

TRANSFORMACIONES DEL MITO EN LOS CUENTOS INFANTILES*

Rebeca Obligado (UCA)

Javier R. González (UCA-CONICET)

No todos los cuentos infantiles caen dentro del objeto de este estudio, sino tan sólo aquéllos que son tradicionales. Llamamos **cuento tradicional** a aquel relato originalmente oral, de transmisión popular, y fijado finalmente por un autor letrado que lo recoge del acervo común y le da forma literaria escrita. Dentro de los cuentos tradicionales destacamos al **cuento maravilloso**, es decir, aquel de índole fantástica o mágica con personajes sobrenaturales; hadas, magos, genios, brujas, animales humanizados, etc.¹

Es de destacar la ejemplaridad moral que encierran estos cuentos, sostenida por un sistema de premios y castigos que responde al [concepto de justicia poética](#): **el héroe necesariamente ha de ser bueno, y necesariamente ha de triunfar, en tanto que el malvado, el antihéroe, perecerá física o éticamente ante un castigo al cual puede, o no, seguir un perdón**. Por otra parte, la clara antítesis ética ‘bondad vs. maldad’ suele subrayarse con una correlativa antítesis estética ‘belleza vs. fealdad’; el ‘bueno’ es también hermoso y gallardo, y el ‘malo’, horrible y deforme. De esta manera, el texto añade un nuevo factor capaz de captar la simpatía del lector, merced a este embellecimiento de lo noble y justo que, además, siempre triunfa.

Llegado a este punto de nuestra aproximación al tema, parece oportuno poner de manifiesto, también, cierto carácter **mítico** que conlleva el relato tradicional maravilloso, y decir con Vladimir Propp que “... el cuento maravilloso en su base

¹ Un excelente y exhaustivo índice de motivos del cuento tradicional es la obra de Thompson, Stith. [Motif-Index of Folk-Literature](#). A classification of Narrative Elements in Folk-Tales (...). Bloomington-London, Indiana University Press, 6 vols. Véase del mismo autor, en colaboración con Antti Aarne, [The Types of the folktale: a classification and bibliography](#). 2 ed. Helsinki, Academia Scientiarum Fennica.

morfológica es un mito.”² En la misma dirección, y dando un paso más. Mircea Eliade afirma: “... no es siempre cierto que el cuento señale una desacralización del mundo mítico. Se podría hablar con mayor propiedad de un enmascaramiento de los motivos y de los personajes míticos; y en vez de desacralización sería preferible decir degradación de lo sagrado ...”.³

Es importante desechar la noción de mito introducida por la mentalidad positivista del siglo XIX que, básicamente, lo ha despojado del valor trascendente y ejemplar que las civilizaciones arcaicas le conceden. Resulta necesario, entonces, dado que el término ‘mito’ no es unívoco, precisar una definición que refleje lo mejor posible su esencia. **Un mito es un relato simbólico y considerado verdadero de los hechos de los orígenes que fundamenta y explica la realidad al revelar la verdad que la sustenta, y que viene transmitiéndose a través de variadas versiones desde los tiempos primordiales.**

Ante el avance del racionalismo y la proscripción del mito, éste se ha retirado en apariencia de la escena, pero se las ha ingeniado para perdurar en forma viva, modificado a veces en su ropaje formal pero siempre idéntico a sí mismo, en los textos folklóricos tradicionales, en cuentos, leyendas, y buena parte de la poesía popular europea y en general de Occidente. Importantes estudiosos⁴ han demostrado fehacientemente la filiación genética de los cuentos tradicionales maravillosos respecto de los mitos, de manera que bien se puede postular que **todo cuento tradicional maravilloso es un mito transformado**, donde, por cierto, el contenido mítico continúa operante aún a pesar de su aparente enmascaramiento o modificación que -repetimos- sólo afecta a las formas.

² Propp, Vladimir. *Morfología del cuento*. 5 ed., Madrid, Fundamentos, p. 104.

³ Eliade, Mircea. *Mito y realidad*. 2 ed., Madrid, Guadarrama, p. 219.

⁴ Cf. notas 2 y 3.

