaño (el poder de la mente sobre la materia). Muchos cuentos no ofrecen elección entre lo bueno y lo malo, sino, simplemente, enseñan que el que aparentemente tiene menos posibilidades puede superarse en una situación de la vida y lograr su propósito con el ingenio y la habilidad necesaria para desviar los acontecimientos en beneficio propio, como en *El Sastrecillo Valiente* y *El Gato con Botas*, aunque en el último aparece también la moraleja de la dedicación del Gato a las necesidades de su amo y su evolución en la vida, mientras que en *Klaus el Pequeño* y *Klaus el Grande* la ventaja es para el pequeño. Aquí el embaucador resulta ser el egoísta, pero, cuando tiene un motivo altruista para sus acciones, representa la evolución del individuo desde la inconsciencia caótica y amoral hacia la consciencia responsable.

Como el Ego, el Embaucador puede representar también la vida materialista del cuerpo y tiende a ser, al mismo tiempo, estúpido y astuto en la acción, pero, aunque es estúpido, es un instrumento necesario para la evolución del ser superior. En las dificultades y experiencias que le toca vivir, afianza las cualidades que necesita para la lucha de la vida. En este sentido, salta a la vista que el Embaucador es un salvador a la vez que un bufón cuyas tonterías y debilidades provocan la risa sana. El Embaucador también se emplea, en algunos casos, para que destaque claramente el héroe. En esta situación, representa, una vez más, el cuerpo y el aspecto materialista, mientras que el héroe personifica el alma y lo espiritual.

Jack y el Tallo de Judías

Aunque no se trata de cuentos de hadas propiamente dichos, ya que en él no hay hadas ni intervención sobrenatural, las historias de Embaucador tienen un elemento mágico y la acción de los animales implicados es, en cierto sentido, sobrenatural, dado que se mueven por encima de sus formas habituales. *Jack y el Tallo de Judías* tiene una mezcla de los cuentos de Tonto y de Embaucador. El inicio de la vida de Jack, como hijo de una pobre viuda que ignora que su padre ha sido un hombre rico, es típico del Tonto, como lo son sus posteriores transacciones mercantiles. La magia hace su aparición con las judías y Jack asume entonces el papel del Embaucador, al superar en ingenio al gigante y quitarle sus objetos mágicos (el gorro del conocimiento, la capa invisible y las botas de siete leguas o, en otras versiones, un violín, un caballo, una luz o un arpa con poderes mágicos o un ganso que pone huevos de oro). También se sirve de diversos trucos para mantener al gigante encerrado en su casa o fuera de ella cuando le es necesario. Jack, el asesino de gigantes, es también un archi-Embaucador, un ejemplo del triunfo del ingenio sobre la fuerza bruta, lo sutil sobre lo burdo. Emplea también varios objetos mágicos que aparecen en muchos cuentos, conocidos como equipo ritual en los ritos de iniciación masculinos. Jack también, igual que el Sastrecillo Valiente, engaña a los gigantes para que se maten entre sí. Sus esfuerzos sugieren una versión popular de los trabajos de Hércules.

El tallo de judía de la versión inglesa se encuentra también en el resto de Europa, pero en otras partes del mundo es una liana, una raíz de plátano y muchas veces un árbol lo que enlaza este mundo con los cielos. En una versión occidental es una col la que crece hasta llegar al cielo. El mito pone de relieve la comunicación entre los hombres y los dioses y el simbolismo sagrado del *axis mundi* guarda relación con los árboles, las montañas, los pilares, los postes, las escaleras, etc., como vías de comunicación entre el cielo y la tierra. El arco iris es también un medio de llegar al cielo, como el abedul o poste del sacerdote-mago.

Cualquier escalada se relaciona con los ritos de la ascensión, como un intento por llegar al reino de los dioses para conseguir favores, bendiciones o la meta espiritual deseada. Jack el Embaucador, con su tallo de judía, sigue ignorante y no sabe por qué trepa por él, pero consigue riquezas para él y para su madre y hace que ésta vuelva a su situación anterior. Cualquier forma de ascenso, sea trepando o volando, simboliza el esfuerzo por alcanzar lo divino. El ascenso y el descenso juegan su papel en la iniciación, ganando conocimiento y experiencia de un mundo diferente, o, mejor, aspectos distintos de un mismo y único mundo. Este simbolismo sirve para cualquier idea religiosa, desde la más primitiva hasta la más avanzada.

El árbol mágico del cuento de hadas crece, generalmente, para ayudar a alguien que sea pobre o se vea perseguido o amenazado, brindándole refugio o un medio de llegar al cielo, donde puede ganar algún don o recibirlo como regalo. Llega hasta el país de lo sobrenatural, poblado por gigantes, hadas o inmortales, pero no por duendes, enanos o gnomos, que pertenecen al submundo. Los cielos son siempre una fuente de abundancia: algunas veces los ciudadanos del cielo entregan sus obsequios voluntariamente, otras veces, los dioses parecen celosos de sus posesiones y no les gusta la intrusión en sus reinos. Esta última actitud se puede ver sobre todo en los mitos egipcios, babilónicos, griegos y tribales.

7. EL TIEMPO Y EL SUEÑO

“Había una vez” es, como señala Mircea Eliade, la frase ritual de apertura de los cuentos de hadas, lo mismo que “Al Principio” o “En aquellos tiempos en que Dios andaba por la tierra con los hombres” o, al estilo sumerio, “Después de que los Cielos se habían alejado de la Tierra, después de que la Tierra se hubo separado de los Cielos” es la del mito. Otras frases iniciales de los cuentos de hadas, como “Más allá del fin del mundo” o, como en el cuento inglés *El Pozo del Fin del Mundo*, “Había una vez en unos tiempos muy buenos, aunque no era en mis tiempos, ni en los tuyos, ni en los de nadie ...” sitúan la acción fuera del tiempo, llevándola a una situación en que los acontecimientos no se ven controlados por vías habituales, de tal forma que las normas ordinarias desaparecen o pierden sus valores y se crean unas nuevas, se sustituyen por otras o se cambian entre sí. Una vez más, todo es posible al estar fuera de las limitaciones de tiempo y espacio. Cuando se está libre del tiempo, los hechos pueden producirse en cualquier lugar o momento, en un Eterno Ahora. Tolkien dijo que los cuentos de hadas “abren una puerta al Otro Tiempo” y, si la franqueamos, aunque sólo sea por un momento, estamos fuera de nuestro tiempo o incluso “fuera del mismo Tiempo” o, como dice A.E. (G.W. Russel), entramos en “acontecimientos que han sucedido en épocas inmersas más allá del tiempo”. El final de los cuentos marca también esta carencia de tiempo, al decir que el héroe y la heroína vivirán felices por siempre jamás. Lo que no ha tenido comienzo no puede tener fin.



**Ilustración para *La Hija del Rey del Pantano*, de Andersen.
Por Helen Stratton. (Mary Evans Picture Library)**

“Había una vez” equivale al Primer Tiempo de los antiguos egipcios, el tiempo mitológico que forma parte de todas las tradiciones del mundo. Es el Primer Tiempo, en el que apareció el mundo y se produjeron las revelaciones de la Edad de Oro, una época en la que los dioses, los hombres y los animales hablaban el mismo idioma. El Cielo y la Tierra no se habían separado y no había diferencia entre los estados del ser. El tiempo sólo puede existir en el propio conocimiento, se detiene en la experiencia mística y no tiene validez en el mundo de los sueños o en el mundo del alma, donde, como lo describía un místico medieval, “no existe ni el tiempo ni el espacio, ni antes ni después, sino que todo está encerrado en un Ahora recién encontrado, en el que mil años pasan tan rápidamente como un momento”.

Este mundo sin tiempo es también el reino de las hadas, que nos rodea por todas partes, impregnando lo de arriba y lo de abajo, lo de aquí y ahora y queda expresado con la frase oriental “Era y no era” o “Lo que era y lo que no era”. Carece, a la vez, de tiempo y de espacio, es “El País que no está en ningún sitio y es el verdadero cielo”. Allí, el tiempo deja de funcionar en ambas direcciones, como en lo sueños, de tal forma que el héroe y la heroína, que pueden morir en la saga y la leyenda, están tan lejos de la muerte en el cuento de hadas que ésta no les alcanza, sugiriendo una eternidad sin tiempo. En los cuentos del reino de las hadas la gente vive experiencias maravillosas y aventuras duraderas, sólo para descubrir, al regresar al mundo mortal, que la ausencia ha sido cuestión de momentos. En otros casos sucede lo contrario: un momento vivido en el mundo de las hadas equivale a siglos de tiempo mortal. Cualquiera que sea raptado por las hadas o sufra un hechizo pierde toda noción de tiempo, a veces por un período fijo, que puede ser un año, un día o tres, siete o cien años. Este tema se repite por todo el mundo. Uno de los genios Taoístas, Wang Chih, desapareció en una montaña, dejando olvidada su hacha. Cuando volvió a la tierra después de un tiempo aparentemente corto, el mango de su hacha se había convertido en polvo y hacía siglos que habían muerto sus parientes y amigos. Un mandarín chino, siguiendo a una bella joven de la que se había hecho amigo, entró en una tierra encantada, donde pasó tres días, pero, al abrir una puerta prohibida, se encontró de regreso en el mundo mortal, donde habían transcurrido trescientos años. En un cuento esquimal, el héroe entra en un mundo mágico donde no existe el día, ni la noche ni el transcurrir normal del tiempo, hasta que regresa al mundo que dejó.

Tir-nan-og, Las Islas de Bienaventuranza, La Isla de la Felicidad, no tienen noción del tiempo, y la tradición celta está llena de ejemplos de olvidos producidos por los poderes de las hadas. Las novias pueden desaparecer cuando alguien las persuade para que bailen o se les da una flor encantada, abandonan la escena de la boda por un momento, para regresar cien años después, sorprendidas y perdidas en un mundo extraño. Los enanos pueden llevar a un joven al interior de una montaña para enseñarle unos tesoros durante un momento, un pastor se refugia en una cueva por un rato, un príncipe se queda dormido durante un viaje, todos al regresar o despertarse se encuentran con un mundo en el que han transcurrido siglos. Como en Shangri-la, los que viven en ese mundo no envejecen, pero una vez que salen fuera de él, todo el peso de sus años mortales cae sobre ellos y se pulverizan al primer bocado de alimento mortal o se vuelven déspotas instantáneamente y mueren.

Lo mismo ocurre con las aguas encantadas. Un cuento de hadas estoniano relata las aventuras del hijo menor de un campesino, del que se ha enamorado una sirena. Lo lleva a vivir con ella, como marido, a un bello palacio del fondo del mar. La historia continúa con el tabú del nombre y con la visión prohibida. El no debe llamarla nunca sirena ni verla cuando entra en retiro todas las semanas. Al violar ambos tabúes, la justicia divina le da su merecido y aparece arrojado en la playa donde se encontró por primera vez con la sirena. Todos sus parientes y amigos han muerto y él es un anciano que va pidiendo un trozo de pan y, finalmente, lo encuentran muerto sobre la arena de la playa.

Hay, sin embargo, excepciones en este ciclo de cuentos, mitos e historias si no son celtas. La gente vuelve del reino de las hadas con regalos y mayores poderes.

La ilusoria naturaleza del tiempo se manifiesta también cuando un baile de hadas puede durar, sin interrupción, un año o más. Se cuenta la historia de uno que duró cien años, aunque los bailarines creían que sólo se trataba de unas horas.

Dormir e hilar

Dormir también destruye el tiempo. En todo el mundo se cuentan casos de sueños milagrosos. Plinio relata la historia de Epiménides, que durmió cincuenta y siete años en Creta. La leyenda cristiana tiene ejemplos de ello, aparece en El Corán y la historia de Rip van Winkle es muy conocida en el mundo occidental. En la saga, el mito y la leyenda tenemos ejemplos de un sueño que borra el tiempo y el espacio: castillos que desaparecen, palacios que se vuelven a encontrar.



**El Príncipe Encantado, recogiendo la bola de oro de la princesa.
Ilustración de Ethel Franklin Betts.**

También se emplea el sueño para obligar a olvidar, como en algunas versiones de Cenicienta, en que la niña recibe ayuda del espíritu de su madre muerta o de algún animal colaborador, las bellas espías celosas para descubrir de donde procede la ayuda, pero son inducidas en un sueño mágico y se desbaratan todos sus planes. Este sueño puede estar provocado por un anillo, una varita mágica o por el simple hecho de peinarse, pero en muchos cuentos se produce por un pinchazo. En *“Edda”* se emplea una espina para hacer dormir a Brunilda, mientras que en las variantes de *La Zarza Roja* o la *Bella Durmiente* se trata de un pinchazo con un huso de hilar. La Princesa Durmiente encantada aparece en Homero haciendo referencia al matrimonio sagrado, el *hieros gamos*, en la saga, Brunilda, que posiblemente es una derivación de una mítica diosa dormida que despertará cuando llegue el tiempo de la necesidad, duerme en el Shieldburg o Hindfell o, en la versión noruega, en la roca solitaria de Hindarfjell, rodeada por un muro de fuego. Aquí todo tiene un simbolismo sagrado: el fuego que la rodea es como el que cerró el Paraíso después de la Caída y la cima de la montaña donde yace dormida simboliza tanto la montaña sagrada como el eje del mundo. También representa la separación simbólica de la iniciación.

Los psicoanalistas comparan a la Princesa Dormida con el subconsciente, pero en el plano espiritual es el alma que no ha despertado, a la que todas las religiones se dirigen diciéndole: “Despierta, tú que duermes”. El largo sueño y la destrucción del tiempo significan el recogimiento en el mundo interior del alma que se hace en la iniciación para meditar y encontrar la identidad interior, antes del segundo nacimiento, del despertar y la iluminación.

