

# PERSONAJES Y ESCENARIOS DE LOS CUENTOS INFANTILES: LAS SEÑALES DEL HÉROE

*GLORIA GARCÍA RIVERA*

## 1. INTRODUCCIÓN

Pese al gran avance que el análisis estructural de V. PROPP<sup>1</sup> supuso para el estudio del relato en general y del cuento folklórico en particular, han quedado todavía una serie de "flecós" que es preciso terminar de hilvanar, y uno de ellos es el papel de los atributos de los personajes, incluyendo no sólo el aspecto físico o su carácter sino también el hábitat en que aparecen o la forma de desplazarse por los distintos escenarios, pues todo ello forma un conglomerado que caracteriza a cada uno de los papeles a desempeñar o *actantes*: el héroe es, actúa, se mueve y mora en un determinado ámbito, diferentes normalmente a los del Agresor o a los de los otros actantes.

---

<sup>1</sup> PROPP, V, (1982): *Morfología del cuento*, Akal, Madrid

Retomando el problema desde su generalidad, podemos decir que el cuento es un género narrativo universal y forma parte de un arte muy antiguo, que es la narración oral, en el caso de los cuentos tradiciones, o bien de las habilidades de un escritor, en el caso de un cuento literario. Hay que distinguir, pues, entre el cuento tradicional , popular o folklórico (por ejemplo, los llamados cuentos de hadas o cuentos maravillosos,) y los cuentos literarios.

Aunque comparten los mismos elementos básicos de la narración, hay también diferencias notables entre las *narraciones folklóricas* y las *narraciones literarias* : las primeras no tienen un "autor" definido, circulan en la transmisión oral y se apoyan en esquemas muy simples, como los que PROPP descubriera en el cuento de hadas. Las *narraciones literarias*, ya sean cuentos, leyendas o novelas, tienen las características propias del lenguaje literario, del estilo de un autor o de la influencia de una corriente literaria (por ejemplo, la cosmovisión romántica y su recreación de las leyendas tradicionales). Además, la narración tradicional *-folktale-* no es un todo unitario sino que comprende distintas modalidades: el mito, el cuento maravilloso, la leyenda o tradición local, la fábula o cuento de animales y el cuento burlesco o anécdota. Es decir, pese a su afinidad de base, también hay diferencias entre ellas: así, el mito comparte con la leyenda su

pretensión de ser relatos verídicos -a diferencia del cuento-, pero el mito es básicamente una narración que trata de los dioses y el principio de las cosas, y, por tanto, se relacionan más con los astros o divinidades de la naturaleza y de hecho sus personajes se mueven en un tiempo que se supone anterior al nuestro.

Pues bien, uno de los aspectos que dan coherencia a estos distintos géneros de la tradición narrativa es lo que PROPP llamaba los *atributos de los personajes*, es decir, el "conjunto de las cualidades externas de los personajes: edad, sexo, situación, apariencia exterior con sus particularidades..."<sup>2</sup>. Ciertamente que PROPP considera estos rasgos dentro de los *valores variables*, es decir, no funcionales, lo cual no es del todo verdad, como veremos más adelante. De hecho, lo pintoresco, la belleza y el encanto de muchas de estas narraciones están asociados a detalles de indumentaria o el aspecto (*Caperucita, Cenicienta, Blancanieves...*) más que al argumento en sí.

## 2. LOS ATRIBUTOS DE LOS PERSONAJES COMO UN SISTEMA.

Así pues, si parece claro que el cuento maravilloso tiene una estructura fija, que se apoya en una sucesión de unas funciones

---

<sup>2</sup> ibídem, 115 y ss., Akal, Madrid,

preterdeterminadas y constantes, no está tan claro el papel de estos atributos o prosopografía, cuya posición es, según nuestro autor, la de estar "alrededor de las funciones"<sup>3</sup>. En aras siempre del mismo espíritu sistematizador, PROPP propone desglosar estos rasgos en tres apartados:

1. ASPECTOS Y NOMENTACLATURA
2. PARTICULARIDADES DE LA ENTRADA EN ESCENA
3. HÁBITAT

Lo curioso es que aquí entra en conflicto el principio de la variabilidad de los motivos frente al del repertorio limitado de funciones y, en último instancia, la contraposición entre la función entendida como motivo dinámico (v.gr. *Combate*) y la función a la que subyace un motivo estático (v.gr. *Situación Inicial, Marca...*). Porque, aunque nuestro autor alegue el peso de las transformaciones que nos puedan llevar, por ejemplo, de la figura del dragón a la del lagarto como encarnaciones del Agresor, lo cierto es que también hay ciertas constantes en el nivel de los atributos.

