

in some of the key texts of the English literary tradition. The article deals with the validity and persistency of these remote beings, recovered in literary works such as J. R. R. Tolkien's, C. S. Lewis's, J. K. Rowling's and the trilogy *The Sorcery* by C. M. McNish. Xulio Pardo de Neyra tries to approach the beginning and early stages in the development of Galician literature for children from a new perspective and a point of view which is literary but at the same time some historical and social contexts are given in order to understand the literary works. The main aim of Jorge Luis Bueno's article is trying to shed some light in the systematization of such cultural parallels to keep on contributing to the analysis of Tolkien's literary legacy especially *The Lord of the Rings* that is currently being made by scholars from Old English literary studies.

The essays of Jaume Alberó and Juan Senís are included in what we call the didactics of Children's Literature. The first analyses the most representative characters in the folktales, dealing with the function of these characters in the plots but also with the psychological sources that fixed them in these folktales all through the centuries. Senís explores the world of school manuals used by children at school because he thinks that they play a leading role as a source to learn different values.

As far as illustration is concerned we have only one paper this time. Alicia Gil analyses a comics story. She studies a comics adaptation of a short story published in the book *The Martian Chronicles* by science fiction writer Ray Bradbury. The objective of this study is to analyse the 1950's sexism in this kind of graphic material available to adolescents of the period.

As editors, we are happy to see that a new issue of *AILIJ* has born and we hope that the contributions included in this volume of the journal will be of great interest for our readers and that papers and reviews will encourage us to go further with the research in a field which both provides the educational grounds for future generations and promotes the development among them of creativity and artistic sensibility.

The editors

Celia Vázquez García Veljka Ruzicka Kenfel Lourdes Lorenzo García

LOS PERSONAJES EN EL CUENTO POPULAR

Jaume Alberó Poveda
 Universidad de Alicante
jaume@jaumealbero.e.telefonica.net

Resumen

En este artículo analizamos los personajes más representativos de los cuentos de tradición oral: los héroes, los dragones y fieras, las brujas y demonios, los antagonistas y auxiliares. Tratamos su función en los argumentos y también las fuentes psicológicas que han llevado a su aparición y permanencia milenaria en los relatos orales. En este trabajo ponemos al descubierto los temas que contienen los cuentos de hadas y que han cautivado la imaginación de sus oyentes y lectores. Los más relevantes de estos temas son el anhelo de vida eterna, la maduración personal, la sexualidad, los conflictos afectivos en el seno de la familia (rivalidad fraternal, reticencias paternas a la independencia de las hijas, etc.) o el deseo de reconocimiento social. En nuestro análisis el contenido y la forma son indisolubles, de modo que un mismo tema es abordado desde una perspectiva formal, pero también desde el punto de vista de la significación, teniendo en cuenta las condiciones sociales e históricas en las que se han difundido los cuentos folklóricos.

Palabras clave: cuentos populares, personajes, psicología, argumento

Abstract

In this article we will analyse the most representative characters in the folktales: the heroes, the dragons and wild beasts, the witches and demons, the villains and assistants. We will deal with the function of these characters in the plots, but also with the psychological sources that produced and fixed them in the folktales all through the centuries. In this essay we will expose to view the themes in the fairytales that have captivated the imagination of their listeners and readers. The most relevant ones are the yearning for eternal life, the maturing of the individual, the sexuality, the affective conflicts in the bosom of the family (sibling rivalry, paternal reserves to the independence of the daughters, etc.) or the thirst for social recognition. In our analysis form and content are inseparable, so that the themes are discussed from a formal perspective, but also from the point of view of meaning, taking into account the social and historical conditions in which the folktales have been diffused.

Key words: folktales, characters, psychology, plot

1. Los héroes de los cuentos populares

En los diferentes repertorios de cuentos folklóricos encontramos muchos héroes, cada uno de los cuales encarna un atributo valorado en nuestro sistema cultural. El sastrecillo valiente, por ejemplo, es un ilusionista que sabe vender su imagen de fiereza; Juan el Oso es un rústico que abandona la fuerza física como medio para resolver los problemas y se socializa; los héroes del cuento-tipo AT¹ 313 A “La joven como ayudante del héroe en su huida” abandonan el modelo tradicional de masculinidad y reconocen al final de las historias los valores tradicionalmente femeninos, etc.

Las victorias de los héroes de los cuentos populares lo son a título personal y no implican una regeneración moral de la sociedad. Estos héroes pueden tener algún ingrediente de sobrenaturalidad como, por ejemplo, un nacimiento maravilloso con la intervención de auxiliares mágicos. O bien, dado el gusto de los cuentos de hadas por las situaciones extremas, los héroes son figuras marginales: el más pequeño de la familia, el considerado más tonto de los hermanos, el más gandul, etc. En general, el cuento popular se pone del lado de quien parte de una situación desventajosa. El contraste entre el estado de inferioridad al comienzo del relato y el éxito social conseguido al final crea una gran tensión emocional.

Una característica común a muchos personajes de cuento popular, según ha indicado Max Lüthi, es el hecho de que poseen una personalidad poco prometedora o viven en un entorno que limita sus posibilidades de autorrealización (Lüthi, 1987: 31-34). Pensemos, por ejemplo, en el protagonista principal del cuento-tipo AT 330 A “El herrero y el demonio”, quien en muchas versiones es un hombre de vida desviada a quien el Demonio convence para que le venda el alma. En muchas variantes de “El sastrecillo valiente” (AT 1640), por citar otra muestra, el protagonista es un gandul recalcitrante. Todo un grupo de motivos folklóricos, el comprendido entre L100 y L199, se refiere a los distintos héroes de origen o personalidad poco prometedores. Probablemente, el caso más ejemplar de personaje poco prometedor es la bestia de quien se enamora Bella en el cuento popular epónimo. Pero al final de las historias, los personajes poco prometedores revelan unas cualidades que los hacen triunfar en la vida. En el mundo del cuento popular, como podemos apreciar, las apariencias engañan, y aquello que parece despreciable o de poco valor resulta, en última instancia, contener la clave del éxito.