Antes de dormirse, las reacciones de la Princesa son automáticas, ingenuas e infantiles, después, al despertar, sus actos son conscientes y están controlados por la iniciada. Además, sin un período de retiro e integración, la actividad no sólo es inútil, sino también peligrosa, ya que puede orientarse en una dirección errónea. La joven Princesa es el alma (siempre femenina), supeditada al sueño de la muerte aparente que se produce antes del renacimiento a un estado superior. Cuando se encuentra con el espíritu solar (masculino), despierta a una nueva vida conjunta del alma y el espíritu, de lo masculino y lo femenino, unidos en el Andrógino, de lo activo y lo pasivo, combinados en la unidad de perfección. En el cuento de hadas, a nivel popular, las heroínas como la Bella Durmiente o Blancanieves no han entrado aún en la edad femenina adulta y todavía no han despertado al amor. Este simbolismo del sueño aparece también cuando alguien se convierte en piedra por un encantamiento, quedando como una estatua hasta que lo liberan, excepto cuando la petrificación es un castigo. En una variante rusa de la Bella Durmiente, un soldado llega al reino petrificado y resiste durante tres noches el miedo y las maquinaciones de los espíritus malignos, antes de devolver la vida al reino y casarse con la Princesa.

Algunas veces el palacio está encantado también. Cuando se rompe el hechizo, no sólo se despierta la heroína dormida, sino que se transforma todo el escenario: aparecen bellos edificios, florecen los desiertos y la tierra vuelve a ser fértil. La vida del lugar está ligada a su alma y, cuando ella despierta, el alma dormida revive: el alma, la sabiduría, se despierta y reanima todo lo que la rodea.

En los cuentos de La Bella Durmiente o La Zarza Rosa vemos el simbolismo de la iniciación en que, cuando se queda sola en el palacio, la Princesa va subiendo cada vez más alto, de habitación en habitación. En Babilonia, el *'hieros gamos'* se celebraba en la cima del Zigurat. En un cuento hindú, Surya Bai, que duerme siete años seguidos después de haberse dado un pinchazo, yace dentro de una casita que hay en la copa de un árbol inmenso. Todas las torres altas, como la de Rapunzel, tienen este mismo significado y el argumento se repite en *La Princesa del Árbol*, de Grimm. En la habitación más alta, Zarza Rosa se encuentra con una anciana que le enseña el huso. En las sociedades primitivas es siempre una anciana la que inicia a las jóvenes y, aunque en este caso la iniciación es ante todo sexual, hay un elemento espiritual en el ascenso a niveles superiores, que conduce a la muerte iniciática y al renacimiento.

El huso no sólo tiene significado fálico, como cualquier cosa afilada y penetrante, sino que es, al mismo tiempo, atributo de la Diosa Madre y todas las diosas lunares son hiladoras y tejedoras del destino. Este simbolismo se puede ver en las tres hadas del bautizo de la Princesa: las dos primeras quieren ayudar y entregan regalos, la última, como Atropos, corta el hilo de la vida. Son la triple forma lunar de nacimiento, vida y muerte. El hada a quien se ha dado de lado y no había sido invitada simboliza, además, en el plano moral y psicológico, el error por omisión y la supresión de lo que se debería haber reconocido y aceptado en el lado oscuro de la naturaleza y del propio ser y que se venga si no se tiene en cuenta: ignorarlo es peligroso y produce desequilibrio. Grimm usa el simbolismo del trece como número de mala suerte para las hadas invitadas al bautizo: sólo hay doce platos de oro, símbolo del zodiaco, el decimotercero representa el caos y el peligro del período intercalar. Encontramos el mismo tema en Noruega, en Norn, y, en el mito griego, Zeus no invita a Eris a la fiesta, por lo que ella arroja la manzana de la discordia.

La anciana que está hilando en el desván del palacio es la faceta peligrosa y maligna de la Gran Madre, la Gran Araña. Este temible elemento del tejido mágico, presente siempre en las imágenes de hilar y tejer, guarda relación con el tejido de la vida, la trama de la vida y, una vez más, con el triple simbolismo del pasado, presente y futuro, con lo que entra en juego el elemento del tiempo, y con la Diosa Madre y las Parcas, en su aspecto maléfico y destructivo. Naturalmente, esto pasó al cuento de hadas en épocas en que hilar y tejer eran dos importantes tareas femeninas del hogar, cuando se creía que la rueca tenía su propia hada que la cuidaba.

Había que tener mucho cuidado en esta situación, peligrosa en potencia, hasta tal punto que en muchas partes de Europa estaba prohibido hilar durante el caótico período de las doce noches de Pascua. Esto hace que Saint-Yves vea a La Bella Durmiente como un símbolo del amanecer y la primavera e interprete la prohibición de hilar en su infancia como la prohibición de hilar durante el tiempo de caos, el período en que la persona no está aún formada y en el que puede suceder cualquier cosa.

El aspecto de trama mágica que tiene el hilado aparece con frecuencia no sólo en el ciclo de La Bella Durmiente, sino en los cuentos de Rumpelstiltskin y Tom-Tit-Tot, en los que el enano, duende o hada es siempre una hilandera y la heroína se dedica a hilar. Hilar y tejer son trabajos asociados a los poderes mágicos femeninos, lo mismo que la magia del herrero es masculina. En la acción de tejer se considera el simbolismo masculino-femenino, la urdimbre representaba el plano vertical, el aspecto solar masculino, directo y activo, y la trama la condición lunar, femenina y temporal, pasiva, variable y horizontal. Juntos son los hilos de la vida, los contrarios que se entretrejen para formar juntos el patrón de la vida. El flechazo del Príncipe y la Princesa es el despertar natural y el reconocimiento mutuo que se produce tras la unión de los opuestos. No hay una explicación sentimental, sino que es la atracción y reacción natural de dos mitades que se encuentran y se juntan para formar un todo.

Cuando la Princesa, el Rey, la Reina y toda la corte se quedan dormidos, crece alrededor del palacio una cerca de espinas, que lo oculta completamente a la vista. Esto representa la “muerte” y desaparición, al iniciado y su renuncia al mundo. La maraña de la cerca de espinas tiene el significado iniciático de ser devorado, tragado, es el *regressus ad uterum* de la muerte y el renacimiento. El simbolismo es ambivalente. No sólo está la importancia fálica de las espinas, sino también el aspecto protector femenino del árbol, motivo que aparece en diversos contextos relacionados con el renacimiento. En La Bella Durmiente o en Zarza Rosa, es un rosal lo que rodea a las dormidas y el castillo, en las variantes de Cenicienta y otros cuentos, la heroína suele refugiarse en un árbol o en sus ramas. El árbol, a menudo, juega un papel importante en las ceremonias de iniciación. En otras versiones de La Bella Durmiente, se protege a la heroína por otros medios, pero todos tienen un simbolismo fálico e iniciatorio. En los cuentos hindúes hay una princesa prisionera en un jardín con siete cercos de cuchillos que hay que atravesar mientras la heroína y sus doncellas duermen. En la historia de *La Reina de las Cinco Flores*, la casa está rodeada por siete anchos fosos y siete grandes cercos de lanzas, indicando las siete etapas de la iniciación. La muerte de las princesas atrapadas en la maraña del rosal silvestre o en los cercos de cuchillos es una advertencia contra los peligros de forzar el ritmo de la iniciación y la vida espiritual, intentando hacer muchas cosas en poco tiempo, de una forma absurda y falta de juicio. Los invasores que intentan cruzar el cerco perecen sobre su propio símbolo masculino, los traiciona su propia inmadurez. No se debería intentar nada sin tener una preparación o capacitación, tanto física como mental y espiritual. Traspasar la barrera es vencer y llegar al conocimiento esotérico, y esto puede resultar peligroso, no debe haber atajos.

El beso que despierta a La Bella Durmiente representa el aliento del alma, que puede transferir vida. En el mito egipcio, el beso y el abrazo de Atum transmitía vida, esencia vital que pasaba de uno a otro y ponía orden en el mundo en *Tefnut* o *Mayet*. El beso guarda relación también con las aguas de la vida, el soma de la inspiración de la mitología hindú, donde el que “besa la boca de una mujer se convierte en parte de Soma”. Pero un beso falso puede causar el efecto contrario y producir el olvido, cosa que ocurre con frecuencia cuando alguien con mala intención quiere provocar amnesia en el héroe o la heroína.

El Héroe Durmiente difiere de la Princesa Durmiente en que tiene una cualidad mesiánica. En el mito, Vishnú vendrá de nuevo en su última encarnación como Caballo Blanco, empuñando una espada de fuego, al final del kali-yuga, el actual reino de la obscuridad, y traerá nuevamente la luz y la bondad a la humanidad.

Zeus Dictynus está durmiendo en Creta hasta que llegue el momento en que despierte de nuevo en el poder, Quetzacoatl volverá y Woden duerme en las colinas germanas. La saga también tiene sus héroes durmientes como el Rey Arturo, Roderico el Godo, Don Sebastián de España, Bruce de Escocia, Holger el Danés, Federico Barbarroja, Sigfrido, Owen Glendower y Alfatimi el Moro, todos se encuentran encantados bajo un sueño tranquilo, esperando a que se les llame para combatir por los poderes de la luz o alguna causa noble. En el cuento, la heroína o el héroe duermen hasta el momento en que se despierten, o que el viejo rey entregue su reino al mejor de sus hijos, asegurando así el “eterno retorno”, la renovación constante, no sólo del ciclo vegetativo de las estaciones a través de los períodos de sueño y vigilia, sino de los grandes ciclos cósmicos, de los Días y las Noches de Brahma.



**El Hombre Lobo, atacando a un hombre.
De *Die Emeis*, de Johann Geiler Kaiserberg.**

8. LAS DONCELLAS-CISNE Y EL SIMBOLISMO DEL AGUA

La antigua creencia en la licantrópía, que permite a ciertas personas, especialmente las brujas, transformarse en animales, tales como lobos, liebres y focas, se puede equiparar en el mito, la saga y el cuento de hadas, con la habilidad de las aves para transformarse en mujeres. Es un tema muy difundido, y puede encontrarse en Asia, Oriente Medio, Europa y entre los indios americanos y los esquimales. Aunque el cisne es la forma más común de encantamiento, las aves a que se atribuye esta cualidad varían según el lugar o no se especifica a qué variedad pertenecen, como en el cuento de *Hassan de Bassorah* de las *Mil y Una Noches*, donde interviene también la puerta prohibida. Hassan, desafiando el tabú, entra en un magnífico pabellón donde hay un surtidor de agua. Entonces llegaron diez pájaros que se quitaron sus mantos de plumas para bañarse y jugar en la fuente, revelándose entonces que eran diez vírgenes, doncellas cuya belleza avergonzaba al brillo de la luna. Hassan se enamora de la mayor y le roba el manto, con lo que la doncella cae bajo su dominio: no puede recuperar su apariencia de ave y se casa con él. Más tarde, mientras Hassan está de viaje, su madre permite a la nuera que recupere su manto de plumas y ella se aleja volando, llevándose a sus dos hijos, pero dejó un mensaje a Hassan: si la ama, puede buscarla en la Isla de Wak, las siete islas donde sólo viven vírgenes, y en las islas anteriores, morada de legiones de diablos, brujos y duendes, de donde nadie ha regresado jamás. Se suceden interminables aventuras, adversidades y tribulaciones que Hassan supera con la ayuda de una varita mágica y de una capa que lo hace invisible. Al fin regresa con su esposa e hijos para no separarse nunca jamás.

En este ciclo de la Doncella-Cisne es donde encontramos con mayor frecuencia el matrimonio de un mortal con una criatura del mundo de la fantasía, sin limitarse a casamiento con aves, ya que también los hay con sirenas, focas o cualquier otro animal del elemento acuático. En el último caso, la captura se realiza cogiendo la piel de la foca y, en el caso de las sirenas, suele ser un bolso, un cinturón o cualquier otro objeto de su propiedad el que cae en manos del mortal. Nos encontramos de nuevo ante un caso de magia por simpatía, o sea, que apoderarse de algo que ha estado en estrecho contacto con una persona nos permite tenerla bajo nuestro control.

Algunas veces hay un velo que se convierte en un plumaje completo cuando se usa y vuelve a transformarse en velo cuando se quita. Robar o destruir cualquiera de estos objetos puede impedir el regreso al reino de las hadas.

Las características más importantes de este ciclo de cuentos son: el matrimonio de un mortal con una doncella sobrenatural de gran belleza, conquistada al adueñarse de su manto u otro objeto de su propiedad, el mortal no puede retener a la doncella y ésta regresa a su propio reino; el marido, para reconquistarla, tiene que someterse a duras pruebas y difíciles tareas. La mayoría de estas condiciones parecen recordar las costumbres tribales exógamas del matrimonio por captura.

En muchos de estos cuentos encontramos de nuevo el poder del hierro y sus efectos adversos sobre los seres fantásticos, porque en algunos de ellos la doncella-esposa advierte que nunca se la debe tocar con algo de hierro. Es frecuente que no pueda llegar a coger su manto, a pesar de saber dónde se guarda, porque está en un arcón que tiene una cerradura y una llave de hierro. También tenemos el tabú que prohíbe que la vean desnuda, que una vez más puede proceder de antiguas costumbres matrimoniales tribales. En la historia hindú que hemos citado antes, es la esposa sobrenatural la que no debe ver a su marido desnudo, en otros casos es la esposa la que no debe ser vista en los momentos en que recupera su apariencia natural que puede ser de serpiente. Esto representa el dualismo simbólico de la serpiente, tanto en su aspecto masculino y fálico como en el femenino y temible de la Gran Madre: la serpiente de la creación y la serpiente de la muerte y la destrucción.