Vamos a centrarnos, para ejemplificar lo hasta ahora expuesto, en uno de los mitos básicos, presente en la totalidad de las tradiciones arcaicas por su carácter específicamente fundante de toda realidad posterior: el mito cosmogónico, o del origen del mundo. En efecto, el relato mítico de los comienzos del mundo es esencialmente paradigmático de toda acción creadora posterior. En la mayoría de las cosmogonías, la creación del universo suele encarnarse simbólicamente en la lucha mítica de un dios creador contra un monstruo primitivo que representa el caos informe anterior e increado; el dios, símbolo de las fuerzas cósmicas u ordenadoras, vence al caos, y con los despojos del monstruo crea el mundo a través de la disposición cósmica de los restos del caos vencido. Los ejemplos son múltiples en numerosas mitologías, y en muchas de ellas la imagen se hace recurrente y reaparece en otros contextos no específicamente cosmogónicos, pero que en todos los casos toman el mito del origen como modelo ejemplar. Para citar algunos, baste recordar los combates de Marduk y Tiamat en la mitología babilónica, de Indra y Vritra en la hindú, de Apolo y la serpiente Pitón en la griega⁵, el combate de Beowulf y el dragón en la anglosajona, de Sigfrido y el dragón en la germánica, etc. Como puede verse, el monstruo primordial se presenta generalmente bajo la forma de una serpiente o de un dragón. El dios ordenador, por su parte, sirve de modelo a otros mitos subsidiarios no propiamente cosmogónicos pero sí contruidos a su imagen donde el rol de principio cósmico ordenador es asumido por un héroe (Hércules, Apolo, Sigfrido, Beowulf, etc.). Esto último es importante pues representa una **primera transformación** ('degradación', según algunos) del modelo mítico original, al operarse la sustitución del dios creador por un héroe que tan sólo 'crea' analógicamente en el plano humano. Este proceso de transformación de las formas míticas, manteniéndose siempre intactas sus esencias, está en la base misma de la

⁵ En esta mitología son muchas las reediciones del mito en las figuras de varios héroes que vencen monstruos: Edipo y la Esfinge, Teseo y el Minotauro, Hércules y la Hidra, Perseo y Medusa, etc.

génesis de los cuentos tradicionales maravillosos. La lucha de un héroe bueno y justiciero contra un monstruo malvado y destructor constituye el núcleo de varios de aquellos relatos. Las formas míticas originales del héroe y el dragón no han pasado intactas a los cuentos infantiles⁶, pero nos es fácil encontrarlas ya bajo un primer grado de transformación: la modificación del dragón en otro animal feroz de carácter más ‘real’ o ‘nacional’; así, en los cuentos del Norte de Europa el héroe luchará contra un oso o un lobo, en tanto que en los del Sur, por lo general, lo hará contra un león. Como ejemplos podemos citar Caperucita Roja o Pedro y el Lobo.

Un **segundo grado de transformación** del mito nos mostrará al héroe malvado convertido en gigante. Los gigantes de los cuentos maravillosos representan, de todos modos, una transformación muy cercana a ciertos mitos originales; en la mitología germánica, por ejemplo, el dragón contra el que lucha Sigfrido es en realidad un gigante con capacidad para metamorfosearse. Los gigantes son una figura muy apta y frecuente para representar las fuerzas caóticas de la naturaleza previas a la acción cósmica del héroe ordenador. Recordemos, entre los cuentos maravillosos que nos ocupan, el caso de El Sastrecillo Valiente.

Poca distancia va de un gigante a un ogro, y éste es en efecto el **tercer grado de transformación** de la forma original. Definimos al ogro como un ser semisalvaje, de gran fuerza física pero escasa inteligencia y nula conciencia moral, de prácticas antropofágicas. En la mayoría de los cuentos en que aparece un ogro, se lo describe también como gigante, asimilándolo a la categoría anterior, por más que la definición de ogro no necesariamente incluye el gigantismo como característica. Pulgarcito y El Gato con Botas son buenos ejemplos en que el héroe vence a un monstruo caótico bajo la forma de ogro. En ambos casos, la superioridad que permite al héroe bueno vencer a su

⁶ Tal vez sea éste el momento de señalar que los que hoy consideramos cuentos “infantiles” no fueron en sus inicios de uso exclusivamente infantil, sino general.

enemigo es la inteligencia, la astucia, es decir, una superioridad que expresa su índole espiritual en contraposición a la índole material y por tanto oscura y caótica del ogro.