¹ Como en esta primera ocasión, en diversos momentos de nuestra exposición mencionaremos el catálogo internacional del cuento popular Aarne-Thomson (AT). En 1910 Antti Aarne publicó un primer ensayo del catálogo. En 1928 Stith Thompson completó este trabajo, que lleva por título *The Types of the Folktale*. En 1961 este libro se reeditó de manera considerablemente aumentada por la Academia Scientiarum Fennica (Helsinki) y es esta última edición la que nosotros citamos. Igualmente, citaremos, introducidos por la abreviatura *mot.*, motivos folklóricos extraídos del índice que elaboró el folklorista americano Stith Thompson y que fue publicado por la misma academia en 1955 en una edición revisada.

Igualmente, los personajes auxiliares comparten con los héroes rasgos de personalidad poco prometedores. A menudo se presentan ante el protagonista bajo la apariencia de mendigos, como lo hace el mismo Jesucristo (*mot.* V211.2.1.2). Bajo este disfraz de mendigos, algunos personajes someten al héroe a un test de carácter.

Este recurso estilístico, según el cual aquello que tiene apariencia insignificante se revela como extraordinario, no se aplica solamente a las personas, sino también a los objetos. En algunas variantes de AT 301 “Las tres princesas robadas” el protagonista ha de escoger entre diferentes espadas y, en lugar de escoger la más larga y brillante, coge la más insignificante y herrumbrosa. En algunos cuentos encontramos el motivo D2006.1.4, que narra cómo una joven consigue comprar tres noches al lado de la cama de su amado, casado con una bruja falsaria, gracias a tres objetos talismánicos que comúnmente son una almendra, una avellana y una nuez. De estos tres frutos tan ordinarios salieron mágicamente objetos de gran valor que permitieron a la heroína conquistar el corazón del rey amado. Los regalos de los auxiliares mágicos tienen casi siempre una apariencia ordinaria, nunca muestran a simple vista el poder que contienen. Este mismo tratamiento estilístico lo reciben los animales auxiliares. De este modo, en muchas variantes de AT 313, de entre un gran número de aves de distinta especie, únicamente un cuervo negro sabe guiar al héroe al Infierno. En definitiva, al cuento folklórico le gustan las situaciones extremas: el personaje más humilde será el más agraciado, el objeto más insignificante devendrá en el que más poderes mágicos tiene y el animal más ordinario resultará ser el mejor auxiliar.

El de los cuentos populares es, pues, un mundo al revés. Por eso, detrás de la más bella de las rosas encontramos al gigante de “La bella y la bestia”; bajo la más florida mata de romero se esconde el gigante más temible; detrás de la graciosa figura de una joven bien dotada para el baile se esconde una bruja; o, tal como ocurre en las leyendas de la lavandera de noche, un inocente recién nacido puede convertirse en el alter ego de una bruja maléfica. Desde un punto de vista estético, la magia benéfica se ampara en las personas y objetos poco valorados para actuar como contrapeso de la magia maléfica, la cual se refugia en todo aquello que resulta vistoso y atrayente. Una de las características definitorias de los héroes de los cuentos de hadas es, precisamente, el hecho de que reconocen el valor intrínseco de los seres y objetos más insignificantes. Al fin y al cabo, los héroes son en sus orígenes personas desairadas por los demás y, puesto que se sienten insignificantes, desarrollan una sensibilidad solidaria.

En los cuentos populares encontramos diversos ejemplos de hombres que han llevado una existencia irregular desde una perspectiva moral y que, llegados a los años de madurez, o después de la muerte, tratan de reconciliarse con los valores y las figuras cristianas. Éste es el caso, por ejemplo, de los cuentos de pacto con el Diablo, o aquellos donde el protagonista engaña a la Muerte. Se trata de personajes que quieren hacer reversible el tiempo y negar la muerte. En algunos casos se casarán con mujeres más jóvenes que ellos y tendrán hijos que son una extensión suya que los proyecta hacia el futuro. Este hecho nos habla de su anhelo de vida eterna.

La debilidad moral de muchos héroes de los cuentos populares los aproxima al hombre medio. Por este motivo son tan del gusto popular los personajes picarescos. Por otro lado, hay que considerar que en los cuentos populares las normas son creadas para ser violadas. Son estas transgresiones los motores discursivos del relato.

Otros personajes de cuento popular, en cambio, tienen una personalidad fuerte, autoritaria. Son hombres o mujeres que en las actuaciones públicas se muestran duros, pero que revelan una naturaleza mucho más frágil en la intimidad. Tienen, por llamarlo de algún modo, un talón de Aquiles. En el caso de los hombres, encontramos muchos personajes que están obsesionados por las riquezas y esta monomanía los lleva a la perdición. En el caso de las mujeres, es la vanidad personal aquello que las hace fracasar en sus proyectos ambiciosos. En todos los casos, la rigidez de carácter los hace extremadamente vulnerables. Podemos establecer una regla casi fija en los cuentos de hadas: todos los personajes malvados tienen, en el mismo pecado, la penitencia.