Una Bella eduardina y la Bestia.
Ilustración de Eddie J. Andrews. (Mary Evans Picture Library)

En algunos casos, después de desafiar el tabú, la separación es definitiva por parte del marido, pero la madre regresa en espíritu para consolar y amamantar a sus hijos, como en el cuento galés de *La Dama del Pantano*. En la mayoría de las historias, sin embargo, el marido pasa por todo tipo de pruebas y tribulaciones, antes de recuperar a su esposa y devolverle nuevamente su apariencia humana, o la encuentra convertida en pájaro, sirena o foca y se le permite reunirse con ella en el reino de lo sobrenatural. Esto sucede en un cuento maorí, donde, al final, la esposa sobrenatural se lleva al marido para que se reúna con ella y su familia celestial en el otro mundo o, según otra versión, en el mundo subterráneo del Paraíso. Esto ocurre también en un cuento irlandés, en el que la hija de un rey se convierte en cisne el día uno de Noviembre. El hijo del rey se entera de esto y ve a la joven convertida en cisne, rodeada de otros ciento cincuenta más, y se zambulle en el lago para convertirse también en cisne.

En una variante del sudeste de la India, el héroe roba un vestido a una doncella de un grupo de doncellas divinas y le obliga a traerle la *parijata* divina, la flor del árbol de coral –que se ha comprometido a conseguir para conquistar la mano de otra mujer.

Las doncellas cisne pueden equipararse a las *Apsaras* hindúes, las doncellas de las nubes. Las walkirias tenían sus mantos de plumas de cisne y hay otros ejemplos similares en todo el mundo. El cisne y el ganso tienen a menudo simbolismo parecido, especialmente en la mitología hindú. Como todas las aves acuáticas, combinan los tres elementos de aire, agua y tierra, pudiendo, por lo tanto, evolucionar en los tres y simbolizar de esta manera la comunicación entre los diferentes reinos.

En un cuento finlandés, que combina los argumentos del hermano menor despreciado (el elemento del trabajo servil) y el de la Doncella-Cisne, el padre muerto regresa y ordena a sus tres hijos que vigilen solos por la noche los gansos a la orilla del mar. Los dos hijos mayores, atemorizados por la oscuridad, regresaron al hogar, pero el menor, que estaba relegado a un trabajo servil, se quedó y vio llegar a tres gansos que se desprendieron de sus plumas para transformarse en hermosas doncellas y bañarse en el mar.

El joven se apoderó del par de alas más hermoso de los tres y no quiso devolverlas hasta que su dueña le diese palabra de matrimonio. Historias de este tipo se cuentan en muchas partes del mundo, con las doncellas encantadas bajo apariencia de palomas, patos o sirenas. Un cuento español, *El Marqués del Sol*, narra la historia de tres princesas que podían volar como palomas, se quitan su plumaje y se bañan como doncellas, el héroe roba el manto de la más joven y le obliga a llevarlo al castillo del marqués, padre de la joven, donde se casan. Pertenecen también a este ciclo *Los Doce Hermanos*, *Los Siete Cuervos* y *Los Siete Cisnes*, de los *Kinder und Haus-märche* de Grimm, y *Los Cisnes Salvajes* de Hans Andersen.

Algunas veces la doncella-cisne sufre un encantamiento y ansía recuperar su apariencia humana, que el héroe le restituye, pero el caso más frecuente es el de un mortal que roba el manto de la transformación y retiene a la doncella contra su voluntad y mediante algún tabú.



El Gato con Botas, por Doré.

Al ciclo de la doncella-cisne pertenece la Pesadilla, doncellas que albergan algún tipo de resentimiento por haber sido desdeñadas en sus amores o, en países de influencia cristiana, por estar sin bautizar y entran en una habitación por la noche. El ejemplo típico nos habla de un mortal, perseguido por una pesadilla, que tapona el ojo de la cerradura por la que entran, y descubre que ha atrapado a una hermosa doncella.

Esconde sus ropas, con lo que consigue poder sobre ella y evitar su huída. Se casan y tienen tres hijos, pero después, cuando ella les dice que ha llegado al mundo natural como una Pesadilla, el marido se lo reprocha y ella busca su vestimenta original y, poniéndosela, desaparece. Al igual que 'La Dama del Pantano', regresa invisible para cuidar de sus hijos, pero su marido no podrá verla nunca más. El robo del manto para obtener control se extiende también a los lobos, como en una versión indígena americana, en la que una hija se escapa con un lobo. Su padre manda al héroe para que le haga volver.

Este ve algunos niños que se han quitado sus pieles de lobo para jugar a la pelota, coge una piel y con ello domina a su dueño del modo acostumbrado. Los cuentos de las doncellas-focas que se cuentan en Escocia, Islandia y las Islas Faroe, siguen el mismo patrón y, como los cuentos de sirenas, tienen una relación primordial con el elemento agua.

El Simbolismo del Agua y la Sirena

El vuelo simboliza los poderes sobrenaturales y la habilidad de abandonar el cuerpo, trascender sus limitaciones y convertirse en un espíritu, pero representa también la liberación del espíritu en el momento de la muerte, un poder que también se atribuye al médico-brujo cuando practica la muerte ritual y se viste con un manto de plumas para simbolizar su vuelo ascendente al otro mundo. Las aguas, por el contrario, llevan hacia abajo, al mundo submarino, lugar donde se encuentra el Paraíso, según la tradición maorí y celta. Fuentes, manantiales, pozos ... pueden resultar entradas a un mundo mágico o al reino de las almas, son parte del gran poder femenino de las aguas: aguas, tanto de fertilidad como de muerte, que mantienen y destruyen. El vuelo se asocia con la luz y las aguas son su contrapartida líquida. Volar o sumergirse por debajo de las aguas es, en cualquier caso, pasar a reinos distintos y desconocidos. En los textos hindúes a los ríos se les llama madres, fuentes de fertilidad, y en el mito celta hay ríos-madre, habitados por los espíritus fluviales. Posteriormente, en los cuentos de hadas, estos espíritus se convierten en duendes o hadas de las aguas, pero siguen manteniendo su significado femenino de nacimiento-nutrición-muerte-y-renacimiento.

La sirena, que representa la unión del principio de la Gran Madre y el agua, tiene un linaje antiguo que se remonta al mito hindú de nagá, que se casa con un mortal y funda una dinastía. Como poder acuático femenino, la sirena lleva al hombre hasta las profundidades de los sentimientos, de las emociones y del elemento irracional e intuitivo. El mar es el reino del inconsciente y de lo no diferenciado y alberga criaturas extrañas. La sirena del cuento de hadas suele tener un aspecto siniestro o triste, se dice que quiere tener un alma y siente una gran necesidad de tener hijos humanos. El elemento patético de la sirena queda perfectamente definido en *La Sirenita* de Hans Andersen.

Todas las sirenas son hermosas, con largos cabellos dorados o verdes que peinan con peines de oro. El peine y el espejo son sus atributos comunes, junto con el cinturón y, algunas veces, un bolso. La posesión de cualquiera de estos objetos permite tener el control de la sirena. Las sirenas pueden ser buenas y amables o malévolas y traidoras, pero siempre tienen el don de la profecía.

También tienen relación con el agua, como es natural, los peces y las ranas, ambos de un simbolismo fálico que combina con el poder femenino de las aguas. Tragarse un pez entero o comer uno pescado de una forma especial facilita el embarazo y hay que tener en cuenta que, en muchas ocasiones, en los cuentos de hadas es una rana la que vaticina que la reina o la heroína tendrá el ansiado hijo o, como en *El Príncipe Encantado* o *El Rey Rana*, uno de estos animales emerge de las aguas de un pozo y se convierte en un hermoso príncipe cuando lo besa la princesa o comparte su cama.

Un pez que se devuelve a las aguas después de pescado se convierte a menudo en alguien que prodiga todos los frutos de la abundancia, simbolizados por el principio femenino en su aspecto benéfico y nutricional, como en *Los Niños de Oro*, donde un pescador pobre coge un pez dorado que, como recompensa por devolverlo al mar, satisface todos sus deseos aunque, como corresponde a un verdadero cuento de hadas, le impone un silencio absoluto sobre el origen de sus riquezas. El pescador desafía el tabú y el espléndido palacio que su esposa y él han conseguido del pez desaparece y encuentran en su lugar la vieja cabaña. Ben Johnson utiliza este tabú en una de sus obras teatrales: “No digáis, os imploramos, quien os la ha otorgado ni de dónde”.

Esta prohibición de revelar el origen del poder es típica de la iniciación, para mantener en secreto el conocimiento esotérico bajo amenaza de muerte.

La rana que sale de un pozo es un tema que se repite. En las variantes de Cenicienta en Bohemia, una rana le saca las nueces que caen al pozo y llevan dentro vestidos de sol, luna y estrellas. La rana le guarda los vestidos en secreto para que los utilice en sus apariciones en la Corte.

En una versión de *La Bella Durmiente* es una rana la que dice a la Reina, mientras se está bañando, que va a tener una hija. En *El Príncipe Encantado* la Princesa encuentra a la Rana saliendo del elemento acuático, símbolo de lo caótico y la incertidumbre, pero trata de ignorar este aspecto oscuro, olvidándolo primero y negándolo después. El Rey, el aspecto solar masculino, le hace cumplir su promesa irreflexiva, obligándola a afrontar y aceptar el lado oscuro para convertirlo en la luz del apuesto Príncipe.

9. ANIMALES, GUARDIANES Y COLABORADORES

Las historias en que figuran animales como colaboradores o guardianes son innumerables y están difundidas por todo el mundo. En ellas figuran los animales propios de la comarca, incluidos reptiles y aves. Naturalmente, los que ayudan suelen ser con más frecuencia los domésticos, especialmente la vaca, el caballo, ovejas, perros y gatos, pero hay algunos países donde los leones, cocodrilos, osos, lobos, zorros, nutrias, castores, ratones y hasta los insectos actúan como guardianes y guías, lo mismo que aves como buitres, águilas, cuervos y palomas o peces, en especial el salmón y la trucha sagrados de los celtas o un pez dorado, brindan ayuda desinteresada. Hay ocasiones en que hasta llegan a sacrificarse para poder ofrecer el alimento que necesita el protagonista o su piel para que se disfrace y, aunque es tabú matar a un animal colaborador, hay ocasiones en que se sacrifica o lo asesina por despecho la malvada madrastra o algún enemigo. En ese caso sus huesos o sus entrañas tienen poderes mágicos o surge de su cuerpo algún objeto que puede seguir colaborando, sirviéndose de la magia. Hay casos en que el animal vuelve a la vida milagrosamente, en otros, entrega objetos mágicos, como un anillo o una piedra, que pueden realizar maravillas. En algunos cuentos, el animal nace al mismo tiempo que el héroe o la heroína y actúa como su sirviente personal, realiza tareas difíciles y tiene poderes mágicos de transformación, como ocurre en *El Rey de los Peces* o en *El Caballo Mágico*, sin mencionar los muchos casos en que los animales acompañan y auxilian al hijo menor y su frecuente aparición en las diferentes versiones de Cenicienta.

También hay animales sobrenaturales, especialmente vacas en el folklore celta, que ofrecen alimento a todo el que lo necesita (leche, mantequilla y queso sin limitaciones). En la Mitología se dan muchos casos en que un animal amamanta al héroe. A Zeus lo alimentaron las abejas y una cabra, a Atlanta y Paris los amamantó una osa, a Rómulo y Remo una loba, a Télefo, una cierva y fue una cierva también la que ofreció leche a Sigfrido, Elijah fue alimentado por cuervos. Los dioses adoptaron con frecuencia la forma de un animal colaborador o un pájaro y hay muchos detalles que nos hacen relacionar la idea de un animal colaborador con la ayuda e intervención divinas.

Los reptiles también tienen poderes sobrenaturales. A la serpiente se le ha atribuido siempre el don de la sabiduría secreta, al vivir bajo tierra está en contacto con los poderes del submundo y posee la magia y el conocimiento de los muertos. Pero también se la relaciona con los rayos solares y con los dioses del sol y las madres de la tierra, por lo que no debe resultar sorprendente que en los cuentos de hadas pueda conceder poderes sobrenaturales a los hombres y les enseñe el lenguaje de los animales. En la Mitología, Casandra, Melampas y Heleno recibieron de las serpientes el don de la profecía. El genio romano que representaba y protegía a cada persona, se simbolizaba frecuentemente como una serpiente.

Son muchos los cuentos de animales agradecidos y varían desde el brahmán que salva de la muerte a un ratón, un mono y un oso, a costa de todo su dinero, que recupera después, gracias a los esfuerzos combinados de estas tres criaturas agradecidas, también se cuenta que un cachorro de perro y otro de zorro convencen a una rata para que ayude a su amo. Una historia gitana inglesa habla de cuando el Rey de los Ratones ayudó a Jack, un héroe polinesio salva a una garza del ataque de una serpiente, por lo que la garza llama a todas las aves para que acudan en ayuda de su salvador, un caballo trae la buena fortuna a un bondadoso héroe pawnee, a una heroína zulú la alimentan las palomas y un héroe lapón ayuda a un oso, un lobo y un perro, que, posteriormente, acudieron en su auxilio. A un héroe bantú le ayudó un cocodrilo agradecido, que desde ese momento se consideró animal sagrado, apareciendo aquí el culto a los animales que encontramos en muchos cuentos.