Dicho de otro modo, que sea el hermano pequeño, menor, el más despreciado o, incluso, el aparentemente más tonto (es el auténtico

---

<sup>3</sup> ibídem, p. 116.

héroe después), son variables de un mismo atributo prosopográfico, que los folkloristas han denominado el "héroe poco prometedor" y que subyace a multitud de tipos como la historia bíblica de José y sus hermanos, Pulgarcito, Cenicienta, o, en su traslación ya al cuento propiamente infantil, el Patito Feo. No es, pues, un rasgo puramente pintoresco, un "adorno" de la ficción, sino el arranque necesario de una secuencia, como lo es la "marca" (*Caperucita Roja, Estrellita en la frente, Collares en Campos Verdes* y otras formas de divisas o emblemas identificadores de los héroes), que no es sino una identificación enfática (*A es A*), y sabemos el papel simbólico de la repetición en los cuentos.

Por tanto, no se trata sólo de tabular los atributos de los personajes, como hacía PROPP, sino de entender que no sólo son parte esencial de -en terminología de SEGRE- la *fábula* y de la *intriga*, que dan colorido y plasticidad, sino que deben contemplarse, en ciertos casos, como componentes del *modelo narrativo*, de la estructura más abstracta y funcional del cuento. ¿Cómo? Pensemos en una analogía: el cuento no sólo estructura la historia a partir del orden de funciones detectado por PROPP, sino también a través de ciertos rasgos de los agentes de esas acciones.

En tal sentido, podríamos decir que el cuento orienta al receptor por un "*sistema de semáforos*": ciertos rasgos, como en efecto el aspecto, el nombre o la forma de moverse convergen en el sentido de inspirar confianza, de señalizarnos que ahí tenemos al héroe o a la heroína. En cambio, el aspecto cadavérico de que hablara PROPP a propósito de la maga, la forma taimada de entrar en escena, acechando o engañando, todo eso nos está diciendo que "ahí hay un agresor o un impostor". Señales rojas de peligro o verdes de confianza, pero que no son las únicas, y en eso se rompe el aparente monolitismo del cuento, el posible mensaje unívoco. Porque muchas otras señales de la trama y los personajes se parecen más bien a los destellos amarillos, es decir, "tener cuidado", o, dicho de otro modo, no hay que fiarse de las apariencias. Lo vemos en el ciclo de los novios o novias encantadas (v.gr. *La Bella y la Bestia*) donde el héroe o heroína empiezan teniendo una apariencia monstruosa y amenazante, pero lo vemos también en la Bruja disfrazada que entrega a Blancanieves la manzana, roja, envenenada, o en los héroes de aspecto u origen poco prometedor - *Pulgarcito, Cenicienta*- que terminan no obstante triunfando.

Por tanto, los *atributos de los personajes*, es decir, rasgos como el nombre, tamaño, fuerza, valor, etc, son auténticos señalizadores que, sin embargo, no suelen funcionar de forma aislada sino más bien a

través de su agrupamiento o interrelación. Es decir, que se reconocen fácilmente porque entran en un sistema de correlaciones o de ecuaciones entre términos equivalentes:

Esfera del Héroe: *bello=bondadoso=valiente=sincero=saludable*

Esfera del Agresor: *feo = malvado=cobarde=taimado= enfermo*

Puede verse, pues, que prosopografía y etopeya se solapan mutuamente, que el aspecto físico indica el temperamento, el carácter, igual que la superioridad moral parece que da un aspecto esplendoroso al personaje, que llevó incluso a PROPP a denominar una función con el nombre de "Transfiguración" o "Apoteosis", que no es sino la exaltación física del triunfo moral, una vez que el héroe ha derrotado al agresor o desenmascarado a los falsos héroes. Pues aspecto y moralidad son las dos caras de una misma moneda, el *destino heroico*, que además, como veremos, va a venir subrayado, en muchos cuentos, por diversas señales enfáticas (la *marca*) o por pruebas de superación ante obstáculos aparentemente insalvables (*héroe poco prometedor, pruebas sobrehumanas...*). Los cuentos seleccionan estos motivos según su propio esquema argumental: muchos eligen ir definiendo el héroe poco a poco, a medida que va superando las *pruebas* (*El sastrecillo valiente*), pero muchos otros recurren por ejemplo al nacimiento mágico, que es una forma de marca y también de entrada en escena": el

héroe aparece con una cualidad mágica que está pronosticando que superará en el futuro todas las pruebas, ese nacimiento mágico puede aludir a una circunstancia externa (v.gr. ser abandonado en las aguas, como Moisés, o tener un rasgo físico o un don especial desde nacimiento).