Una característica que refuerza esta idea de que los malos en la falta tienen el castigo es el hecho de que existe una relación entre el contenido del acto culpable y la naturaleza de la pena impuesta. Así, el villano del cuento-tipo AT 1000 "Trato de no enfadarse" se arruina en su intento de explotar al héroe. En general, todos los antagonistas de los cuentos del grupo AT 1000-1029 "Contrato de trabajo (trato de no enfadarse)" son víctimas de su propia estrategia de engañar al héroe. En AT 503 "Los regalos de los enanos" el jorobado que quería que los enanos acentuasen la joroba de su amigo habrá de ver cómo los enanos le quitan la joroba a éste y hacen más pronunciada la suya. Los ejemplos podrían ser múltiples. La idea es siempre que los malvados mueren bajo los efectos de su propio veneno. Se trata de un castigo aleccionador: por su forma podemos reconocer en qué ha consistido la falta.

Las historias populares se centran en la figura del héroe y sitúan en un segundo plano la muerte de los padres u otros miembros de la unidad familiar de los protagonistas principales. La consecución de la felicidad por parte de éstos al final de los relatos borra cualquier pérdida personal. Ésta es una forma que tienen los relatos de negar la muerte. La petrificación del héroe en AT 303 "Los gemelos o hermanos de sangre", el sueño centenario de Blancanieves, la transfiguración de la heroína en mariposa por las malas artes de una bruja en variantes de "Las tres naranjas del amor", o el encantamiento en animal del príncipe de "La bella y la bestia" son metáforas de una muerte que siempre resulta vencida.

En la mayoría de cuentos donde los héroes tienen hermanos, éstos aparecen para evidenciar la existencia de una rivalidad fraternal. La rivalidad constituye en los cuentos populares un mecanismo de afirmación de la personalidad de los hermanos, del mismo modo que la rivalidad entre poblaciones vecinas contribuye a la construcción identitaria de sus habitantes. En estos casos de antagonismo en los relatos, el héroe es el más pequeño de la casa. Ésta es una característica propia del género del cuento de hadas, en el cual el más pequeño de los hermanos es, a menudo, el más afortunado. Esta suerte actúa a modo de compensación por su menor madurez para enfrentarse a la vida. Desde un punto de vista narrativo, se trata de un recurso

eficaz porque el más pequeño puede captar con más facilidad la simpatía del lector u oyente. Una de las formas más extremas de esta fórmula la encontramos en AT 877 "La vieja que fue desollada viva", donde una de las protagonistas pone a su hermana en una situación que pudo costarle la vida. El extremo opuesto de la rivalidad fraternal lo encontramos en la solidaridad entre los dos hermanos de AT 303 "Los gemelos o hermanos de sangre" que, además de ser gemelos, permanecen ligados por un vínculo mágico.

Los héroes de los cuentos de hadas son personajes que no tienen ninguna habilidad especial que los cualifique para las pruebas que han de superar. Pero, a pesar de ser figuras esencialmente deficitarias, pueden realizar todo lo que se proponen porque son unos luchadores. La ayuda mágica y los premios que reciben los héroes y heroínas son una retribución por su buen carácter, pero también una compensación por las injusticias de las cuales han sido víctimas. Para ejemplificar esta idea, recordemos a las heroínas maltratadas por sus madrastras o también al héroe del cuento-tipo "Las tres princesas robadas", quien fue abandonado por sus hermanos en el castillo del ogro. La restitución de un orden de cosas justo es la clave del final feliz de los cuentos de hadas. Es lo que se ha llamado «justicia poética». La recepción de ayuda mágica y la concesión de premios a los héroes contribuyen al hecho de que sean éstos quienes organicen el espacio moral del relato. Este final satisfactorio en donde el héroe y la heroína vivirán felices por siempre jamás es un sueño de la humanidad, que siempre ha buscado la permanencia en el amor, la consecución de la armonía definitiva, sin los vaivenes propios de las relaciones interpersonales.

En los cuentos populares encontramos de modo reiterado el mitema del maestro o despertador. Nos referimos a los personajes que tienen la misión de provocar al iniciante (el héroe) la conciencia de que habrá de abandonar la forma de vida que ha llevado e iniciar el camino de la aventura. Algunos personajes que encarnan este mitema son el hada madrina en la historia de Cenicienta, el hada que concede los objetos mágicos a la heroína en AT 425 G "La novia falsa toma el lugar de la heroína", la vieja de "Las tres naranjas del amor", la cual informa al héroe de la existencia de estas naranjas mágicas, etc. Después de la visita del maestro o despertador la próxima etapa en la trayectoria del héroe incluye el mitema del viaje.

Éste del viaje es un motivo central en los argumentos de los cuentos de hadas. Estos relatos dividen el mundo en dos grandes espacios. Uno es el real, el de la experiencia cotidiana; aquí tienen lugar los hechos creíbles. Por otra parte, tenemos el espacio donde acontecen los incidentes maravillosos. Éstos son lugares donde actúa la magia y aparecen los seres fantásticos. Esta división de la geografía física en los relatos tiene un correlato en el ámbito mental y emocional. El primer espacio, el real, se corresponde con la conciencia, mientras que la zona de lo maravilloso es asimilable al inconsciente. Nuestros héroes realizan un viaje metafórico desde el primero al segundo para realizar una búsqueda.