El ciclo de Aladino tiene serpientes, gatos y peces agradecidos y un cuento eslavo hace que intervengan hormigas y abejas también. Una historia tamil habla de ranas y hormigas agradecidas, una serpiente recompensa a un Emperador chino y una gallina de guinea hotentote cuida de tres hermanos. Los animales colaboradores no sólo ayudan a los seres humanos, sino que también lo hacen entre ellos mismos en los cuentos que tratan de la bondad animal y de la insensibilidad humana. Son muchas las variantes y los incidentes que las diferencian. Muchas de estas historias tienen su origen en fuentes de influencia budista, especialmente el *Jataka*. La cooperación entre hombres y animales se encuentra en todas las sociedades; desde la primitiva en que se creía que el hombre y los animales podían intercambiar sus identidades, hasta las más avanzadas que siguen la tradición de aquellos tiempos del Paraíso, en que dioses, hombres y animales vivían en perfecta armonía y hablaban el mismo idioma. Estos dos puntos de vista, opuestos pero complementarios, los analiza Lang desde su perspectiva antropológica primitiva, viendo en los animales parlantes y las bestias, que conversan como hombres con una comunicación fácil y sin distinción alguna, unos signos de barbarie y primitivismo. Eliade, en cambio, observándolo desde el punto de vista de la mitología y la religión comparada, escribió: “Hemos de darnos cuenta de que, dentro del alcance de una mente arcaica, ganar la amistad y el dominio espontáneo de un animal no significa ninguna regresión a un nivel biológico inferior, ya que, por un lado, se atribuye a los animales un simbolismo mitológico de gran importancia en la vida religiosa, con lo que comunicarse con los animales, hablar su idioma y hacerse su amigo y amo es apropiarse de una vida espiritual mucho más rica que la vida meramente humana de los mortales ordinarios. Por otro lado, además, ellos conocen los secretos de la Vida y de la Naturaleza”.

Los animales simbolizan lo instintivo y lo intuitivo de la vida, una respuesta directa a las fuerzas de la naturaleza, un entendimiento mejor y espontáneo que el hombre ha perdido o ha permitido que se le atrofie, pero que puede recuperar cualquiera que pueda establecer una relación íntima con un animal. Los animales colaboradores imparten este conocimiento y reaccionan por instinto y son muy efectivos en tiempos de crisis, cuando la razón resulta ineficaz, cuando no hay tiempo para pensar y la reacción debe ser inmediata, tienen un poder que parece mágico en su habilidad para guiar al héroe o la heroína por el sendero adecuado.

Los animales colaboradores pueden ser también totémicos y tener en realidad alguna relación con el protagonista o pueden ser algún miembro de la familia que se encuentra bajo los efectos de un encantamiento. Desde los reyes y reinas *nagas* hindúes o genios, mucha gente ha afirmado que desciende de animales.

En Escocia e Irlanda dicen que descienden de focas, en Irlanda, también de pájaros y hasta hay quien dice descender de lagartos, perros y ranas. La tradición indígena americana habla de una mujer que se casa con un perro y tiene cachorros, después, al descubrir huellas infantiles, se da cuenta de que, en su ausencia, los cachorros se han transformado en niños. Hace que desaparezcan las pieles de cachorro y sus hijos siguen siendo humanos.

Una mujer secuestrada por un animal (generalmente un oso en Europa) tiene un hijo con él y le confiere una cualidad especial y excepcional al héroe que engendró, dándole por igual los poderes del mundo animal y los del humano, lo racional y lo intuitivo. Otras historias indígenas americanas mencionan al padre como cisne o como lobo. Las familias formadas de la asociación entre animales y seres humanos se encuentran también en la mitología europea, asiática, africana y australiana aborígen y las apariencias de animal y ave adoptadas por Zeus son conocidas por todos.

Cambio de apariencia

La adopción ritual de apariencia animal, poniéndose máscaras con rasgos de animales, tocados, pieles de peces o aves, fue una característica de las religiones primitivas basadas en la magia y la brujería. Las máscaras de animales se empleaban en los ritos egipcios.

Los sacerdotes de Atargatis y Ea-Oannes se vestían con pieles de peces. Los bacantes vestían pieles de gamo y los jefes africanos vestían pieles de león para las ceremonias. Este cambio de apariencia es frecuente en la Mitología cuando se trata de animales que se consideran sagrados y protectores. Los dioses, como el egipcio Anubis y los hindúes Gansha y Hanuman tenían apariencia animal. Los médicos-brujos, como se ha dicho antes, vestían mantos de plumas, con los que subían simbólicamente a los cielos. Estas apariencias animales se adoptaban principalmente en las ceremonias de iniciación y en las sociedades secretas: el mitraísmo empleaba disfraces de pájaros y animales en sus grados de iniciación. Los ritos iniciáticos para pasar de un plano ontológico a otro por medio de un animal, generalmente una vaca o una ternera, son antiquísimos y se encuentran en el mito egipcio y en la mayoría de las sociedades tribales. En las ceremonias iniciáticas de la muerte se cubría con frecuencia al neófito con una mortaja de piel de vaca o toro, en las prácticas de brujería se empleaban diversas pieles, como las de lobo en los ritos tribales de los indios de América del Norte.

Las que aparecen en los cuentos de hadas son formas decadentes de estos rituales. En un cuento alemán un perro se convierte en príncipe, en Francia, una gata se convierte en princesa y en Escandinavia y Rusia un caballo se transforma en un príncipe.

El dios Proteo, que cambia su apariencia, es un personaje que aparece tanto en el mito y el folklore como en el cuento de hadas. Es alguien que puede aparecer bajo distintos disfraces y generalmente no revela su identidad hasta el final, eludiendo, a lo largo del cuento, con respuestas ambiguas y enigmáticas cualquier pregunta sobre su verdadera identidad. Odín era también otro dios famoso por su facilidad para cambiar de apariencia y estaba también versado en magia y brujería. Estos cambios de apariencia se daban también en la magia que practicaban los druidas y las sacerdotisas, contra los que clamaba San Patricio, pero después pasó esta transformación a la leyenda cristiana cuando el mismo San Patricio y sus seguidores se convirtieron en ciervos para huir de sus enemigos. Todos los brujos y brujas poseen estos poderes: las brujas pueden adoptar cualquier apariencia, no sólo de animales, sino de cosas inanimadas, como olas de mar, tal como figura en un cuento escandinavo y vasco que narra la historia de una bruja que pretendía destruir un barco con olas de leche, lágrimas y sangre, con el descuido característico de los personajes malignos de los cuentos de hadas, se puso a hablar sola, el grumete la oyó y la mató tirándole un arpón, con lo que salvó el barco. Después, el capitán encontró a su esposa-bruja agonizando en su hogar. En la tradición china y japonesa es el zorro el que más se caracteriza por su facultad de cambiar de apariencia.

Las hadas pueden, por supuesto, cambiar las formas de los objetos con un toque de su varita mágica y ellas mismas pueden aparecer bajo cualquier forma:

Ya que los espíritus, cuando quieren, pueden adoptar cualquier sexo, o los dos, tan sutil y sencilla es su apariencia pura ...

En cualquier forma que escojan, dilatada o condensada, brillante u oscura, pueden realizar sus etéreos propósitos.

(Milton, *El Paraíso Perdido*, I, 423)

Otro personaje que puede cambiar su apariencia, aunque con poderes de menor categoría, es el duende travieso o Robin Goodfellow, “el que barre el polvo y limpia la casa, entretiene a las doncellas en el campo con acertijos y les hace todas las tareas ingratas” (Ben Johnson, *El Amor Recuperado*, 1616). Al no ser tan etéreo como las hadas, tiene más limitaciones y para entrar necesita que estén abiertas las puertas o ventanas, pero puede adoptar cualquier apariencia.

Animales que Hablan y pájaros Sabios

Los animales y los pájaros son con frecuencia testigos de acontecimientos y puede testificar y probar la inocencia del héroe o la heroína, o pueden llevar a cabo la venganza y encargarse de que se haga justicia. Los animales que hablan no se encuentran sólo en los cuentos de hadas, sino también en las escrituras y mitos persas, budistas, hebreos, griegos y romanos. En muchas culturas antiguas se creía que los animales y los pájaros podían alcanzar una sabiduría y unos poderes a los que no tenía acceso el género humano. A veces se servían de los pájaros para designar el gobernante o sucesor que tenía derecho legítimo. Los tártaros tenían una tradición y elegían a sus gobernantes por medio de un cuco que descendía sobre su cabeza y un cuento curdo nos habla de “el pájaro que decide”, sin especificar de qué especie era, al que se recurría para elegir al mejor príncipe. En una historia de Cachemira es un halcón el que se encarga de elegir al gobernante. En otras ocasiones aparecen criaturas diversas como caballos, elefantes y serpientes para elegir al gobernante legítimo. Los pájaros siempre han sido los mensajeros de los dioses ya que simbolizan el vuelo, la ascensión a los cielos y la trascendencia a estados superiores de la consciencia: “Un pájaro en el aire llevará la voz, y aquel que tenga alas dirá de qué se trata” (Eclesiastés 10:20). “Los pájaros sabios” hablan y profetizan, en especial el pájaro carpintero y el cuco. Los cuervos, como pájaros parlantes, figuran a veces en las profecías. Odín y Woden tenían dos cuervos que, después de recorrer el mundo, se posaban en sus hombros y les contaban todo lo que habían visto y oído. Pórfido decía que los magos llamaban a los sacerdotes de Mitrás, el dios del sol, “cuervos”, y que éstos se posaban en su manto. Los cuervos ocupan un lugar especial en las historias, la mitología celta y la indígena de América.

Los pájaros continúan con este papel mítico en el cuento de hadas. Descubren la novia falsa en los cuentos de Cenicienta y en la mayoría de los cuentos de todo el mundo, desde los zulúes a los siberianos, desde los chinos a los sudamericanos, el cuervo, la paloma, la urraca, el loro, el cuco, el pájaro carpintero y el gallo acompañan o aconsejan al héroe en su búsqueda, dándole consejos secretos (“me lo contó un pajarito”) y son símbolos de habilidad para contactar con los poderes superiores y obtener su ayuda.

Como dijo Plinio, la relación existente entre el lenguaje de los pájaros y la sabiduría se refuerza con la creencia de que se puede aprender comiendo una víbora blanca o una hierba especial, o bien poniendo la lengua de un halcón debajo de la nuestra. La lengua también tiene un gran simbolismo como voz de los dioses y medio de enlace con los poderes sobrenaturales. A menudo se consideraba alimento sagrado y los cazadores se la cortaban a las presas que abatían. Alcatous, hijo de Pélope, mató al león Citerano que asolaba el país y le cortó la lengua, el héroe de los cuentos de hadas corta la lengua a menudo como talismán o testimonio, como *El Cazador Habilidadoso* y *Los Dos Hermanos*, historias en las que aparecen animales colaboradores.

Los pájaros y otros animales también pueden transportar al héroe o la heroína a distancias imposibles. Hay además carros arrastrados por animales, que pueden ser pájaros y representan la naturaleza, el ánimo y el poder del conductor del vehículo. Apolo regresó a Delfos desde las regiones boreales en un carro tirado por cisnes, también recorrió el sol guiando caballos blancos o dorados, siendo, tanto el cisne como los caballos blancos, símbolos solares. Poseidón llevó los caballos blancos del mar, y el carro de Freyja, tirado por gatos, es un símbolo lunar y mágico.

Los botes tirados por cisnes, que se han dado a conocer sobre todo por la saga de Lohengrin, aparecen con frecuencia en la leyenda y en las historias teutónicas y celtas.

“La Bella y la Bestia” y “La Dama Abominable”

Mientras el pájaro o animal colaborador brinda la seguridad de que la ayuda sobrenatural o instintiva está siempre a mano y que, para disponer de ella en caso de necesidad, basta con pedirla, el animal fiero, demoníaco u hostil representa los aspectos violentos de la naturaleza con que nos encontramos y tenemos que vencer, aunque muchos que parecen hostiles están, en realidad, sufriendo algún hechizo o encantamiento y son seres humanos que esperan su liberación.

Así sucede con el argumento de *La Bella y la Bestia*, que es casi universal, aunque se reduce a dos tipos principales: uno en el que la bestia se encuentra bajo un hechizo total con apariencia repulsiva o forma de animal como dragón, un monstruo, un elefante, un cocodrilo, un reno, una ballena, una tortuga, un águila, una serpiente, un oso, un lobo, un asno o un sapo, o, por otro lado, las versiones similares a la de Amor y Psique, en que está prohibido ver al marido o a la esposa (en este grupo aparece también el tema tabú). El argumento común de esta historia es que la heroína queda a merced de la bestia, que al final resulta ser el héroe que ha sufrido un encantamiento, ella lo ve como un monstruo, detectando su presencia por algún medio, o se le prohíbe terminantemente verlo, especialmente por la noche. Se infringe el tabú y él desaparece o ella lo abandona o lo olvida y tiene que realizar tareas difíciles o imposibles para volver a encontrarlo.



Dante en el Bosque Tenebroso.
Ilustración de Gustavo Doré para *La Divina Comedia*.

Lo logra con la ayuda de los animales y, finalmente, se casa con el héroe y lo libera. A la inversa, tenemos los cuentos de “La Novia Abominable” o “La Pareja Abominable” que aparecen con frecuencia en las historias que tratan de la búsqueda del cáliz de la última cena, en las que el héroe se casa con alguna vieja fea y repulsiva para liberarla a ella y a su país de algún encantamiento mágico.

Como dijo Loomis, en el romance del Rey Arturo, “cada joven caballero, cuando aparece en escena, debe demostrar su supremacía como espadachín, o como galán de viejas abominables, su habilidad en cruzar puentes peligrosos, o haber dormido en cementerios encantados”. En el cuento irlandés de *Niall de los Nueve Rehenes*, los hermanos mayores sienten asco de una vieja abominable que está ante un pozo, pero el más joven la abraza y ella se transforma en una hermosa doncella que dice ser la Soberanía de Erin, “difícil de obtener”. Niall es el típico héroe solar y es hermanastro de los tres hijos mayores.