En su **cuarto grado de transformación**, el monstruo aparece con el aspecto de una bruja. Este personaje se cuenta entre los típicos y más habituales de los cuentos maravillosos, y respecto de las transformaciones anteriores presenta ciertas diferencias: sigue siendo horrible, deforme a veces, y éticamente mala pero a menudo es inteligente y astuta, oponiéndose, de esta manera, a la estupidez de los ogros. Esa inteligencia de las brujas no es, sin embargo, gratuita, sino que surge de la intención de subrayar el carácter demoníaco, siguiendo el modelo luciferino de ‘la inteligencia al servicio del mal’. Múltiples son los cuentos donde el principio monstruoso y caótico es una bruja; a modo de ejemplo, tengamos presente entre los frecuentados mayormente a Blancanieves y La Bella Durmiente del Bosque. Con respecto a este último y sólo a título de curiosidad, recordemos que el español suele traducir el título como “La Bella Durmiente del Bosque” y no de la manera en que lo presenta su original francés: La Belle au Bois Dormant (La Bella del Bosque Durmiente).⁷

Falta hacer mención al **último grado de transformación** del monstruo primordial, pero antes de centrarnos en él, llamemos la atención acerca de las transformaciones que paralelamente puede sufrir también la forma mítica original del dios ordenador, el cual es susceptible de aparecer como héroe humano, masculino (bajo

⁷ Queremos llamar la atención sobre un detalle de la versión cinematográfica de Walt Disney de La Bella Durmiente, que puede servir para corroborar cuanto se viene diciendo de la génesis mítica de las formas presente en los cuentos maravillosos. Walt Disney ha seguido en forma muy libre las versiones literarias del cuento, pero no sólo ha respetado lo esencial sino que lo ha potenciado, subrayándolo con el agregado de ciertos elementos que significan un claro retorno a las formas míticas originales. En la película, la bruja Maléfica aparece como una acabada encarnación del caos mítico: se rodea de una corte de seres maltrechos que representan las fuerzas oscuras de la naturaleza (un negro cuervo, el viento destructor); ella misma viste de negro, identificándose con la noche del caos primordial y vive en un castillo sumido en sombras y nieblas. Pero el rasgo clave de esta recuperación del origen mítico del cuento lo hallamos hacia el final, en la lucha entre el príncipe y la bruja; ésta ha convertido el bosque circundante en una sombría maraña de espinas, es decir, ha caotizado la naturaleza; en un momento dado, y esto es importante, ella misma se metamorfosea en dragón. El príncipe recibe entonces de las hadas buenas una espada mágica (transformación, por su parte, de la forma mítica original del rayo propio de los héroes solares), con la cual mata al dragón-bruja. Al morir éste, el bosque espinoso y horrendo desaparece: el caos ha sido vencido por las fuerzas cósmicas, y la naturaleza ahora se dispone en orden.

las modalidades de guerrero o príncipe), niño (Pulgarcito), heroína (Cenicienta, Blancanieves) o incluso animal humanizado (el Gato con Botas).

Vayamos, ahora sí, a la última etapa de esta sucesión de transformaciones: la madrastra. Se trata de una figura clásica de los cuentos infantiles, y a veces (como en el caso de Blancanieves) es a la vez madrastra y bruja. Nos detendremos brevemente en este grado de la forma ‘caótica’, y para ello nos centraremos en La Cenicienta, según las versiones de los hermanos Grimm y de Charles Perrault.⁸

Vladimir Propp destaca explícitamente que la madrastra de los cuentos es una transformación de la figura del dragón. También explica cómo, incluso dentro de un mismo cuento, distintas versiones pueden ofrecer transformaciones disímiles o divergentes de las formas míticas originales. Estas transformaciones se deben, según Propp, a mecanismos de reducción, amplificación, intensificación, debilitamiento, inversión, sustitución o asimilación de formas debido a influencias de índole realista, supersticiosa, confesional, arcaica, literaria, etc.⁹ No podemos nosotros detenernos a explicar cada una de estas transformaciones; nos limitaremos a ver cuál o cuáles de ellas, y de qué modo, aparecen y obran en las dos versiones de La Cenicienta que consideramos.

La dialéctica mítica dios ordenador o principio metafísico vs. monstruo primordial o principio caótico, según vimos, se encarna aquí en las figuras respectivas de Cenicienta y la madrastra. Este último personaje se halla desdoblado o, mejor dicho, prolongado en la persona de sus hijas. Se entablará, entonces, una lucha moral o

⁸ Para la versión de los hermanos Grimm, Cfr. “Cendrillon”. En AA.VV. Contes Allemands du temps passé. 3 ed. Des Frères Grimm et de Simrock, Bechstein, Franz-Hoffmann, etc. Paris, Librairie Académique Didier, pp. 90-99.

Para la de Perrault, Cfr. Perrault, Charles. Contes en prose et en vers. Paris, Librairie de la Bibliothèque Nationale, pp. 47-56: “Cendrillon ou la petite pantoufle de verre”.

Hemos tenido en cuenta también para esbozar nuestra hipótesis, versiones de una Cenicienta china y otra coreana, recogida esta última oralmente de un informante de ese origen.

⁹ Cfr. Propp, Vladimir. Op. Cit.