Los viajes de los protagonistas son itinerarios hacia la maduración personal. Los realizan las muchachas cuando llegan a la primera adolescencia y al entrar en la

segunda adolescencia, los chicos. A menudo, los protagonistas principales llegan a casalicios, castillos o palacios alejados de los núcleos urbanos, donde encuentran un espacio para la intimidad, que se sitúa en otra dimensión. Estos lugares actúan a modo de lugares de iniciación en la vida adulta.

Con mucha frecuencia, el trayecto de los héroes y heroínas va desde el territorio conocido, que es el propio cuerpo, hasta el mundo del otro sexo, vivido como un peligro, al cual se llega atravesando tierras inhóspitas. Esta fórmula en la cual los jóvenes encuentran su pareja en tierras lejanas es la más habitual en los cuentos populares. En estos casos el matrimonio no siempre es exógamo. A veces, el héroe reingresa en su territorio con la muchacha conquistada.

En algunas ocasiones, los héroes han de realizar un viaje al mundo inferior y regresar, siguiendo el modelo de Orfeo, Virgilio y el mismo Jesucristo, que bajó a los infiernos y después resucitó. El héroe que visita el mundo inferior y regresa realiza un viaje metafórico al país de los muertos. El héroe es, pues, aquél que no tiene miedo de nada, que no pertenecería a la clase de los vivos. En estos infiernos subterráneos los demonios o gigantes tienen cautivas personas humanas. El viaje al mundo subterráneo puede ser leído, desde una perspectiva psicológica, como una bajada al mundo de los instintos, del cual es difícil salir. Pero, según hemos anticipado, el submundo puede ser también el mundo de los muertos. En estos dominios puede haber un río que nos recuerda aquél que atravesaba el mítico Caronte con la barca (mot. A672.1 "Barquero en el río del mundo inferior (Caronte)"). En estos infiernos los héroes dejan enterrada su personalidad inmadura.

Paralelamente a los personajes auxiliares, que dan consejos y objetos mágicos a nuestros héroes, existe una galería de personajes malvados que les facilitan fortuna material. Así, el Demonio otorga fortuna a los personajes que realizan un pacto con él; los ogros, los dragones y los enanos a menudo esconden tesoros en sus respectivas residencias; el héroe de AT 700 "Pulgarcito" ayuda a unos ladrones a robar una casa y después los engaña para quedarse con el dinero; etc. Estos tesoros y capitales simbolizan la adquisición de una sabiduría que ayudará a madurar a nuestros protagonistas y garantizará su éxito en la vida. El hecho curioso es que este conocimiento a veces proviene de personajes malvados: en la vida no se aprende solamente de las experiencias moralmente aceptables, sino que un poco del conocimiento prohibido también ayuda al crecimiento interior.

Los personajes que auxilian a nuestros protagonistas aparecen en el lugar adecuado y en el momento oportuno para ayudarlos a llevar a cabo la heroicidad. Los auxiliares que los héroes encuentran por el camino les proporcionan información y, a veces, también objetos mágicos. Cuando la donación o la ayuda la realiza un animal revela la circunstancia de que los héroes están más cerca de la naturaleza que sus adversarios. Esta ayuda de los auxiliares la reciben los héroes después de que hayan realizado un aprendizaje de la humildad. Los auxiliares son a menudo seres solitarios que viven en lugares inhóspitos. Son casi siempre personas viejas con gran experiencia en la vida y que viven aislados de la vanidad mundana. El cuento popular es ideológicamente conservador y reconoce la autoridad de las personas mayores. Así,

los auxiliares ancianos representan la imagen viviente de la sabiduría espiritual y orientan a los jóvenes, los cuales reflexionan a partir del encuentro con estas figuras. Se trata de una introspección que realizan los héroes en su inconsciente antes de proyectarse hacia el mundo exterior.

Los héroes principescos son a menudo personajes inmaduros y con una gran dependencia de figuras maternas o paternas. Esta dependencia se transferirá a su futura esposa, quien mostrará más seguridad personal y espíritu de iniciativa que el marido. Aunque algunos cuentos populares lleven el título del héroe masculino, cuando éste es un príncipe, es en realidad la heroína el principal motor discursivo, al menos en la segunda parte de la historia. El joven enfermizo de familia acomodada a quien la vida no ha preparado para los avatares más importantes es muy del gusto del cuento de hadas.

Estos personajes principescos viven, en algunas ocasiones, obsesionados por la actividad de la caza, que es una metáfora de la búsqueda de pareja vivida como conflictiva, como un combate entre el cazador y su presa. Algunos personajes, particularmente aquellos que realizan un pacto con el Demonio, cambian esta actividad amorosa por la pasión por el juego. El príncipe protagonista de "Las tres naranjas del amor" es, en cambio, un adolescente más pasivo y se abandona a la inactividad en un primer momento del relato. Pero pronto veremos que se trata de un recogimiento en su mundo interior propio de la época de la pubertad para propulsarse después hacia el exterior.

Además del hecho de que nuestros héroes sean adolescentes, también lo es el tipo de relaciones personales que se establecen en los cuentos: intensas, pero breves. La búsqueda de los héroes los lleva a conocer muchos personajes auxiliares a los que dejan atrás para proseguir su camino. Incluso encontramos una galería de jóvenes principescos que olvidan a sus amadas y será necesario un reconocimiento de la identidad femenina al final de la historia.