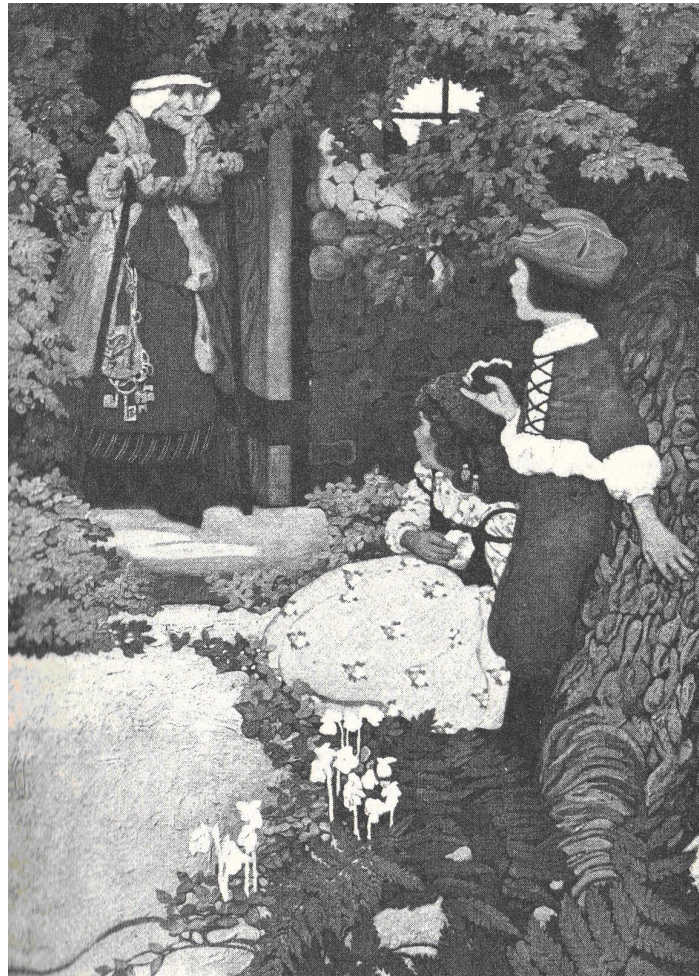
La Dama Abominables es la contrapartida femenina de la bestia masculina. Aparece bajo un disfraz espantoso, y, a menudo, está vigilando una fuente, un pozo, aguas o un tesoro, y normalmente pide un beso o un abrazo. A los que se lo niegan les espera alguna desgracia, pero el héroe, que normalmente es el hijo menor, el simplón o el que ha sido criado por padres adoptivos e ignora su identidad, accede a su petición y provoca su transformación en una doncella hermosa y de sangre real, se casa con ella y de este modo se convierte en rey. Ella es la Madre Tierra, la “dama de los muchos disfraces”, y más que ser una persona encantada, como la Bestia, tiene varias apariencias para poner a prueba el valor, la fidelidad y la sagacidad del héroe. Su apariencia más frecuente es la de una serpiente, uno de los muchos disfraces dentro de La Cenicienta, al ser la serpiente uno de los principales atributos de la Gran Madre. El cambio de piel en la serpiente es un símbolo de transformación que representa el desechar lo viejo y aceptar incondicionalmente la nueva y renacida naturaleza. A.K. Coomaraswamy, en *La Novia Abominable*, identifica a la dama repugnante de las versiones hindúes con la mujer serpiente o dragón.

En las leyendas del Grial, la damisela es horrenda o ha perdido todo su cabello rubio –esta pérdida simboliza el detrimento de la vegetación de la tierra con la aridez del invierno. Se la conoce muy bien por su posibilidad de cambio de forma, pasando del invierno desértico a la belleza de la primavera. Kali y Lakshimi, Hécate y Demetrio, siendo los dos la misma persona, así como la Bestia o el anti-héroe feo son la otra cara del príncipe guapo, su propio lado oscuro que hay que aceptar para restablecer el equilibrio y llegar a la integración.

Interpretado como el mito sol-luna, el héroe solar transforma a la mujer horrible en una hermosa doncella al igual que el beso del sol transforma a la tierra árida en el frescor y las flores de la primavera, también aquí encontramos el significado de la vieja fea como la guardiana de las aguas de la fertilidad. La Novia Abominable pasó de la saga y la leyenda a la literatura popular con el cuento de Chaucer de *La Esposa de Bath* (“criatura más detestable no puede imaginarla hombre alguno”), donde se transforma en una mujer hermosa cuando el héroe se casa con ella, después de ver a las hadas bailando en el bosque. En algunas variantes de *Cenicienta* aparece el elemento contrario a *La Bella y la Bestia*, ya que el héroe encuentra a la heroína sucia y sin atractivo alguno o con la apariencia de un gato o *piel de asno*. Una variación de este tema es también el de la novia desdeñosa o altanera que rechaza a todos sus pretendientes y exige cosas imposibles, el desdén y el orgullo son, como el cuerpo de la bestia, o las pieles de reptiles y demás animales, una forma de disfraz, el aspecto oscuro de la Gran Madre que tiene que vencerse antes de transformarse y revelar su verdadera naturaleza.

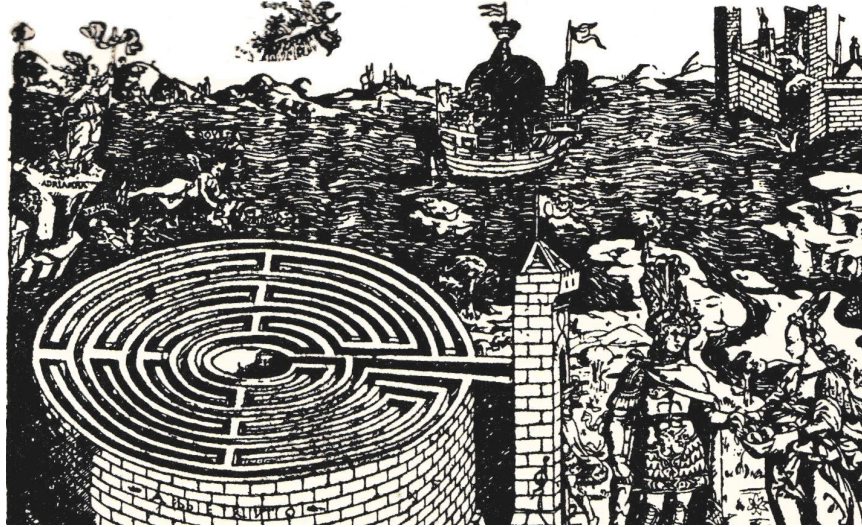
En el plano moral, el motivo de la Bestia o la Dama Abominable es una lección que nos enseña que no se debe juzgar por las apariencias y que hay que superar el temor. Se trata también de uno de los cuentos de amor-transformación que enseñan que el poder del amor es más eficaz y poderoso en sus resultados que cualquier hechizo que se haya conjurado.

En este ciclo y en otras muchas historias de matrimonios entre animales y seres humanos no aparece ningún indicio de sodomia dado que el cuento de hadas se encuentra fuera del tiempo y transcurre en un estado natural, en el que la diferencia entre hombres y animales se limita sólo a ligeros aspectos: los dos mundos son mutables entre sí.



**Hansel y Gretel se encuentran con la bruja.
Ilustración de Ethel Franklin Betts.**

Podría haber también alguna relación con la antigua creencia en la metempsicosis, por la que un hombre malvado puede reencarnarse en un animal, o un animal noble se puede reencarnar en hombre. En el mito, los dioses con apariencia de animal forman pareja con los mortales, y es así como Zeus convertido en serpiente convive con Kore, bajo la apariencia de toro con Europa y de cisne con Leda. En las sociedades totémicas una tribu se formaba normalmente por la unión de un animal y un ser humano, y es así como el mito de Oceanía está cargado de antepasados animales.



El Laberinto de Creta

El Gato con Botas

Como se ha dicho antes, suele ser entre los animales domésticos donde encontramos al animal colaborador y el gato aparece con frecuencia, no sólo en el grupo del *Gato con Botas*, sino también en muchas variantes de *Cenicienta*. En una historia noruega, el padre de la heroína le deja al morir, como herencia, un gato que la acompaña cuando va a servir al castillo del Rey y ya en el castillo le da vestidos de cobre, plata y oro y zapatos para que asista al baile. Una versión rusa nos presenta el mismo tema, pero en esta versión aparece un héroe relegado a servicios inferiores a su categoría y que tiene como compañía a un gato que, como en *El Gato con Botas*, trama el enriquecimiento y el matrimonio de su amo para que pueda vivir feliz. En una historia del *Pentamerón* el amo es desagradecido con el gato, al cual debe su posición y riquezas, un delito espantoso dentro del mundo de las hadas, y éste se marcha maldiciendo al hombre y diciendo:

“Dios os proteja de un hombre rico
que ha nacido pobre
y de un mendigo
que ha amasado fortuna”.

En la mayoría de los cuentos el hombre está siempre agradecido al animal que normalmente es un gato en Europa, pero puede ser cualquier otro animal común en el lugar de origen del cuento, como un zorro salvado de la escopeta de un cazador en una versión húngara, una gacela en África, un perro, un mono, un chacal o un conejo.

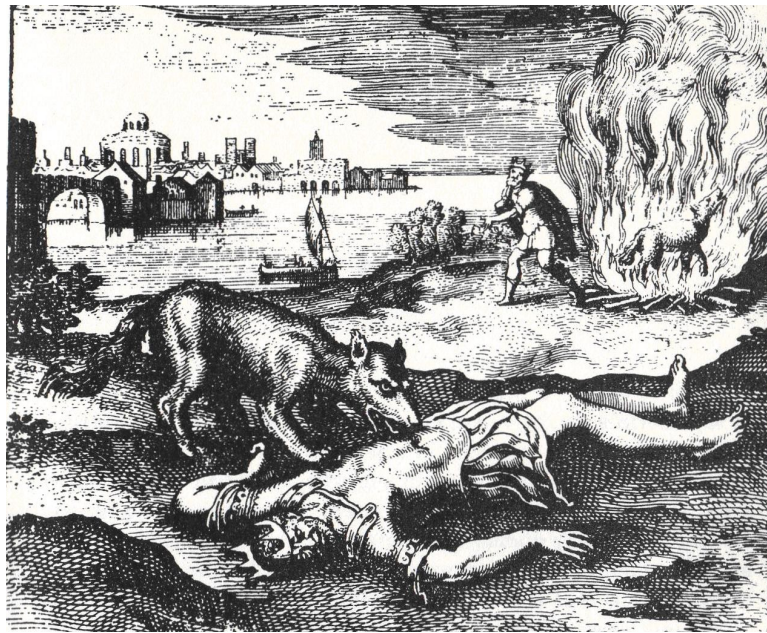


**Caperucita Roja y el Lobo disfrazado.
Ilustración de Gustavo Doré**

El Gato con Botas es un embaucador solamente en el modo de lograr sus propósitos y, por lo demás, es un guardián que mira por la seguridad y la fortuna de su morral. Esta es la misión principal de los animales en los cuentos de hadas, que puede continuar hasta después de su muerte, como sucede con los animales asesinados en el ciclo de *Cenicienta* y con el caballo Falada en *La Niña Oca*. A menudo aparece un intercambio de situaciones, algunas veces el animal actúa de manera independiente como agente externo, otras hay una relación mutua cuando el héroe o la heroína salva al animal y la criatura, agradecida, actúa como salvador cuando se necesitan poderes como el instinto y la intuición.

Estas historias de cooperación entre hombres y animales existen desde tiempo inmemorial: en la antigua India, Sumeria, Egipto y en todas las edades o rincones del mundo. *Androcles y el León* es una historia bastante conocida, como el cuento de hadas hindú *Punchkin*, en el que el Príncipe rescata a unas águilas jóvenes y como agradecimiento lo transportan a la selva donde tiene que encontrar un loro verde que tiene el alma de un mago. La continuación de la vida de los pájaros y demás animales después de la muerte y la facultad de volver a la vida que se da como cosa hecha en el mito, la saga y el cuento de hadas, sugieren la existencia del otro-yo, el espíritu o el alma, que todas las cosas de la vida tienen un alma y que todas las vidas se reducen a una sola, interrelacionada e interdependiente.

Leyland subraya esta creencia cuando escribe que el mago de los Pieles Rojas enseñaba claramente que “todo lo creado, animado o inanimado, tiene un espíritu interior. Todo lo que tenga una *idea* tiene un alma”.



El lobo, como *materia prima*, devorando al rey muerto.
Del *Scrutinium Chymicum* (1687), de Maier.

10. EL ALMA

En el cuento de hadas parecen reflejarse dos puntos de vista distintos respecto al alma. La creencia más avanzada sostiene que el alma es la auténtica personalidad y el cuerpo su manifestación temporal, la más primitiva dice que el alma es un objeto adherido al cuerpo y que éste vivirá mientras viva el alma. Este alma, para mayor seguridad, puede guardarse por separado y lo mejor es dejarla en sitio seguro, donde no esté expuesta a los peligros y riesgos a que está expuesto el cuerpo. Este punto de vista es el más ventajoso para mantener el cuerpo vivo y sujeto a su constante vigilancia. Hallar el escondite del alma y asesinarla significa el fin de ambos. En los cuentos de hadas, tenemos el alma prácticamente identificada con el corazón como fuente de vida. Esto tiene su origen en que, en el ciclo de cuentos del “alma separable”, el alma y el corazón se consideran indistintamente como principio vital. Yearsley dice de los cuentos de hadas en general y en particular de los del “alma separable” que: “Nos damos cuenta de que los argumentos de muchas de estas historias pueden tener un origen que se remonta a cientos e inclusive miles de años. Esto quiere decir que el tema tiene una universalidad innegable. Por ejemplo, el grupo de historias cuya idea central es el “alma separable” (el sitio que ocupa el alma o el corazón como centro vital, teniendo en cuenta que es un lugar secreto apartado del cuerpo) tiene distintas versiones en los cuentos populares hindúes, noruegos, gaélicos, rusos, sajones, bohemios, servios, tártaros, samoyedos y árabes y se encuentra a principios del siglo XIV A.C. en la historia egipcia de “*Los Dos Hermanos*”. No hay duda de que es un tema verdaderamente universal.