En cuanto a la entrada en escena de los personajes, no es casualidad que el Donante -cuyo sexo, nomenclatura o aspecto de viejecita o de mago suele recordar al de un "guía espiritual"- aparezca en el momento y lugar de mayor confusión del héroe, en una encrucijada, en un camino, en un bosque, etc, y que, en tal sentido, sea en efecto una "aparición" luminosa, orientadora, que, como una especie de "deus ex machina" del teatro clásico, pues no en pocas ocasiones el Donante surge de todos los sitios, de abajo como un gnomo, de arriba, como un hada, o de al lado mismo del héroe, como un animal , o como un espíritu guardián ligado a sus antepasados.

En esquema:

*Gráfico p. 88 (parte izquierda) del libro azul ALBUM DE CUENTOS Y  
LEYENDAS...*

De hecho, estas isotopías son tan constantes en el cuento maravilloso que cuando un rasgo del nivel 2 aparece en el 1, se explica en seguida por una alteración, es decir, es excepcional y pasajero: por ejemplo, el novio/a de aspecto monstruoso, fruto de un hechizo. La metonimia de base, propia del pensamiento mítico y animista, identifica la belleza con el bien y la salud, o, del otro lado, la monstruosidad con la maldad y la muerte. Por tanto, a través de lo que se conoce como el *intertexto* del lector, es decir, del conjunto de experiencias lectoras y de las expectativas preformadas, está claro que un receptor de estos cuentos asocia la fealdad a la maldad, o la valentía al héroe, y cuando no es del todo así, como acabamos de ver, se apresura a dar explicaciones del tipo "es que estaba encantado",

Otros rasgos -como la *fuerza*, el *tamaño* o la *posición social*- no los hemos puesto en esta correlación porque se prestan a un mayor grado de equívoco, por ejemplo, *se es débil*, *pequeño* o *campesino*, y eso pueden ser señales del héroe cuando el agresor es un ogro que es *fuerte*, *grande* o *conde* tiránico del lugar o el diablo; en cambio, en otros contextos, el ser príncipe, o el tener una fuerza extraordinaria - v.gr. Juan el Oso- retratan la fisonomía del héroe, que, como vemos, no sólo tiene lo que PROPP llamaba "esfera de acción", es decir, las funciones que le correspondían dentro del reparto, sino también una

"esfera de atributos", aunque con una cierta labilidad, que explica esas paradojas de que a veces el héroe se comporte como un loco peligroso (cf .DUMÉZIL y su concepto mitológico de las "locuras o pecados del héroe") y, en cambio, el Agresor actúe con amabilidad y dulzura.

Por tanto, no es verdad que el cuento sea tan esquemático, sino que más bien obliga al lector a activar un sistema de valoraciones e inferencias para identificar cada uno de los *actantes* y *funciones* del modelo de PROPP, que tan claras parecen a primera vista.

Lo cierto es que, para los contadores y receptores de la narración tradicional, la descripción de personajes o de escenarios contiene todo tipo de signos, de marcas e indicios que conducen a un saber oculto, iniciático, y ante los que es preciso tomar todo tipo de cautelas, como Hansel y Gretel en su deambular por el bosque o, en el mito, Teseo dentro del laberinto. O, al contrario, las señales son a veces tan intensas que parecen luminosas de una autopista:

### 3. EJEMPLOS E INTERPRETACIONES

"Esto había de ser un hombre y una mujer, ya viejos, que no tenía hijos, y tenían muchas ganas de tener uno, y pidieron a Dios que se lo diese, aunque a los dieciocho años fuera devorao por un lagarto.

*Pasado algún tiempo, tuvieron un hijo, que traía en la frente un letrero diciendo que a los dieciocho sería devorao por un lagarto, y los padres le ataron a la frente un pañuelo pa tapar ese letrero..."*

*El Lagarto ( M. CURIEL MERCHÁN, Cuentos Extremeños, CSIC, Madrid, 1944)*

Tómese como se quiera, pero esta presentación *naif* de un cuento extremeño (hay más héroes y heroína con señales en la frente, cf. "Estrellita en la frente") lo que busca es subrayar una función que no está, como quería PROPP, después del Combate, sino que es una identificación enfática del Héroe, lo que llamamos "Marca", la señal evidente de que A es A, y que, como cabe esperar, puede ser un rasgo físico, de la indumentaria, del temperamento ("...como era valiente, le llamaban Valentín" dice otro cuento similar) o de cualquier otro aspecto visible.