En los argumentos de los relatos protagonizados por hombres destacan las gestas intrépidas del héroe, la ejecución de tareas sobrehumanas y la victoria sobre adversarios fabulosos. La virtud más destacable en estos héroes aventureros es el dominio sobre sí mismos. En los argumentos más femeninos la tensión argumental nace a partir de los conflictos entre mujeres. Se trata de crisis en las relaciones personales. Aquí no hay emoción aventurera al pasar de un espacio a otro, sino que en los argumentos femeninos la acción se centra en la injusticia que vive la heroína. La rivalidad con las personas del mismo sexo es un motor discursivo de primer orden en los relatos protagonizados por mujeres. Allí donde hay una protagonista femenina encontraremos uno o diversos antagonistas del mismo sexo. Las rivales son, normalmente, madrastras, hermanastras o brujas que encarnan los aspectos negativos de la maternidad.

2. Especificidades de los personajes femeninos en los cuentos populares

Las heroínas aparecen en soledad y muy desmarcadas de los relatos. A menudo son hijas únicas. Otras veces tienen hermanastras. La función de éstas es, como hemos anticipado, establecer un conflicto con la heroína. Su nacimiento puede venir acompañado de la muerte de uno o de ambos padres. El resto de personajes están en función de ellas. Son sus auxiliares o sus antagonistas. Muchas veces, las protagonistas son también personajes desarraigados. Según avanza la aventura, van definiéndose como seres deficitarios que dependen de los demás.

En la sociedad de base agraria que describen los cuentos de hadas, el hombre es quien realiza el trabajo fuera del hogar, mientras que la mujer es quien se encarga de las tareas domésticas. A parte de su función en la estructura económica reflejada en los cuentos populares, las mujeres tienen en éstas una función importante como socializadoras del hombre. En los relatos destacan las aptitudes comunicativas de las mujeres y su capacidad para resolver los conflictos sin recurrir al uso de la fuerza física. Así, encontramos una amplia gama de personajes masculinos de carácter duro a quien sus esposas o hijas ablandan el corazón en algún momento del relato. Un claro ejemplo del poder socializador de la mujer lo encontramos en el cuento popular de las tres princesas robadas (AT 301). El héroe de este relato y sus hermanos aparecen representados al comienzo de las diferentes variantes como muchachos que tienen una fuerza física excepcional y un carácter travieso. Pero estos héroes no consiguen ninguno de sus propósitos mediante el uso de la fuerza muscular. Los hermanos del protagonista principal reciben una paliza del negro del castillo en el primer encuentro que tienen con esta figura. Por lo que se refiere al héroe en particular, será solamente gracias a las indicaciones de las princesas encantadas cómo conseguirá vencer a las fieras prediluvianas que le salieron al paso en el mundo inferior paradisiaco y, finalmente, conseguirá casarse con la princesa más bella gracias a un ardid de la muchacha para engañar a su padre, quien se oponía a su matrimonio con el héroe. Al final de muchas de las variantes los hermanos abandonan la vida aventurera y se integran en la vida palatina. Aquí encontramos un paralelismo con la materia de Bretaña de los siglos XV y XVI, donde algunos héroes que habían llevado una existencia salvaje podían hacer vida de caballeros una vez hubiesen modificado los aspectos más insociales de su personalidad.

Otro cuento-tipo que ejemplifica el poder domesticador de la mujer sobre el hombre es el AT 884 A "La joven disfrazada de hombre es cortejada por la reina". En las diferentes variantes de este cuento encontramos una serpiente u otro monstruo gigantesco dotado del don de la palabra, el cual es asimilable a la figura de un sátiro. De hecho, en algunas variantes del relato es un sátiro quien revela la infidelidad de la mujer noble hacia su marido y descubre la verdadera identidad sexual de la protagonista. Así ocurre en la variante de Giovanni Francesco Straparola que da cuerpo a la fábula I de la cuarta noche del libro *Le Piacevoli Notti* (1550).

3. Los personajes malvados

Los antagonistas tienen en los relatos la función de provocar al héroe para que actúe: son el estímulo y la justificación de sus actos. Los antagonistas generan el antagonismo que da tensión argumental al relato. En muchas historias desconocemos el motivo por el cual odian tan intensamente a los héroes y heroínas. Puesto que los personajes felices no tienen historia, los malvados representan un reactivo, un motor argumental. Recordemos en este sentido que la figura de Adán cobra interés a partir del momento que desobedeció a Dios. Sin personajes malvados no habría dificultades que vencer ni proeza heroica. Cuando los villanos desaparecen de escena el relato llega a su fin. Así pues, los personajes malvados son más atractivos que los héroes, ya que éstos últimos tienen un comportamiento más fácil de predecir y una personalidad más unidimensional. Los malvados son más proteicos: en un momento dado pueden ser viejecitas y posteriormente convertirse en brujas peligrosas; en un punto pueden ser inocentes recién nacidos, para después transmutarse en criaturas diabólicas. Los medios que emplean para realizar el Mal son también más imaginativos que los medios más directos que emplean los héroes para superarlo.

Los personajes malvados se caracterizan por su egoísmo, por el deseo desmesurado de promocionar sus intereses a costa de los derechos legítimos de los demás. La falta de generosidad que los caracteriza es también una falta de inteligencia. En general, son fácilmente engañables. Son burlados los demonios, las bestias prediluvianas y el resto de antagonistas para quienes la falta de control sobre sus apetitos conduce al fracaso. Hasta una figura celestial como san Pedro será burlada en algunas variantes de AT 330 A; y es que ser pícaro en un mundo donde la lucha por la subsistencia es diaria resulta más una virtud que un defecto. En cambio, un deseo desmesurado de riquezas es castigado. De este modo, los cuentos populares establecen el grado en que la ambición personal es aceptable. La afición de los villanos de los cuentos de hadas por el dinero hace que resulten perjudicados. Así pues, estas historias confirman el dicho popular que afirma que el dinero no proporciona la felicidad.