**El ogro degollando a sus siete hijas, en *Pulgarcito*.
Ilustración de Gustavo Doré para *Les Contes de Perrault* (1862).
Este grabado no figura en la edición inglesa.**



Toda la Obra Filosófica.
De *Viridarium Chymicum* (1624), de
Daniel Stoltzius von Stoltzenberg.

La historia de *Los Dos Hermanos* narra las aventuras de Anou y Batau, dos hermanos muy unidos, separados por una trama parecida a la de “La Mujer de Putifar”. Batau se marcha al Valle de Acacia y allí coloca su corazón en las piñas de un cedro, si alguien tala el árbol, su alma morirá, pero podrá revivir al cabo de siete años. Se tala el árbol, por las maquinaciones y celos de la Reina y Batau muere, pero Anou encuentra el corazón, lo resucita y Batau, finalmente, toma la forma del Buey Apis. La Reina hace matar al toro, pero caen al suelo dos gotas de sangre y de ellas nace un aguacatero gigantesco. Continúa la Reina con sus intrigas y manda derribar el aguacatero, pero al derribarlo salta de él una astilla y vuela al corazón de la Reina, que concibe un hijo que es la reencarnación de Batau. Cuando el viejo Rey voló al cielo, Batau reinó en su lugar, hizo ejecutar a la reina y vivió por siempre feliz junto a su hermano Anou. Esta historia muestra una gran afinidad, tanto con los ritos del dios-rey del antiguo Egipto como con los mitos de Osiris y Horus. Osiris, a quien también asociaban con el buey Apis, estuvo encerrado en un árbol.

El alma separable o símbolo externo de la vida puede encontrarse en cualquier lugar, desde el loro verde de Punchkin oculto en una jaula bajo una pila de seis ollas de barro llenas de agua y colocadas en el centro de un círculo de palmeras en medio de una espesa selva a miles de kilómetros de distancia, hasta el alma de un gigante finlandés, que se escondía en una bolsa que llevaba una serpiente de doce cabezas, o los Siete Ladrones del cuento siberiano, que cuelgan sus corazones en unos clavos, de donde los roba una Doncella Cisne que pide a los ladrones que le devuelvan su manto de plumas. En una historia de la Siberia nororiental el alma está en una bolsa y al vaciarla sobre los huesos de una mujer le devuelve la vida. Un cuento anamita nos dice que el alma de la heroína ha pasado a una tortuga, después a una caña de bambú y, finalmente, a un pájaro, en una historia francesa, el escondite llega a ser la cabeza de un león. Un rey de Tesalia, cuando marchaba a la guerra, podía quitarse el alma y guardarla en una caja, con lo que se hacía invulnerable, hasta que, con los poderes de la adivinación, descubrieron el escondite y destruyeron la caja, con lo que el Rey murió asesinado. En el *Panchatantra*, un mono cuenta cómo deja su corazón escondido en un árbol del bosque. El Embaucador Coyote Navajo esconde su corazón en varios sitios y muere, para resucitar de nuevo cuando recupera el corazón. Con frecuencia es un huevo el depositario del alma separada y hay cantares donde se habla del huevo de la vida, fácil de destruir cuando se encuentra.

Este es el tema de una variante italiana de *Barba Azul* que habla de una novia asustada que, al oír que la vida del monstruo depende de un huevo, lo convence para que se lo enseñe y se lo arrebatara para arrojarlo al suelo y asesinarlo. Los sitios donde se pueden esconder un alma son infinitos: un cabello rubio, un collar, una rueda, un pilar, gallos, palomas y otros pájaros. Pero, lo mismo que sucede en los cuentos del secreto del hombre, los ogros, brujas y magos resultan ser tan estúpidos que hablan solos en voz alta o revelan su secreto, como Ra y Sansón, a alguna mujer cautivadora. Otras veces hacen alarde de su invulnerabilidad, lo que provoca su desgracia.

La idea del alma separable va unida a la creencia de que puede abandonar el cuerpo durante el sueño o en un éxtasis y mantener una existencia separada, aunque cuando se separa definitivamente del cuerpo es en el momento de la muerte. En muchos países se representa el alma en forma de miniatura y en otros como una pequeña figura humana con alas. También se creía que cualquier reflejo de una persona, bien fuese en agua, vidrio o metal, era el alma verdadera que se hacía visible y, por lo tanto, resultaba muy vulnerable. En los ritos de los hechiceros, éstos pueden guardar su alma en un animal y traerla a su presencia bajo esta forma. En una historia escocesa se combina el alma separable con antepasados animales y la doncella cisne, ya que un mortal se casa con una sirena cuya alma está en una vaca que tiene guardada el mortal para obligarla a casarse con él. Cuando ella, finalmente, recupera la vaca y vuelve al mar, deja detrás a su hijo, que es “un descendiente de la foca”. Es extraño, sin embargo, que un habitante del mundo acuático tenga un alma, dado que las sirenas y las ondinas carecen normalmente de alma y son capaces de cualquier cosa por conseguir una. La gran diferencia entre los mortales y los habitantes de Tir-nan-og, la Tierra de la Eterna Juventud, es que los mortales tienen almas que conservar o perder, mientras que el hada no tiene un alma mortal, y el mortal que decide vivir en Tir-nan-og, en un estado de perpetua felicidad, alegría, bailes y festejos, sólo puede lograrlo al precio de entregar su alma. La evolución del alma de los mortales requiere pruebas, tribulaciones y sufrimientos, el mundo de las hadas no conoce el sufrimiento, pero carece de alma.

Hay quien dice que las hadas son inmortales, pero otras tradiciones afirman que viven mucho tiempo y al final mueren sin dejar huella alguna. En el mundo mortal, la muerte es algo temporal (sólo tiene lugar en el mundo regido por el tiempo), pero, como hemos visto, en el mundo de las hadas no existe el tiempo. Para los mortales es una transición de un estado a otro, de tal forma que, cuando muere el cuerpo del héroe o la heroína o, como pasa en el grupo de cuentos relacionados con la iniciación, es asesinado, comido o cortado en trozos, no debe causar ninguna sorpresa que el individuo recupere la vida milagrosamente.

En realidad, ni él ni ella han muerto nunca, sólo el cuerpo ha pasado por el trance de la muerte y el espíritu ha permanecido incólume y sin daño alguno, sobreviviendo para pasar a una etapa superior, siempre y cuando los propósitos que hayan guiado su vida hayan sido nobles. No es de extrañar, por tanto, que la madre pueda regresar para ayudar a la hija que sufre bajo la persecución de la madrastra. El espíritu puede seguir cuidando del cuerpo, pero si, por el contrario, ha sido maligno, puede regresar para perjudicar y causar daño a los seres vivos. Después de la muerte no se produce ninguna transformación inmediata de la personalidad, mala o buena: el individuo sigue siendo el mismo en cuanto a sus motivos, deseos y actitudes para con los que quedan en el mundo. Lo único que cambia es el poder de la muerte. Liberarse del cuerpo es liberarse de sus limitaciones y se puede ver con más facilidad dónde se necesita ayuda y prestarla de forma milagrosa, pero se puede tener también esta facilidad para hacer daño, vengarse y causar desgracias e incluso la muerte.

Huesos y Esqueletos

La historia siberiana en que se vacía una bolsa sobre sus huesos para hacer que resucite una mujer es un ejemplo de la creencia en la resurrección partiendo de los huesos. No es sólo un detalle de hechicería, sino que, como señala Eliade, “el hueso representa la fuente misma de la vida, tanto humana como animal. reducirse a la condición de esqueleto equivale a volver a entrar en el vientre de la vida primaria, o sea, una renovación completa, un renacimiento místico”. El esqueleto puede ser tanto un símbolo de vida como de muerte. Esta es la razón de que se entierren esqueletos de otras criaturas junto a los restos de seres humanos: están allí para proteger a los muertos en el otro mundo. Los huesos eran lo que más importaba después de la muerte y se mencionaban constantemente en la Mitología de muchas culturas, especialmente entre los pueblos cazadores y pastores, donde se enseñaba que el hombre resucitaría de sus huesos. Los osarios se encuentran por todo el mundo y el hecho de que muchos de los huesos se pintaran de rojo indica la creencia en su relación con la fuerza vital, con la divinidad y con el poder ritual del fuego. En los casos de cremación parcial, los huesos eran objeto de un entierro ritual. En la Cristiandad, los huesos que llevan médula se equiparaban con la juventud y la fuerza, se les atribuía un poder innato y se decía que llevaban dentro de la semilla de la vida. Este es el origen de la “hoguera de huesos” como un rito de fertilidad, en conjunción con el poder vital del fuego mismo y como portador de suerte. El fémur tenía una importancia especial y en el antiguo Egipto se conocía como la “pierna fálica de Set” y el cráneo y los fémures cruzados representaban las dos fuentes vitales del poder. Los huesos, lo mismo que las cabezas, se ofrecían a los dioses en sacrificio y, en la tradición tibetana, la ofrenda de un cráneo hecha por un fantasma o un demonio significa la rendición completa, la entrega total de la persona.

En el mito de Oceanía los huesos tienen *mana*, mantienen relación con el alma de la persona y los muertos pueden seguir actuando por medio de los huesos. Conservar los huesos para preservar el cuerpo es un tema constante en el Antiguo Testamento, los huesos se equiparan a la persona (Salm. 35 – 10) y molestar a los huesos es molestar a los muertos. Entre los aborígenes australianos, los huesos, especialmente los cráneos, deben destruirse totalmente para evitar que el muerto resucite en busca de venganza. En un cuento hindú, del tipo de la Cámara Prohibida, el héroe encuentra unos huesos, los quema primero y los lava después, usando así los dos grandes poderes de la vida, y hace que resucite todo un ejército. Este hallazgo de huesos en la cámara prohibida de las historias de Barba Azul y la recuperación de la forma humana sucede en dos países muy distantes entre sí. En el cuento de hadas inglés de *Binnorie*, en el que la celosa y despreciada hermana mayor ahoga a la joven princesa, su esternón, convertido en arpa, con su pelo como cuerdas, toma vida propia y canta la historia del asesinato.

Los huesos que cantan sirven con frecuencia como medio para delatar a un asesino y, en algunos casos, con los huesos de la persona asesinada se hace una flauta que, asomando por encima de la tumba, tiene la facultad de hablar para corregir las injusticias que se han hecho con el muerto.

Estos huesos o cráneos que cantan pueden indicar la presencia de un antepasado que quiere ayudar, aconsejar o advertir durante los terrores y peligros de las ceremonias de iniciación. Todas las historias en las que hay que guardar y conservar los huesos tienen las características de los procedimientos rituales. A menudo las entrañas tienen la misma importancia y reciben el mismo tratamiento ritual, como ya se ha visto en el caso particular del ciclo de Cenicienta.

Descuartizamiento y Canibalismo

El terror también tiene su participación importante en los cuentos de hadas con escenas de mutilaciones, decapitación y canibalismo. La escuela psicológica ve en esto un efecto de catarsis, al hacer que afloren y se exterioricen temores ocultos y aspectos violentos y oscuros de la personalidad y se puedan reconocer y hacerles frente.

Los antropólogos encuentran en estos elementos restos de la costumbre de desmembrar y comer una víctima sacrificada, cuyos restos a menudo se enterraban en los campos para asegurar la fertilidad de las cosechas. Otros ven en la destrucción de los huesos o del cuerpo un método efectivo para evitar el regreso del fantasma. Pero el descuartizamiento tiene alguna relación con los mitos de la creación: el cuerpo descuartizado de Tiamat formó el mundo, así como lo hicieron los de los gigantes primordiales como Ymir, Purusa y Pan ku. El descuartizamiento suele ir emparejado con alguna relación hermano-hermana: Tammuz e Ishtar, Osiris e Isis y los cananitas Aleion-Anath, Adonis en Siria, Artis en Frigia y Orfeo, Dioniso-Zagreos, Acteón y Pentheus en Grecia, todos tienen algo que ver con los símbolos del descuartizamiento, de la muerte y renacimiento de la iniciación, de la desintegración y la integración. También representa la multiplicidad y fragmentación de la creación en el mundo de los fenómenos, además de la restauración final de la unidad primordial, tan pronto como el dios del mito o el héroe de la leyenda o cuento de hadas vuelve a la vida.

En los cuentos de hadas, la decapitación es un medio de romper un hechizo y liberar a la persona embrujada, que normalmente se encuentra bajo forma animal. Lo normal es que la víctima suplique al héroe o heroína que lleve a cabo esta acción, cosa que hace contra su voluntad, pero con felices resultados. Los caballos, los cuervos, los perros, los gatos, los ratones, las ranas, las víboras, las vacas, las terneras, y los asnos son todos animales colaboradores que piden que los decapiten con lo que se liberan del hechizo. En algunas versiones de *El Príncipe Encantado* hay que decapitar a la rana para que se produzca la transformación. Algunas veces, una cabeza cortada actúa independientemente de guía, como ocurre en *La Niña Ganso* y en un cuento tunecino, en el que la cabeza de una bruja guía al héroe a un pozo, que es la entrada al otro mundo. Hay por todo el mundo infinitas historias de cabezas cortadas que dan consejos y hacen advertencias, cantan y llegan incluso a recitar poesías. La cabeza cantora de Orfeo se convirtió en oráculo y la del Caballero Verde instiga a peligrosas aventuras en la leyenda de Gawain, en la que el héroe le corta la cabeza al gigante, pero le sale una nueva, por lo que el caballero tiene que volver al año siguiente para decapitarlo de nuevo. Por fin logra ya un golpe definitivo y con él termina el encantamiento. H

Hay numerosas versiones de este tema en todo el mundo, entre las cuales está la de la escuela del mito solar, que lo explica como un enfrentamiento entre los dioses solares y los de las tormentas. Otros sugieren que se trata del asesinato del Año Viejo a manos del Año Nuevo: el gigante viejo y sin atractivo regresa radiante como el Año Nuevo, con sus cabellos rubios y su esplendor. La lucha entre los poderes de la luz y los de la oscuridad está simbolizada en los ritos festivos egipcios, en que Horus y sus huestes, que, como representantes de la luz, salían victoriosos, cortaban las cabezas de Set y sus seguidores. Pero la decapitación puede tener otro significado simbólico como un rito de separación anterior a la iniciación, ya que invariablemente precede a la reintegración.