Curiosamente, la marca es un rasgo que se enfatiza en héroe con problemas, es decir, en héroes aparentemente poco prometedores:

Pulgarcito, El sastrecillo valiente, Cenicienta... En todos ellos, hay un rasgo físico y/o moral que los singulariza, una marca que es signo interno de ser el elegido e indicio externo de que ahí estamos ante el protagonista de la historia. De ellos muchos de estos rasgos son más o menos estrambóticos, como acabamos de ver, o parecen caer en la banalidad de convertirse en un sombrero: Caperucita Roja o Riquete el del Copete (si atendemos a autores como STEINER<sup>4</sup> o LENZ no son tales banalidades sino vestigios de simbologías ancestrales y ocultas, como la relación de contigüidad entre gorro y saber racional). En muchos cuentos tenemos "letreros" como el que hemos visto, que no son sino vestigios de las antiguas divisas o emblemas (cf. VANSINA) identificadores de castas o linajes, y que llegan a formularse, con el tiempo, de forma críptica, como en el cuento extremeño "Collares en campos verdes", cuyo significado es opaco incluso para el propio narrador oral que lo transmite.

A propósito de Caperucita, cabe decir que tampoco el escenario es casual, por ejemplo, que sea el bosque el ámbito del alejamiento y las pruebas del héroe; de hecho, ya PROPP insiste en la conducción a una espesura como punto de arranque del rito de iniciación, y es el propio

---

<sup>4</sup> STEINER, R. (1908): La sabiduría de los cuentos de hadas, p. 138 y ss., Madrid. Steiner aclara que "la abuelita le regaló a la niña la caperucita roja, lo que acusa que el pensar cerebral personal de la niña es el legado de la antigua sabiduría ancestral".

STEINER quien nos señala que nada en el hábitat de Caperucita es caprichoso, así la indicación de que la casa de la abuela está junto a tres grandes robles y cerca de los avellanos, nos remite al saber druídico, pues "el avellano, en el lenguaje simbólico de los celtas era algo así como el árbol de la vida"<sup>5</sup>.

Igualmente, el que el lobo se disfrace de la abuelita y el que Caperucita al principio no sea capaz de reconocerlo subraya la importancia de la aventura como conocimiento, y los peligros fatales de un desciframiento no correcto: Caperucita es devorada y sólo al final se endereza la historia. Pero también ocurre al revés: la bruja ciega de Hansel y Gretel tienta a los niños y éstos le ofrecen un hueso de pollo con que la engañan

Así pues, no todos -ni dentro ni fuera del cuento- son capaces de interpretar apropiadamente las señales, aunque están ahí expuestas "a la vista", como en *La carta robada* de E.A.POE, y no en vano los pretendientes o los aspirantes a héroe caen una y otra vez en las trampas urdidas por quien los pone a prueba, por ejemplo, en *Las zapatillas gastadas de bailar*. La misma torpeza o "miopía" se manifiesta en algunos estudiosos de los cuentos cuando los reducen a

---

<sup>5</sup> ibídem, p. 141.

ser simples documentos o testimonios de contenidos sociales, sexistas o culturales, y no se percata del juego de complicidades y de la apertura de significado que exige como texto artístico y simbólico que es.

De modo que cabe decir que, para los personajes pero también para nosotros, la aventura del cuento en gran medida es una *aventura hermenéutica*, lo que está en juego es una prueba de saber quién es quién y de actuar en consecuencia, de estar atentos a los puntos o balizas que en cada secuencia nos avisan de los itinerarios que va tomando el cuento.

Como decía el propio Jesús, el "Reino" ya había llegado, pero sus señales no habían sido vistas por muchos, porque sin duda las cosas más importantes no pueden verse con los ojos, ni entenderse con el raciocinio, sino, tal vez, sólo llegan a comprenderse plenamente *con el corazón*. Por lo menos, es lo que nos repite una y otra vez la sabiduría oculta en todos estos textos tradicionales.

En efecto gran parte de la aventura que contienen los cuentos, leyendas, mitos, etc. es una aventura hermenéutica, se trata de saber interpretar los signos, de saber escoger cuál es el camino correcto, a

tenor de las indicaciones contradictorias que se nos dan, o de saber entender que esa viejecita o ese enano son en realidad poderosos magos que nos ponen a prueba , y cuyo agradecimiento será decisivo en el futuro (cf. el motivo del muerto, animal o hada agradecidos). *El mundo de lo visible es movedizo*, está sujeto, como diría D. Quijote, a todo tipo de intervenciones de "malandrines" que transmutan los gigantes en molinos, o las bellas princesas y sus corceles en aldeanas sobre borricos.

De hecho, una modalidad básica del cuento y de la leyenda es el engaño, es decir, la simulación de una identidad, de una cualidad, del desempeño de una prueba... a manos de un impostor o un simulador; incluso el héroe utiliza esta estratagema, como cuando Ulises se disfraza de pordiosero para sorprender a los pretendientes de Penélope, o en el citado cuento extremeño, con la secuencia del falso héroe:

"Los perros, como tres fieras, se tiraron al dragón, y *Collar de Oro* se llevó tres cabezas, *Collar de Plata* otras tres y *Collar de Bronce* la otra restante.