La figura de algunos reyes de los cuentos populares es cuestionada en el momento en que incumplen el contrato social. Se trata de monarcas más preocupados por incrementar sus riquezas que por procurar el bienestar del pueblo. Entonces, los héroes se sienten legitimados para romper su compromiso con el orden social. En la mayoría de las ocasiones, los héroes subvertirán este orden y se instalarán ellos mismos en el poder para gobernar con justicia e instaurar una nueva ética.

Los héroes marcan los límites de aquello que se considera normal. Todos aquellos seres que son antropomórficos y que son más grandes, más feos o más fuertes que los héroes son monstruos y entran en oposición con ellos. Los seres que no se ajustan a los patrones de normalidad establecidos por el héroe pertenecen al mundo fantástico. A menudo los gigantes, y siempre las brujas, poseen poderes mágicos. Este conocimiento sobrenatural que supera el saber racional del héroe define

a estas figuras como monstruosas. Pero a pesar del conocimiento o fortaleza superior del adversario el héroe siempre consigue la victoria.

Los diablos de los cuentos de hadas presentan una asimetría física, que es característica de los personajes que poseen un conocimiento prohibido. Esta asimetría la reencontramos en otros personajes malvados. Pero con toda su maldad, los demonios son seres ingenuos que se dejan engañar reiteradamente.

Respecto a los demonios legendarios, los de los cuentos populares reciben un tratamiento trivializador, burlesco. Los gigantes, demonios y brujas de los cuentos de hadas se insertan dentro de una tradición desmitificadora de estas figuras del Mal característica de las reelaboraciones modernas de los cuentos populares y de la narrativa infantil. Sin llegar a ser personajes amables como lo son en estas historias de la modernidad, estas figuras pierden su poder potencial como generadoras de miedo.

Como factor de banalización de los gigantes encontramos su glotonería. El comer y el beber son dos de las manifestaciones más importantes del cuerpo grotesco. También el hiperbolismo y la exageración en el tamaño del gigante y su fealdad son signos característicos de su forma grotesca. La manía incontrolable de comer personas que tienen los dragones y gigantes los convierte en seres sin psicología que actúan motivados por impulsos atávicos.

Estas figuras malvadas, gigantes y demonios, son antítesis del héroe, quien tiene gran iniciativa personal y picardía. En los cuentos de pacto con el Demonio el héroe quita a esta figura malvada algunos de sus atributos, siguiendo la ley de la escisión, según la cual, los aspectos conflictivos de un personaje son distribuidos en diferentes figuras del relato. Por otra parte, los diablos son creados a imagen y semejanza de sus interlocutores, ya que, dado que su propósito es tentar, han de hablar el mismo lenguaje que la persona tentada.

En algunos cuentos de hadas el Demonio toma la forma de otras figuras amenazantes como por ejemplo gigantes, dragones o serpientes. Como en el caso del Diablo, a veces tienen cuernos, emiten un vaho pestilente y una especie de humo blanquecino. Su risa produce temor. La manera histérica de reírse es también un rasgo distintivo de los personajes malvados. En muchas ocasiones, estas figuras diabólicas son de piel negra, especialmente si se trata de gigantes. A menudo, estos gigantes van vestidos al modo de los moros, la peor especie de infieles, según creencia popular. A pesar de todas estas vinculaciones con la figura del Maligno, los gigantes manifiestan una psicología plenamente humana. En un nivel simbólico representan la parte instintiva de nuestra personalidad.

Los personajes malvados de los cuentos populares tienen una función compensatoria, ya que, como hemos anticipado, el lector se escinde en una doble identificación. Por una parte, con el héroe, con quien se siente solidario, pero también en cierta medida con el monstruo o el enemigo, ya que, de este modo, puede liberar proyectivamente toda la agresividad acumulada por las frustraciones, las restricciones y las reglamentaciones de la vida social. En esta situación paradójica deseamos que el héroe escape a la bruja o al dragón, pero también que éstos amenacen a su víctima para que haya tensión emocional. El lector realiza por medio del monstruo todo

aquello que no se atreve a hacer en la vida real. De aquí se deriva que los antagonistas excesivamente débiles o poco crueles frustren la operación catárquica y provoquen el debilitamiento de la historia. Este fenómeno se ha podido constatar al examinar el fracaso de la película *El hijo de Kong* (1933), una segunda parte del famoso *King Kong*. El hijo de Kong fue el monstruo más altruista que nunca se ha presentado en la pantalla de cine, pero esta circunstancia se volvió en contra suya porque la función primaria de un personaje malvado es la de expresar la agresividad reprimida del lector o espectador. De modo semejante, muchas espectadoras se identifican hasta cierto punto con la «mujer mala», que está más erotizada y es carnalmente más seductora y fascinante que la dulce y honesta heroína (Gubern & Prat, 1979: 44-45). La destrucción del monstruo representa, de este modo, la victoria sobre nuestros instintos más primarios.

Las bestias y figuras malvadas de los cuentos populares pueden agruparse en tres géneros en función de la relación entre su apariencia y su carácter maléfico o benéfico. Por una parte, tenemos las que son inequívocamente malvadas. Pensemos, por ejemplo, en los gigantes, los dragones o las brujas. Por otra, encontramos aquellas que se presentan como enemigas únicamente por someter a los héroes a un test de carácter. Éste es el caso de los auxiliares disfrazados para probar la bondad de los héroes. En último lugar, tenemos los personajes de apariencia civilizada y benefactora que ocultan una identidad perversa. A esta especie pertenecen exclusivamente los demonios y las brujas.