Aunque se trata de un tema tan horrendo como la decapitación, algunos cuentos tienen su detalle de humor, como sucede en una historia oriental, en la que una joven, con ayuda de una diosa, pone las cabezas a los cuerpos de su hermano y su marido, que han sido ambos decapitados.

Presa de los nervios, cambia las cabezas y las coloca en los cuerpos que no les corresponden y se encuentra con el problema de tener que decidir cuál es su marido.

En el canibalismo, una práctica ritual primitiva aún no extinguida, comer la carne de una persona es absorber su poder. Esto mismo se aplica también a la comida ritual de un animal sacrificado. Ambas costumbres reflejan en los cuentos de hadas, especialmente en la madrastra, los ogros y las brujas, que son los que representan el lado oscuro de la naturaleza. A menudo, la reina malvada, que es en realidad una hechicera o bruja, exige la carne de su hijastra o de su animal colaborador, con lo que busca no sólo desembarazarse de su rival, sino también, al estilo primitivo, hacer suyas la belleza y demás cualidades de la asesinada. Esto ocurre con frecuencia en muchas versiones de Cenicienta. En una versión griega hay tres hermanas cuya madre favorece a la menor y las dos hermanas mayores matan a la madre y se la comen, dedicándose después a perseguir a Cenicienta.

Aquí el canibalismo está patente, como en el caso de *Hansel y Gretel*, y nos recuerda el mito griego de Lamia, cuyo mayor placer era robar niños y comérselos. Estos monstruos femeninos aparecen en otras tradiciones como espíritus, demonios, rakshasis o brujas del tipo de Baba Yaga. En el monte Liceán de Arcadia había una fiesta caníbal en honor a Licaón, que Halliday describe como “el hábito del canibalismo ritual de las familias reales de la Grecia prehistórica”. En algunas variantes de Barba Azul interviene el canibalismo y el monstruo devora a sus esposas.

El pareado “*Fi, fai, fanal, huelo la sangre de un terrenal*” se conoce en zonas muy distantes, desde los esquimales a los maoríes. La palabra terrenal da a entender que el monstruo, demonio o similar es de origen sobrenatural. En una versión inglesa, al “ser terrenal” se le da el toque local para convertirlo en “inglés terrenal”.

8. INICIACIÓN

En algunas civilizaciones se creía que el hombre no desarrollaba su alma hasta la pubertad y, en todo el mundo, tanto el nacimiento como la pubertad están señalados por ceremonias que introducen al individuo en la sociedad y le obligan a cumplir con sus normas sociales y sagradas y con la vida espiritual que indican sus creencias particulares. En el nacimiento se le impone un nombre, con lo que se le confiere una personalidad propia, con la pubertad llegan los ritos de la iniciación, que integran al individuo en la vida adulta de la comunidad. “El término iniciación, en el más amplio sentido de la palabra, significa una serie de ritos y enseñanzas orales, cuyo propósito es producir una alteración decisiva en el estado religioso y social de la persona que va a ser iniciada. En términos filosóficos, la iniciación equivale a un cambio básico en las condiciones de existencia, el novicio sale de las pruebas a que se somete dotado de una forma de ser completamente distinta a la que tenía antes de su iniciación, se ha convertido en *otro* ... El proceso de iniciación parece compatible con todas y cada una de las condiciones humanas”. Eliade ve este proceso como un patrón compuesto de siete etapas: separación de la madre, muerte y renacimiento simbólicos, *regresus ad uterum* y renacimiento, entrada al mundo salvaje, la selva tenebrosa, etc., el héroe combate contra los demonios, con ayuda mágica o animal, el descenso al submundo, experiencias penosas, tareas imposibles y hallazgo de las verdades tenebrosas. Veremos claramente cómo los cuentos de hadas siguen también este patrón del mito.

En cada rito de iniciación hay una ruptura completa con la madre o la familia original. Hasta ese momento, la criatura es parte de una comunidad protegida, en la iniciación, el niño o la niña se separa bruscamente de este estado y se lanza al mundo adulto y responsable, una transición del inconsciente al consciente. En los cuentos de hadas encontramos esta situación una y otra vez, ya sea por la muerte de la madre o el padre y la irrupción de una madrastra malvada, como en el caso de Cenicienta o Blancanieves, o por el rechazo del niño por parte de los padres, que arrojan a la criatura a un mundo extraño y hostil, como es el caso de Hansel y Gretel. Es un tema muy extendido, que se encuentra en el mito griego de Jasón y Perseo, en el Antiguo Testamento en José y en infinidad de culturas, finalizando siempre con el triunfo del rechazado. En la iniciación tribal, el papel del padre era, a menudo, llevar a la criatura al lugar de la iniciación y dejarlo allí.

Todos los ritos de iniciación suponen un drama: la ruptura de la niñez para entrar en la madurez y la pérdida de la madre están dramatizadas en ceremonias que varían desde lo sencillo, primitivo y físico hasta los complejos rituales de las religiones y las sociedades secretas, aunque muchos de los llamados ritos primitivos son profundamente espirituales en su simbolismo –como, por ejemplo, cuando en una iniciación tribal los neófitos están de pie junto a sus madres y separados de ellas por una fila de hombres que forman una pantalla real y simbólica: después, los novicios son alzados varias veces y estiran sus brazos por encima de su cabeza todo lo alto que pueden, significando de esta manera su intento de alcanzar al Dios Cielo y dedicarse a él. Después de esto, se les baja de nuevo a tierra, se tienden de espaldas en un cerco sagrado, normalmente un círculo que simboliza el vientre, se cubren y se les arrulla para que se duerman. Es el sueño iniciatorio de la muerte, que precede al renacimiento. Las mujeres deben abandonar entonces este escenario y, cuando los novicios se despiertan, se les instruye en la tradición de los adultos. La iniciación enseña también al candidato a no temer a la muerte, ya que la ha experimentado interiormente y se le garantiza un camino seguro al otro mundo.

Algunas veces la representación dramática significa arrancar violentamente a los neófitos de los brazos de sus madres y alejarse con ellos hacia el cerco sagrado. En algunas ceremonias aborígenes, se “entierra” a los novicios con ramas de árboles, representando el simbolismo femenino del árbol, que se encuentra tan frecuentemente en el cuento de hadas cuando el héroe o la heroína encuentran refugio en un árbol o se ocultan en sus ramas para escapar de un perseguidor o protegerse de algún hecho aterrador que lleva a los terrores de la iniciación, a la pérdida de la despreocupada inocencia

de la niñez y al ingreso en la edad adulta responsable, sexual, mental y espiritual. Como ya se ha visto, Cenicienta en muchas de las variantes se esconde en un árbol, a Hansel y Gretel los echan al bosque, los pájaros cubren con hojas a los niños abandonados en el bosque, la Bella Durmiente está separada del mundo por la maraña de un rosal silvestre. Todos estos ejemplos se relacionan con el sueño iniciatorio o la separación de la muerte y hay infinitas variaciones del tema. Citando de nuevo a Eliade: “Cualquiera que sea la postura que uno tome en la controversia en cuanto al origen y significado de los cuentos de hadas, es imposible negar que las experiencias desagradables y las aventuras de sus héroes y heroínas se pueden traducir siempre a términos iniciatorios ... Los escenarios iniciatorios, incluso camuflados como están en los cuentos de hadas, son la expresión de un psicodrama que responde a una necesidad profunda del ser humano”.

La Selva Tenebrosa

El iniciado contempla el mundo con ojos diferentes. Antes eran los ojos ingenuos de un niño, ahora su visión es la del que posee la experiencia y el conocimiento que le están vedados a quienes no han pasado por el trance de la muerte iniciatoria. El iniciado tiene ahora plena consciencia del significado total de la vida y está física, mental y espiritualmente incorporado a la vida adulta, pero, antes de alcanzar esta etapa, antes de poder reconquistar el Paraíso, están todos los terrores del lado oscuro de la naturaleza y de la muerte, a los que hay que hacer frente. En los cuentos de hadas se simbolizan especialmente mediante la Selva Tenebrosa y los mitos del Engullimiento, del Vientre del Monstruo, del paso a través del Umbral, de las Rocas Demoledoras o la Puerta del Estrecho, la Puerta del Muro, el Puente Peligroso, y otros, símbolos todos de los ritos del paso del límite o umbral donde se juntan el mundo natural y el sobrenatural y donde tiene lugar el cambio del mundo conocido, familiar, profano, al espacio desconocido, interior y sagrado, la entrada en un nuevo mundo, el peligroso Mundo Ignoto. Ogros, monstruos y animales feroces están de guardia en su umbral, de modo que sólo los que están dispuestos a enfrentarse a ellos y vencer los peligros pueden triunfar y traspasar este umbral. Posiblemente el símbolo más frecuente de este paso en el cuento de hadas es la Selva Tenebrosa o Encantada. En el plano psicológico puede representar el mundo confuso de los problemas sexuales o mentales, es también el reino de las emociones, con toda su inestabilidad. Está asociado también con las Aguas Profundas, los Mares Ignotos, el Desierto o Baldío, las Ciénagas o Pantanos, todos representando el caos, ya sea el caos primordial del gran poder femenino, el Magna Mater, o psicológicamente, el caos del individuo que no está plenamente integrado. Es, principalmente, en los encuentros con el aspecto oscuro del principio femenino donde el héroe se enfrenta al mayor peligro, pero en su aspecto luminoso es ella quien lo alienta a realizar sus más nobles esfuerzos y es a ella a quien en última instancia debe regresar.

En cualquier caso, psicológico o espiritual, el ego entra en el mundo indiferenciado, es el *regressus ad uterum*, donde tiene que ser recreado y desde el que emerge de nuevo, renaciendo a la luz. Es un lugar de pruebas y de iniciación, el alma entra en el reino de la muerte para encontrar el significado de la vida y para descubrir su propia profundidad y altura.

La oscuridad de la selva y las aguas, cuyas profundidades son tan oscuras como la selva, son imágenes del lado oscuro de la Naturaleza, y aquí, el héroe y la heroína deben buscar y encontrar el conocimiento profundo de los secretos de la naturaleza. Esta oscuridad tiene su paralelo en el *nigredo* de la Alquimia, en la que el metal base se disuelve simbólicamente en el vientre del hornillo digestor, horno o caldera, y está también simbolizado por el dragón del caos (como ocurre frecuentemente en el cuento de hadas), para renacer como oro o luz y vida.

La Selva Oscura representa una travesía peligrosa, llena de amenazas, riesgos y bestias salvajes, en la que no hay posibilidad alguna de retroceder.

Por mucho que se intente, el tercer y último intento es infructuoso, como en Hansel y Gretel: los pájaros se comen los granos que marcan el camino de regreso o el viento se lleva las cenizas y el iniciado se queda irremediadamente solo, víctima del terror, que es el mayor enemigo emocional y espiritual que tiene el hombre, el destructor de la serenidad y la felicidad, el creador de posibilidades horripilantes y amenazas que a menudo sólo existen en la imaginación, pero que destruyen la confianza. El temor es la fuerza desintegradora que hay que vencer antes de que exista cualquier posibilidad de un avance hacia la integración.

En muchos cultos y ritos de iniciación se compara a la Selva Oscura con el reino de los muertos, de tal forma que la muerte iniciática tiene lugar en la morada de la muerte. El iniciado puede así aprender tanto de los vivos como de los muertos, siendo los últimos los que poseen más conocimientos. La Selva Oscura también tiene el silencio de la muerte, en oposición con el bosque, donde penetra la luz, cantan los pájaros y aparecen los animales para ayudar al niño perdido o héroe. Una persona corriente se pierde en la selva, sólo los héroes y valientes pueden vencer y salir adelante: ejercitan los poderes de la ingenuidad y la intuición e invocan y reciben ayuda sobrenatural. Esto tiene su paralelo en el simbolismo del laberinto, donde, para salir con seguridad, hay que saber dónde está la llave o recibir un hilo que sirva de guía, los que no tienen la preparación adecuada perecen.

No es solamente la oscuridad de la misma selva la que es peligrosa, sino que los monstruos, bestias, brujas y poderes que la habitan presentan una amenaza constante. Hay, de nuevo, símbolos del caos, sin que debamos entender esta palabra en el sentido de confusión, sino como el vacío primordial del que surgirá finalmente la luz. La pelea del héroe contra estos monstruos o poderes recuerda el conflicto entre las fuerzas de la luz y la oscuridad, el cosmos y el caos, de los mitos de la creación, de Marduk contra el monstruo Tiamar, de Ra contra la serpiente Apop, Indra contra la serpiente Vritra, Zeus contra los Titanes y otros muchos como Apolo, Tor, Hércules, Perseo, Teseo y la divinidad japonesa Michabo. La tradición de los gigantes es universal y figuran, sobre todo, en la mitología de los países nórdicos. El héroe debe asesinar o superar en ingenio al monstruo: en caso de ser héroe, lo asesina, si se trata de una heroína, lo vence con su ingenio (San Jorge y el dragón son el ejemplo clásico de lo primero, mientras que lo segundo está representado por la heroína que trama la muerte de los hijos del gigante o de la bruja, cambiando algo en su ropa o un adorno que sirva de identificación). Este tema se repite con bastante frecuencia y aparece en los *Jataka* y en *Ino* de Eurípides, cuando Temisto viste a sus propios hijos con ropas nocturnas blancas y a los de Ino con colores oscuros, pero Ino cambia las ropas y Temisto mata a sus propios hijos.