Contentísimo Valentín, cogió las cabezas y las sacó las lenguas, que guardó en su zurrón, abandonando las cabezas sin lengua.

Un príncipe aspirante a la mano de la princesita, que había visto cómo los perros de Valentín habían matado al dragón y que el mozo había quedado allí las cabezas, cogió éstas, se las llevó al rey y dijo que él sólo había matado el dragón, y había, por lo tanto, conseguido la mano de la princesita."

Hallamos, pues, que gran parte de las Funciones de PROPP están teñidas por esta modalidad que es puramente hermenéutica, es decir, se trata de un problema de visión (*A cree que X es C*, "Blancanieves cree que la desconocida que se le ofrece la manzana es una viejecita", mientras que el público ya sabe que *X es B*, "que es una bruja". Como en la tragedia griega, la *anagnórisis*, la identificación correcta sólo sobreviene tras un largo aprendizaje, cifrado en experiencias a menudo desagradables, llenas de errores y contratiempos. Ciertamente que, en el espacio originario del cuento, cuando el cuentacuentos o narrador oral contaba sus historias ante un auditorio cercano y conforma a ciertos ritualismos, era fácil despejar muchas de estas dudas, pues el impostor por más que engañe al rey al principio siempre podía ser delatado por los propios matices de voz e inflexiones del narrador, que

podía añadir un tono y una gestualidad concordes a la de un traidor, es decir, la voz misma y las artes de la narración oral ofrecían un "plus" de significación que debemos tener en cuenta, y que no aparece lógicamente en lo que es un texto transcrito.

En todo caso, el error, la apreciación incorrecta de los signos que nos ofrece la realidad, la actuación desmedida, obcecada (*hybris*) que no atiende a dichos signos, se materializa en el folklore en una serie de motivos, como es la maldición, el encantamiento, los "pecados" en suma del héroe que, como en *Don Juan Jugador*, hacen que el héroe deba reparar sus culpas. De hecho, el que los padres digan tan sólo que "ojalá tenga un hijo aunque sea del tamaño de un comino", acarrea el nacimiento mágico, pero este deseo oculto que en apariencia trae la desgracia es en realidad un signo de predestinación, una señal heroica que va a hacer al final de estos Cominitos o Pulgarcitos héroes salvadores de sus padres.

De este modo, la *falibilidad* del héroe, su condición vulnerable es admitida de lleno, a diferencia de esos "héroes de cartón" de los dibujos animados japoneses o de la factoría Disney. Es decir, se es héroe o heroína no por los aciertos, sino por voluntad, por, como dice F. SAVATER, "ser fiel a sí mismo", de recordarse quién es cada uno.

Puesto que el mundo y nuestro propio cuerpo -el *macrocosmos* y el *microcosmos*- están *poblados de signos*, es vital saber reconocer todos los indicios, y valorarlos correctamente. El falso juicio de algunas de estas señales acarrea la desgracia, como en la leyenda de Tristán e Isolda, y en tantas otras, donde un dato erróneamente interpretado produce un fin trágico.

De manera que la desgracia o la felicidad no es una cuestión de "puños" sino de *sabiduría*, de percepción, de juzgar con oportunidad. El extravío de estas facultades de interpretar y actuar en consecuencia lleva a la enajenación del héroe, como le ocurre aparentemente a D. Quijote. Otra cosa es que, la *locura* -igual que el aspecto de pordiosero- sea, a su vez, un disfraz, una estratagema.

Las señales del destino heroico, como gusta de llamar Paloma GRACIA<sup>6</sup>, se despliegan a lo largo de una prosopografía, que tiene una profunda carga simbólica.

Retomando algunos de los conceptos empleados, podemos apreciar al héroe en una triple dimensión:

---

- A) rasgos físicos (prosopografía)
- B) rasgos morales o conductuales (etopeya)
- C) entorno en el que se enmarca su forma de ser o su conducta (escenario)

Hay que advertir que, de estos tres planos, A) y B) son , como antes indicábamos, profundamente homólogos, es decir, la Belleza se corresponde con el Bien como el Mal se corresponde con la Fealdad; digamos que forman parte de una especie de metonimia, por la que el carácter bondadoso o el pelo rubio denotan y connotan una perfección del personaje en su totalidad, igual que un rasgo de fealdad, por parcial que sea, está indicando lo contrario. Y el elemento C es igualmente concomitante, de modo que el aspecto, la forma de comportarse y el escenario guardan un profundo vínculo, como vemos en el archiconocido ejemplo de la casa de la bruja de *Hansel y Gretel*: fealdad, ceguera, aspecto cadavérico, voracidad, la estufa de la maga... todo converge en una misma dirección de escenificar lo terrorífico.