Cfr. Id. “Las transformaciones de los cuentos fantásticos”. En: Todorov, Tzvetan. Teoría de la literatura de los formalistas rusos. México, Siglo XXI.

espiritual, no exenta de rigores físicos a los que se halla sometida la heroína, sucedánea del original combate mítico, que se coronará con el triunfo del principio “bueno”. Observamos, sin embargo, interesantes diferencias al cotejar las versiones de Grimm y Perrault.

En ambos relatos, se frustran las pretensiones de cada una de las hermanastras de verse, a su turno, reconocidas como legítimas dueñas del zapatito, que opera como vehículo del definitivo reconocimiento de la victoria de Cenicienta.

En la versión de los Grimm, la derrota de la madrastra se produce con el castigo positivo, físico, que las palomas propinan a las dos hijas, picándoles los ojos y dejándolas ciegas. Dicha derrota puede plantearse de tal manera, dado que -como señalamos más arriba- las hermanastras son extensiones de su madre. Las palomas, por su parte, en cuanto seres animados de la naturaleza, se entienden como prolongaciones o instrumentos de la acción ordenadora de Cenicienta, encarnación de la fuerza cósmica.

Por el contrario, en el texto de Perrault no hay castigo físico positivo sino perdón. Una vez producido el reconocimiento de Cenicienta como verdadera dueña del zapato, sus hermanastras caen a sus pies y le imploran en perdón. La heroína no sólo disculpa a la madrastra y a las hijas de ésta, sino que accede a casar a las jóvenes con dos grandes nobles de la corte, una vez desposada ella misma con el príncipe.

Varias cosas podríamos decir. Primeramente, es de destacar cómo opera en ambas versiones este máximo grado de transformación de la forma mítica original del monstruo, no sólo degradada en la figura de la madrastra, sino también desdoblada en la de las hermanastras. En segundo término, y siguiendo las pautas de Propp, nos atrevemos a postular que la versión de Grimm se encuentra más cercana al mito original que la de Perrault, pues toma el camino del castigo físico a las malvadas, lo cual constituye una manera más concreta de ‘destrucción y ordenamiento de lo caótico’. Por

el contrario, la versión de Perrault opta por un perdón que implica una sanción moral; esto es, siguiendo el lenguaje proppeano, hay un “debilitamiento” de la forma original del detrimento físico, y el aniquilamiento del caos no se da aquí por la destrucción efectiva de las malvadas que lo simbolizan, sino por su reordenamiento moral, merced al perdón antecedido de arrepentimiento: el caos se vuelve cosmos al reorientarse al bien sin que haya mediado violencia física o material. Es, a todas vistas, una transformación muy alejada del mito original, y no sería extraño, por otra parte, que la sustitución del castigo físico por el perdón respondiera a una influencia del contexto cristiano, de tal manera que operaría la que Propp llama “sustitución confesional”.¹⁰ La versión de Perrault se encuentra más pautada por usos y costumbres de época y evidencia una preocupación por explicitar en mayor grado los acontecimientos narrados. Esta postura es muy característica de los autores de su siglo XVII. Los hermanos Grimm, por el contrario, y respondiendo, asimismo, a la concepción romántica, están más ligados a la naturaleza y a los elementos susceptibles de explicación simbólica. Ahora bien, es un hecho comprobado que todo el ‘ropaje’ exterior no es lo que cautiva de estos relatos. Parecería que nadie recuerda la versión de Perrault por sus detalles cortesanos. Lo que subyuga es la posibilidad de ver actuar a lo sobrenatural en un pie de igualdad con las realidades cotidianas. Esto evidencia que la ambientación espacial del mito es irrelevante para su eficacia.

Señalemos finalmente como rasgo distintivo a destacar, la negativa de los niños a que algún relator o lector desprevenido pueda cambiar las palabras con las que se les ‘cuenta el cuento’. No pasa inadvertida la conexión de esta actitud con la de las civilizaciones arcaicas, quienes hicieron de los mitos verdaderos paradigmas de vida espiritual, moral y social. En ambos casos, estamos ante el mismo ‘asombro’ y respeto

¹⁰ Cfr. Propp, V. “Las transformaciones de los cuentos fantásticos”.

por lo ritual. 'Contar un cuento' -válganos nuevamente la redundancia- tal vez sigue siendo una suerte de rito, al menos en lo tocante a estas narraciones. En ellas alienta algo trascendente, que 'saca' del plano cotidiano y colabora a la valoración de otra dimensión: la suprasensible, cuyo anhelo alberga en el espíritu de la humanidad entera y que, en nuestro caso, comienza con las palabras rituales "había una vez".

*** Jornadas de Estudio de Literaturas Comparadas, UCA**