Entre los monstruos, aunque utilicen algunas veces un disfraz hermoso, tenemos que citar a la madrastra, la madre asesina y antinatural y a la suegra, que a menudo es una bruja camuflada bajo una apariencia hermosa. Ella es, de nuevo, el aspecto destructivo y oscuro de lo femenino, un poder hostil que se opone a la acción y amenaza las posibilidades de éxito de la heroína o falsifica la verdad para perjudicar al héroe. En Occidente, el prototipo del asesino de monstruos es Perseo, cuya historia es típica del cuento de hadas. Un rey sin hijos encuentra un mágico artilugio para tener hijos, pero se le advierte proféticamente de las consecuencias, trata de evitarlas, pero el destino sigue su curso en Perseo y, a pesar de ser enviado a misiones peligrosas, triunfa, recibiendo la ayuda sobrenatural de Atenea y Hermes mediante objetos mágicos: la capa de la oscuridad, que era el casco de la invisibilidad de hados, las sandalias de la celeridad y un zurrón mágico. Además de un tema relacionado con la iniciación, algunos ven en Perseo y los asesinos de monstruos al dios sol y a la diosa luna, otros sugieren que es el símbolo del verano asesinando al invierno, mientras que los Estoicos lo consideran simplemente una historia moralista en la que Perseo representa el valor, auxiliado por la sabiduría que sin duda se le adjudica, Atenea, que termina triunfando sobre las fuerzas oscuras. En los países cristianos, la leyenda se transformó en San Jorge contra el Dragón y se ha perpetuado en el teatro, la pantomima y el cuento de hadas.

La Selva Oscura aparece en historias de Europa y otros continentes, pero algunas veces (en Islandia, por ejemplo) la niebla ocupa el lugar de la selva. La niebla tiene una cualidad mágica y aparece a menudo en la saga, la leyenda y el cuento de hadas. La Tuatha de Danann llegó a Erin envuelta en ella y en el ciclo de Cenicienta la niebla se usa para permitirle escapar pronunciando la frase mágica: “Por delante de mí la claridad, por detrás la niebla”.

En lo que puede denominarse grupo Jonás de cuentos, en lugar de la Selva Oscura aparecen las Aguas, el “*regressus*” es el vientre de la ballena o las mandíbulas de un monstruo. En muchas iniciaciones tribales se simulan las mandíbulas de monstruos o los picos entreabiertos de grandes pájaros y los novicios pasan a través de ellos para alcanzar la cueva o choza que se encuentra detrás, se hacen ruidos aterradores con megáfonos u otros instrumentos, o dando agudos gritos, y los candidatos permanecen en la oscuridad durante todo el período de la ceremonia de “muerte”. Sus muertes son anunciadas a las mujeres que se lamentan y lloran por ellos. Algunas veces los iniciados se cubren con sangre o barro para indicar la muerte o se pintan de amarillos para indicar que han sido engullidos. En algunas ceremonias aborígenes australianas los hombres que traen las buenas nuevas de la “resurrección” de los novicios llegan simulando desmayo y cubiertos de barro para simular su regreso del reino de los muertos. En un rito del Congo los candidatos pasan a través de un túnel oscuro, amenazados por hombres que llevan máscaras de aspecto fiero y que hacen ruidos estremecedores.

Caperucita Roja

Veamos como la historia de *Caperucita Roja* sigue el patrón de iniciación en la separación de la madre, la tentación en los bosques (que, aunque no son la Selva Oscura y están llenos de encantadoras distracciones, albergan la presencia amenazadora del lobo), después el engullimiento y la entrada en la oscuridad de la muerte y la resurrección final a una nueva vida. En este ciclo del “engullimiento” hay cuentos hindúes, griegos, aborígenes americanos, bosquimanos y de Oceanía. La escuela antropológica ve en ellos el simbolismo del mar que se traga al sol por la noche y una historia de la Melanesia parece dar fundamento a esta teoría. En un principio, era siempre de día, pero la gente se cansó de esto y el héroe cultural Qat se marchó en busca de la noche, que lo recibió con amabilidad, le enseñó el sueño y lo envió después en busca del amanecer. Al día siguiente, los hermanos de Qat vieron al sol desaparecer por occidente y, cuando observaron la llegada de la Noche desde el mar, preguntaron de qué se trataba. Qat les explicó que era de noche y les enseñó a cerrar los ojos y quedarse quietos, y así fue como se durmieron. Cuando la noche hubo durado lo suficiente, Qat hizo un corte en la oscuridad con un trozo de obsidiana roja y apareció entonces el Amanecer. En otra versión la Noche vomita al Amanecer. Este cuento se podría aplicar, sin embargo, al simbolismo de la iniciación.

Otras escuelas de pensamiento dan diferentes interpretaciones al grupo de Caperucita Roja. Entre los franceses, Lefvre sugiere que Caperucita Roja (*Le Petite Chaperon Rouge*) representa el rojo del amanecer, Husson piensa que se trata del sol del mediodía, Saint-Yves cree que es un tocador ritual, ya que en numerosos ritos se han utilizado gorros, guirnaldas y una gran variedad de tocados, encuentra que este cuento tiene algo que ver con la primaveral Reina de Mayo y afirma que esta tesis se ve refrendada por las ofrendas que la niña lleva a su abuela –los pastelillos y la mantequilla, que era una ofrenda de Mayo tradicional en Francia, al igual que la mantequilla y el vino en la versión alemana. Para Lefvre y Husson, el lobo es el sol, que todo lo devora, un simbolismo también presente en los mitos védicos y greco-romanos. Pero Saint-Yves encuentra en él el simbolismo de la mitología escandinava y teutona, el de la noche y la oscuridad del invierno. Ploix considera también al lobo como la personificación de la noche y a Caperucita Roja como lo femenino en su aspecto luminoso, mientras que el cazador que la extrae del estómago del lobo es el típico héroe que salva a la heroína del monstruo del mito, la Abuela es el Año Viejo, engullido por el Invierno. En algunas versiones, sobre todo la tirolesa, el lobo es reemplazado por un ogro caníbal.

Entre otros ejemplos, en la Mitología Cronos devora a sus hijos, Zeus devora a Metis y el lobo a Odín. Krappin ve en el acto de devorar a la muerte que todo lo devora, o el día y la noche, un punto de vista reforzado por el simbolismo del lobo como dios familiar o primitivo de los muertos. Pero, con excepción de la versión de Perrault que está truncada y es sólo un cuento con una intención moralista para entretener a un público cortesano, encontramos siempre el renacimiento y el resurgimiento de la luz y la vida nueva, una vez que se han vencido los poderes del mal.

En muchas ceremonias de iniciación se supone que los candidatos, después de su renacimiento, han olvidado su vida anterior ya que son prácticamente recién nacidos. Esta amnesia de iniciación es un tema mitológico bien conocido, donde recordar es importantísimo y olvidar un sacrilegio. Los actos divinos y las historias deben recordarse por completo en las ceremonias y los ritos. Olvidar es signo de muerte espiritual, y a la víctima se le debe recordar su verdadera identidad, como en el caso del Hijo Pródigo, que se había apartado del buen camino. Este tema mitológico aparece en todos los cuentos de hadas cuando el héroe o la heroína olvida sus obligaciones. La Bella se marcha al hogar y olvida a la Bestia, o el Príncipe se casa y es seducido más tarde por la Falsa Novia o una madre o madrastra malvada se las ingenia para hacer que olvide a la Novia Auténtica. En algunas variantes de la Bella Durmiente el Príncipe oculta su boda, pero su madre lo descubre y mediante artimañas logra que se ausente, para intentar, durante su ausencia, matar a la Bella Durmiente y a sus dos hijos, el Amanecer y el Día, o le produce amnesia de la que se recupera al volver a despertar. El tema aparece especialmente en el mito hindú y griego, aquí el sueño no sólo es iniciatorio, sino que es el símbolo de la condición humana, en la que el hombre se encuentra exiliado de su hogar habitual o está envuelto en el sueño de la ilusión *maya*, del que despertará al alcanzar la ilustración -un simbolismo empleado también en la imagen de la “recolección” de Platón, donde el alma ha olvidado sus orígenes verdaderos.

A menudo, las diversas etapas y los requisitos de la iniciación están representados por las transformaciones. El cambio de apariencia del héroe o la heroína, partiendo de una forma animal o cualquier otra forma impuesta, simboliza la liberación del alma de las limitaciones del mundo sensible y la transformación de la naturaleza básica en la espiritual, que es en realidad el verdadero propósito de la iniciación. En muchos ritos iniciatorios, especialmente los de Mitra, se adoptan apariencias de animales para representar los diversos grados y muchos ritos de hechicería se realizan vistiendo pieles de animales o mantos de plumas.

Debe tenerse en cuenta también que el cuento de hadas emplea a menudo el simbolismo numérico iniciático de los siete estados del cosmos, los siete infiernos y los siete cielos a través de los cuales pasa el iniciado para llegar a la meta, el octavo cielo o Paraíso Recuperado. Los siete hermanos o hermanas de los cuentos de hadas son, en realidad, aspectos de una persona -de aquí que el séptimo sea el perfecto, por haber pasado por los grados menores de la iniciación y estar, por lo tanto, capacitado para salvar a los seis, que no son aún capaces de actuar por encima de los planos inferiores. El número que aparece con mayor frecuencia, después del siete, es el tres. El poder del tres es universal y el mundo creado es tripartito, como el cuerpo, el alma y el espíritu, el nacimiento, la vida y la muerte, el pasado, el presente y el futuro y las tres fases de la luna, suprema controladora del tiempo. Como dijo Aristóteles: “La Tríada es el número del todo, ya que tiene un principio, un centro y un final”. Es también la cantidad desconocida, el *tertium quod non datur*, por lo que en el cuento de hadas el tercer hijo aparece con tanta frecuencia como el simple, la cantidad desconocida. El poder divino también se manifiesta como la Tríada o Trinidad.

La Mitología, la saga y la leyenda están llenas de historias de transformación y muchos de los dioses, como Indra, Vritra, Ea, Odín/Woden, son transformadores mágicos: Hermes aparece aquí nuevamente como el maestro de la transformación, un conductor de almas y guía de iniciados. Sus atributos, la varita mágica, las sandalias aladas y el casco alado, son instrumentos de transformación y movimiento rápido, tiene todas las cualidades que necesita el iniciado para superar las dificultades y pasar las pruebas.

Lo que en el mito es transformación en el cuento de hadas se convierte en cambio de apariencia, donde la transformación tiene lugar normalmente como resultado de algún hechizo o maldición impuesta por un hada malvada, una persona celosa o una bruja. La transformación al comer o beber algo es un tema muy extendido, tanto en Oriente como en Occidente, y algunos alimentos, frutas o bebidas están prohibidos y pueden tener un efecto desastroso o ridículo. En *Blancanieves* la manzana envenenada (u otras frutas en diferentes países) la colocan en un sueño iniciático similar a la muerte, que la transforma de una niña en una princesa al despertar. En *Hermano y Hermana* encontramos el motivo de la transformación animal cuando la madrastra embruja el agua y la hermana trata de evitar que el hermano sediento beba, lo logra en los dos primeros arroyos, pero en el tercero él no puede resistir la tentación y se convierte en un cervatillo, para recuperar su verdadera apariencia sólo después de muchas pruebas y tribulaciones.

Todos los rituales están relacionados con el paso de un estado inferior a otro superior, sobre todo en los ritos iniciáticos de paso, transición y transformación. En el mito y en el cuento de hadas figura siempre la presencia de otro mundo. Como dice Joseph Campbell: “Toda la Mitología, ya sea del pueblo o de los eruditos, preserva la iconografía de la aventura espiritual que los hombres han venido siguiendo repetidamente durante milenios y que, donde quiera que ocurra, revela características tan constantes que las mitologías del mundo se asemejan unas a otras, como dialectos de una misma lengua”. Lo mismo ocurre con el cuento de hadas, que procede del mito, en realidad, “el contenido del conocimiento tradicional (folklore) es metafísico. Si no lo reconocemos se debe sobre todo a nuestra ignorancia abismal de la Metafísica ... Mientras siga existiendo el material del conocimiento tradicional, seguirá habiendo un terreno propicio para construir la superestructura del pleno entendimiento iniciático”.

Ni siquiera el moderno espíritu desacralizado escapa al tema iniciático, que se manifiesta de forma decadente en todo drama o ficción en que el héroe o la heroína debe demostrarse a sí mismo que, tras verse envuelto en situaciones peligrosas, trances difíciles y amenazas de muerte, es capaz de salir victorioso con el refuerzo de penosas experiencias y emprender una vida nueva y mejor.

En cada país, cultura y época encontramos un gran volumen de cuentos de hadas, pero el número de argumentos de estas historias es limitado en el fondo, no sólo en la cantidad, sino en los términos y fraseología, que a veces coincide y se repite casi con exactitud. Los cuentos satisfacen necesidades psíquicas y espirituales enraizadas profundamente en el individuo y cumplen la función del mito para la raza, ambos siguen líneas tradicionales y obedecen a las leyes universales del simbolismo. En ellos encontramos el motivo constante de la lucha del hombre para encontrar su verdadera valía, su identidad interior, su lugar en el universo. Sus argumentos hacen referencia a la creación, al Paraíso Perdido y Recuperado, a la unión de los contrarios, a la iniciación, al conflicto entre los poderes del bien y del mal y al significado de la vida, un significado que puede variar desde lo moral y social hasta lo psicológico o mitológico y espiritual, según la interpretación y las necesidades de cada persona. Pero, ya sea psicológico o espiritual, el tema principal es la iniciación y la integración, la transformación del hombre por sí mismo con ayuda sobrenatural, la transición de lo mortal a lo inmortal en el ciclo nacimiento, muerte y renacimiento, que se repite constantemente hasta que logre trascender también y vivir feliz por siempre jamás.