Y teniendo en cuenta la homología mítica, ya marcada por M. ELIADE, entre CUERPO=CASA=MUNDO, el aspecto monstruoso, la

---

<sup>6</sup> GRACIA, Paloma (1991): **Las señales del destino heroico**, Montesinos, Barcelona

cabaña de las pruebas o el paisaje lleno de peligros es exactamente el mismo marco natural en que se desenvuelve el Agresor:

"... Se animó el mozo al oír esto, pues ninguna aventura mejor que ésta, y, queriendo conseguir premio tan valioso, cogió sus tres perros y con ellos se fue en busca del dragón. *Llego a la cueva de éste en el momento que el dragón salía y se dirigía a la ciudad a comerse a la princesa.* Animoso y valiente nuestro mozo, en vez de acobardarse a la vista de aquel enorme dragón que daba espanto a quien miraba llamó a sus perros, diciéndoles:

-¡Ahí con él, *Collar de Oro*: ahí con él, *Collar de Plata*: ahí con él, *Collar de Bronce!*..."

*Cueva/ciudad , héroe animoso /enorme y espantoso dragón, y los otros elementos añadidos (los tres perros como expansiones o auxiliares mágicos del héroe, la referencia a los metales sagrados ...)* son las polaridades que dibujan de forma dinámica los distintos aspectos y escenarios de los personajes.

En el fondo, la descripción física y conductual del héroe o del agresor es una manera de señalar, de identificar al héroe (de hecho,

en anteriores trabajos hemos analizado la Función de PROPP *Apoteosis* o *Transfiguración*, como una Identificación Enfática ).

Esta señalización se hace, pues, con motivos estáticos (cómo es) o dinámicos (qué hace), pero siempre converge en cuanto a ofrecer un perfil claro, distintivo, sin necesidad de mayores explicaciones o psicologismos (Walter BENJAMIN contrapone la narración "pura" al análisis psicológico, propio de la novela ). Y es que no hace falta entrar o hurgar en los interiores de los personajes heroicos: son claros y transparentes como el cristal, su debilidad y su fuerza casi siempre están a la vista, salvo esas excepciones estratégicas en que el héroe se disfraza.

De hecho, el tercer plano, el entorno en que vive el héroe, se entreteje en realidad con los dos anteriores, por ejemplo, la condición o status -el ser un príncipe o un sastrecillo, pobre o rico...- no es una variable independiente, sino -en el ámbito del cuento- una variable "trabada", pues también aquí operan ciertas asociaciones socioculturales, príncipe=héroe, o rico=villano.

Desde luego, no hay un determinismo al modo del que marcan las teorías marxistas: no se es héroe por ser príncipe, sino que, al menos

en teoría, la ecuación es al revés, se llega a ser príncipe o noble porque se es héroe. De hecho, los títulos son casi siempre meros rótulos, denominaciones vagas, incluso cuando se ofrecen como premios, pues no de otro modo cabe entender que el rey ofrezca a cualquier villano la posibilidad de darle su reino y su hija a cambio de vencer al dragón que estraga la comarca. Hay que entenderlo desde la mentalidad que creó estas historias, que hunde sus raíces en el Neolítico, mítica, concreta, animista, pensamiento coincidente en su mayor parte con las características del pensamiento del niño pequeño, técnicamente denominado *egocéntrico*, en el que las ideas abstractas son comprendidas a través de imágenes, de metáforas concretas (¡qué son, al fin y al cabo, las parábolas!)

Es decir, más que la relación patente rey-vasallo, está la relación latente y contractual mandatario-héroe, como PROPP supo ver. Claro que se produce una coalescencia de secuencias y de motivos, de modo que el botín de guerra de un relato al fin y al cabo agonal -la lucha cuerpo a cuerpo con el adversario- se asimila al premio o talismán obtenido de la iniciación

Dicho esto en cuanto a lo que el héroe es o posee, en cuanto a la manera de ser/actuar con que viene al mundo, veamos otros aspectos.

Ocurre también que el héroe tiene rasgos "sobrevenidos", por ejemplo, recibe una marca, una herida, es encantado, sufre una maldición ... Aunque la marca sea de nacimiento, lo cierto es que es un rasgo sobrevenido, anormal, que se presenta a menudo de forma "escandalosa", como un faro en la noche (cf. el cuento "Estrellita en la frente"), y que desde luego tiene un valor especial .

Esta señalización física es paralela, a pesar de lo paradójico, con otra señalización de signo contrario: el bajo status o el mal trato que le da su entorno (Cenicienta) y que se agrupa en que lo que Thompson ha llamado "el héroe poco prometedor ". Tanto la marca como el héroe poco prometedor son señales inequívocas del destino heroico, que sólo los ojos sabios llegan a reconocer. Por ejemplo, Pulgarcito es pequeño en el doble sentido, físicamente y en la apreciación social. Cenicienta está sucia y a la vez es despreciada. Sólo luego, en la Transfiguración física o de carácter (el arrojo de Pulgarcito) el héroe/heroína se revela en su esplendor.