Las bestias, normalmente, reciben un tratamiento narrativo que las presenta como especialmente peligrosas, contrariamente a los demonios convencionales, que son tratados con familiaridad y una cierta simpatía por parte de muchos narradores. Estas bestias podrían ser entendidas como demonizaciones de antiguos dioses paganos, según el principio por el que los dioses de la religión vencida se convierten en demonios de la triunfante. De aquí deriva, precisamente, su asociación con el fuego, ya que las llamas que expulsa por la boca revelan su vinculación con el Demonio. A diferencia de los gigantes, que viven en un hábitat social, las fieras prediluvianas se sitúan más allá de los límites de la cultura. Son figuras muy marginales, como las brujas, que también se encuentran más allá del espacio civilizado. La muerte a manos del héroe o heroína de estas bestias que exigen sacrificios humanos o animales o tienen encantadas a muchas personas crea una deuda de la colectividad respecto a sus salvadores. Se trata de la conocida como tensión del déficit.

Los dragones representan el peligro de una época determinada. En las historias babilónicas, por ejemplo, el dragón amenaza al pueblo. Es quien guarda los pozos y ríos, que pueden provocar inundaciones e infertilidad. En la formulación cristiana el dragón es el demonio, el enemigo de la fe, según la leyenda de san Jorge. En las leyendas históricas es el enemigo del estado. En las novelas de caballería es el rival del caballero y tiene cautiva a la doncella. En las representaciones más modernas, según aparece en la prensa y la publicidad, existe el dragón de la inflación, el del paro, el de la guerra, el de la contaminación o cualquier otro problema temido

por la gente. En definitiva, la figura del dragón ha mantenido a lo largo de los siglos una función constante: la de encarnar los miedos y las ansiedades de la gente. Con esta finalidad, en cada época se ha metamorfoseado para expresar los miedos específicos de su tiempo (Röhrich, 1988: 3). Así pues, los dragones, como los gigantes y las brujas, forman parte de la gramática del llamado lenguaje cultural del miedo.

Existe una gradación en las fieras prediluvianas en cuanto a la forma original en la cual exigen un sacrificio periódico por parte de los humanos. Algunos dragones piden sacrificios humanos. Otros, los sustituyen por un ofrecimiento de animales. El modelo aparece ya muy desgastado en algunos relatos donde los animales gigantes producen muchos destrozos y víctimas, pero no exigen un tributo regular en forma de persona o animal. Esta gradación refleja el debilitamiento de la figura del dragón en la tradición oral.

Podemos establecer dos distinciones claras entre los ogros y los gigantes, por una parte, y las fieras por otra. Los primeros son seres que viven en un hábitat social. En cambio, las fieras se distinguen por habitar en terrenos salvajes, lejos de la acción civilizadora del hombre. Por otra parte, las fieras son seres más pasivos que esperan su ración de carne humana o animal sin provocar incidentes. Los ogros y gigantes tienen, en cambio, más iniciativa agresora.

La figura de la bruja, que aparece repetidamente en las historias populares, es una proyección del miedo masculino a la sexualidad femenina. Algunas brujas encarnan una sexualidad femenina incontrolada. En los cuentos populares las brujas son tratadas de modo burlesco. En las leyendas, en cambio, inspiran cierto miedo. Las leyendas de brujas pueden ser leídas como una alegoría de las relaciones de género. De hecho, esta magia brujil femenina revela desesperanza y frustración en una sociedad patriarcal que somete a las mujeres. La bruja recurre a medios mágicos porque no satisface sus anhelos con los ordinarios. Su constitución flaca y huesuda, junto con la lujuria demostrada en el baile nocturno del *sabat*, la configuran como una antimadre. En los cuentos populares la prosopografía de la bruja no varía, pero puesto que las facultades de los héroes y la magia benéfica de sus auxiliares superan los maleficios brujiles, el poder maléfico de la bruja aparece muy atenuado.

Las brujas realizan un uso frecuente de polvos y bebedizos mágicos. Este uso deriva de la asociación de las brujas con el arte culinario. Son una figura contrapuesta, una simple parodia de las madres de los Vientos y viejecitas que acogen y alimentan a los héroes y heroínas que se encuentran perdidos en algún momento de la historia narrada.

En los cuentos de hadas los hombres atacan a sus enemigos de manera abierta. No lo hacen así las mujeres, quienes, encarnadas en brujas, a menudo utilizan el veneno. Esta es un arma femenina que representa el aspecto negativo de las mujeres, según lo concibe el imaginario popular. Es un medio de ataque que utilizan los que son físicamente más débiles. La aguja de la que se sirven algunas brujas (por ejemplo, en variantes de "Las tres naranjas del amor") también es un instrumento

típicamente femenino. Cuando sus poderes mágicos han sido superados, las brujas abandonan de modo repentino y misterioso el campo de batalla.

A la figura brujil los cuentos populares oponen esta *donna angelicata* que es el hada, la cual encarna los aspectos positivos de la feminidad. Se trata de figuras protectoras, maternas. En algunos cuentos las auxiliares femeninas son casi invariablemente mujeres ancianas que viven sin marido. Su afectividad se concentra en ayudar a los héroes y heroínas. Así, encontramos las madres de los Vientos, la del Diablo, las ánimas del purgatorio, las viejecitas del bosque, etc.