Incluso se da el caso de que los atributos del héroe "se externalicen, esto es, se "pinten" a través de los objetos o dones que acompañan al héroe, y que presentan en total sinergia con él mismo, donde vemos que a la heroína se la retrata por su belleza y bondad, al

agresor por su voracidad, pero al héroe porque lleva siempre con él tres perros mágicos:

*"Acompañado de sus tres perros llegó a una ciudad, donde encontró a sus habitantes llorosos y tristes. Preguntó qué pasaba, y le contestaron que en una cueva de los alrededores vivía un maldito y enorme dragón de siete cabezas que sólo se mantenía de carne humana, y todos los días se comía una moza, y que aquel día le tocaba comerse a la princesita hija del rey, a quien todos querían mucho por su belleza y su bondad."*

*El Dragón (M. CURIEL MERCHÁN, Cuentos Extremeños, CSIC,  
Madrid, 1944)*

De todas estas posibilidades y combinaciones, podemos concluir que los cuentos y leyendas enseñan, básicamente, que *hay que prestar atención a las señales, pues a veces las cosas no son lo que parecen*, y es en esa medida en que la aventura se convierte en una aventura hermenéutica, en saber interpretar de forma certera los indicios que el entorno nos da acerca de los *otros* y de sus cometidos (antagonistas, ayudantes, mandatarios...) y sobre la manera mejor de

adaptarnos al entorno y resolver los conflictos (v.gr. el héroe que hace que dos gigantes se peleen entre ellos).

Los motivos de las *señales heroicas* no tienen, pues, sólo una explicación histórica o mitográfica, sino también juegan un cometido importante. Primero, porque ayudan a confirmar la identidad heroica, a aislar y separar el héroe de los demás personaje. Segundo, porque tienen un carácter anticipatorio, al prefigurar cuáles serán las virtudes y capacidades del futuro héroe. Lo mismo pasa con el motivo del "héroe poco prometedor", aunque en el cuento es además un recurso patético, se ensalza el esfuerzo que hace ascender al héroe desde la adversidad o la escala más baja social, familiar, etc hasta convertirse en rey, símbolo de la máxima perfección o sabiduría.

#### 4. LA TRASLACIÓN A LOS CUENTOS INFANTILES CLÁSICOS

Los atributos y escenarios de los cuentos clásicos levantaron no poca perplejidad en los recopiladores y adaptadores clásicos, desde PERRAULT o LEPRINCE DE BEAUMONT a los más modernos escritores para niños, hasta el punto de que a menudo el escritor intercala algún pequeño inciso en que confiesa lo disparatado del asunto -v.g.r *El gato con botas*- y lo exculpa precisamente por ser un

cuento de hadas. Sin embargo, los recopiladores clásicos supieron transigir con estos simbolismos complejos de los cuentos de hadas precisamente por su actitud generalmente abierta y porque se valoraba su carga poética. De hecho, el autor de *Cuentos de mamá Oca* recogió una pluralidad de relatos populares franceses y también la tradición de leyendas célticas y narraciones italianas, algunos de dudoso gusto infantil, como ha puesto de evidencia el profesor J. GARCÍA PADRINO<sup>7</sup> a propósito de las narraciones recogidas por Antonio Machado y Álvarez.

Algo parecido les pasa a los Hermanos GRIMM cuando, al recoger el mito o leyenda local de la divinidad de la nieve, *Frau Holle*, se ven obligados a conjugar rasgos amables, maternales (de hecho, hay ediciones en español que han trastocado el título, *Madre Nieve* en lugar de *Señora Nieve*), con su aspecto necesariamente proteico terrorífico, que en el cuento se limita a una mención de sus dientes grandes y a otros detalles de su hábitat, como el horno donde se tuesta el pan o el hecho de que se llegue a ella a través de un pozo (no olvidemos la asociación celta de los pozos a las curaciones).

---

<sup>7</sup> GARCÍA PADRINO, J. (1993): “¿Son infantiles los cuentos populares?”, en **Literatura infantil de tradición popular**, VV.AA., p.98, Cuenca, Univ. de Castilla La Mancha

Otra solución es la que buscan los grandes clásicos, como ANDERSEN o BLYTON. Por ejemplo, en un cuento de éste, *El País de Más Allá*, resulta que tenemos el clásico cuento de viaje al otro mundo y de pruebas, como *Blancaflor*, *El castillo de Oropel* y tantos otros cuentos. Sólo que, como en ANDERSEN, aparece un nuevo universo temático (los juguetes) que sustituyen a los componentes clásicos: el niño se encuentra en el camino a la muñeca de una amiga a la que se ha salido una pierna, y va al País de Más Allá para que se la arreglen.