La figura de la madrastra puede ser fruto de la escisión de la imagen materna en dos entidades: una positiva, que es la madre natural, y una negativa, que es representada por la madrastra. Pero también hay razones históricas detrás de esta figura. En tiempos preindustriales había un elevado número de huérfanos y de segundas nupcias, particularmente de hombres. De este modo, las madrastras proliferaron más que los padrastros. La animosidad contra la madrastra podría ocultar la debilidad de su posición dentro del nuevo núcleo familiar.

Los padres tienen, a menudo, una actitud pasiva cuando las hijas de su primer matrimonio son discriminadas por la madrastra. Esta pasividad podemos definirla en términos de incompetencia paterna. Con frecuencia también, los padres se oponen a la independencia de sus hijas, de modo que éstas no pueden desarrollar sus posibilidades como persona. Cuando se produce la separación de padres e hijos, ésta resulta muy traumática para los primeros, ya que no aceptan que las hijas realicen un matrimonio exógamo.

Las mujeres malvadas de los cuentos tienen una doble personalidad: una cara social amable y otra páfida, que permanece escondida. Esta doble identidad es característica de las madrastras, las hermanastras y las brujas. Pero también la podemos encontrar en la figura de la reina en la historia de la mujer vestida de hombre y en las criadas del cuento-tipo "El desencantamiento del esposo. Las tareas de la bruja", quienes denuncian a la heroína ante el marido y la reina, respectivamente. La idea de que las mujeres poseen una doble identidad y, en definitiva, no son de fiar, tiene una tradición ancestral. Recordemos que, ya en la historia bíblica, Adán y Eva fueron expulsados del paraíso cuando, encontrándose bajo la protección de Dios, la mujer tuvo tratos con el Demonio.

* * *

En este recorrido por los personajes más característicos de los cuentos populares hemos podido apreciar cómo estas narraciones son una forma de entretenimiento que incorpora creencias y costumbres antiguas que se transmiten de generación en generación, de manera vertical. Las historias pobres que no han arraigado en la mentalidad colectiva no han sobrevivido al paso de los años. En cambio, las historias que mejor transmiten la manera de sentir de las personas atraviesan todo tipo de fronteras y se difunden en diversas variantes. Hemos de creer que si un relato ha llegado hasta nosotros desde tiempos muy antiguos es porque,

como hemos dicho, trata de los problemas fundamentales del alma humana y lo hace de una manera que ha cautivado a su auditorio.

Referencias bibliográficas

- Aarne, Antti & Thompson, Stith 1987. *The Types of the Folktale. A Classification and a Bibliography*. Indianapolis: Indiana University Press.
- Gubern, Román & Prat Carós, Joan 1979. *Las raíces del miedo. Antropología del cine de terror*. Barcelona: Tusquets.
- Lüthi, Max 1987. *The Fairytale as Art Form and Portrait of Man*. Traducción inglesa de Jon Erickson. Bloomington, Indianapolis: Indiana University Press.
- Röhrich, Lutz 1988. "The Quest of Meaning in Folk Narrative Research", en Mcglathery, James M. (ed.). *The Brothers Grimm and Folktale*: University of Illinois Press, 1-15.
- Thompson, Stith 1997. *Motif-Index of Folk-Literature*. (6 vols.). Indianapolis: Indiana University Press.

'EOTHEOD' ANGLO-SAXONS OF THE PLAINS: ROHAN AS THE OLD ENGLISH CULTURE IN J. R. R. TOLKIEN'S *THE LORD OF THE RINGS*¹

Jorge Luis Bueno Alonso
University of Vigo
jlbueno@uvigo.es

Resumen

Cuando Rohan, uno de los reinos que conforman la geografía de la tierra media en *El Señor de los Anillos* de J. R. R. Tolkien, se analiza en detalle desde la perspectiva del investigador en literatura inglesa medieval, los resultados de dicho análisis son muy interesantes y relevantes, pues podemos trazar un paralelismo casi absoluto entre el mundo anglosajón y los rasgos culturales que lo describen. Las características que conforman dicho reino como civilización constituyen un reflejo del mundo anglosajón prácticamente a todos los niveles. No solo se perciben referencias lingüísticas sino también réplicas culturales que provienen de la concepción del mundo anglosajón: literatura del inglés antiguo –tanto temas como obras–, historia, arquitectura, arte, etc. Podríamos decir que Tolkien realizó la construcción de Rohan tomando el mundo de los anglosajones como modelo principal. Creo que éste es un caso único en *El Señor de los Anillos*, dado que esta detallada reconstrucción cultural no se encuentra de un modo tan explícito en ninguna de las otras influencias medievales detectadas habitualmente en la obra de Tolkien. El objetivo principal de este artículo es intentar arrojar algo de luz en la sistematización de los paralelismos culturales entre Rohan y la cultura anglosajona para seguir contribuyendo al estudio que del legado literario de Tolkien –especialmente de *El Señor de los Anillos*– continúan realizando los especialistas en los estudios literarios del inglés antiguo.

Palabras clave: inglés antiguo, Tolkien, *El Señor de los Anillos*, Rohan

Abstract

When analyzed in detail from a medieval-driven literary point of view, the case of Rohan –one of the kingdoms that shape the geography of Middle-earth in John Ronald Reuel Tolkien's *The Lord of the Rings*– is particularly interesting and relevant because we could draw an almost complete parallel between the Anglo-

¹ This is a revised version of a paper presented in the sessions of the XVI Conference of the *Spanish Society for Medieval English Language and Literature* (SELIM), held at the University of Sevilla in October, 2004. My thanks go to all those who offered me their comments and suggestions.