Allí, pues, encuentra no toda la suerte de dragones, ogros, etc, sino que los seres encantados -se mueven, hablan, etc.- son los juguetes rotos que acuden para ser arreglados. Son muñecos que conservan su singularidad, es decir, el mono salta, o el conejo toca el tambor, y que, pese al ambiente "light" que BLYTON trata de imponer, no dejan de escapar una connotación siniestra, como lo es todo objeto inanimado que se mueve por sí mismo. De hecho, este tema del autómeta y sus ramificaciones en la literatura infantil es algo que hemos analizado en otro artículo<sup>8</sup>, y cuyas conclusiones van en este mismo sentido: un mismo muñeco animado, como el Pinocho de COLLODI, puede ser una personificación de estos atributos del héroe que venimos comentando, es decir, su naturaleza singular es a la postre

una "marca", una señal heroica; pero también, en otros contextos, es lo contrario, como la Olimpia de HOFFMAN o los modernos muñecos diabólicos, una señal de ser precisamente el antihéroe, tal como los robots sin alma de la bruja Xayide en *La Historia Interminable* de M. ENDE.

Lo que hace el escritor moderno es acomodar estos atributos tradicionales y estos escenarios fantásticos y oníricos de los cuentos folklóricos a nuevas temáticas y paisajes, en un tratamiento muy amplio, pero que fue ya marcado por Andersen. Así, en *El soldadito de plomo* tenemos todos los elementos iniciáticos de los cuentos de hadas, incluido el descenso a los infiernos y la prueba final -"la esfufa de la maga"-, pero los personajes se mueven ya en un mundo no feérico (cf. L. VAX) sino equidistante entre la realidad y la fantasía, en una zona digamos fronteriza, de ahí el que los juguetes sustituyan a los duendes y las hadas como tales, y las alcantarillas sean ahora la laguna Estigia, o la rata doméstica el barquero Caronte que pide su aduana.

En resumidas cuentas, entre cuento tradicional, leyenda, mito, fábula y cuento infantil escrito expresamente para niños hay una "porosidad", unos préstamos temáticos que sólo podemos atribuir al

---

<sup>8</sup> GARCÍA RIVERA, MARTOS NÚÑEZ: "El autómata en la literatura infantil", en Papeles de Literatura Infantil,

papel del imaginario popular y a su conexión con el imaginario infantil, como ya viera en su momento PERRAULT, según interpreta el profesor M. SORIANO, al equiparar niño y pueblo llano por su credulidad y propensión a la fantasía. Lo que para PERRAULT era un demérito intelectual y literario, para nosotros es algo que explica ese continuo trasiego de temas y de géneros que se solapan unos a otros. En efecto, ya dentro del cuento folklórico, *, un mismo esquema argumental parece hallarse unas veces como mito, otras como leyenda y otras como cuento, aunque nunca a la vez ni en la misma época: en Australia existe el mito sobre el cocodrilo que se casa con una mujer y ésta infringe la prohibición que le dio al regresar más tarde de lo permitido, en una historia que nos recuerda el cuento clásico "Eros y Psiquis", y, a su vez, otras muchas leyendas locales de novios encantados, en forma de animal o monstruo, que la novia debe desencantar (en época moderna, la versión de Mme. LEPRINCE DE BEAUMONT, "La Bella y la Bestia").*

No podemos entrar a examinar los procedimientos concretos que llevan en cada caso del cuento popular al cuento infantil, desde la literaturización a la infantilización de sus elementos, pero en el citado artículo del profesor GARCÍA PADRINO puede consultarse un pormenorizado muestrario de casos y posibilidades a este respecto.

## 5. CONCLUSIONES

En el cuento no se da un modelo prosopográfico tan homogéneo como cabría esperar de ciertas simplificaciones, pues el héroe puede ser un príncipe valiente, pero también un sastrecillo ingenioso, es decir, el mismo Actante puede revestirse de rasgos contrapuestos. Y es que el motivo aislado, como el aspecto del héroe, no es del todo determinante, lo que importa es ver cómo se relaciona este rasgo con otros, si es por ejemplo pequeño pero valiente, o bruto pero de corazón noble.

Así pues, el que Blancanieves sea de una piel muy blanca importa porque se relaciona con otros motivos: igual que THOMPSON da valor al lineamiento de motivos -lo que él llama TIPO- más que a los motivos aislados, lo mismo cabe decir de la prosopografía.

Con todo, y contrariamente a lo que especialmente desde los psicólogos se ha venido diciendo, el dualismo o bipolaridad de los cuentos y su traslación en los atributos (bueno/malo, valiente/cobarde) no siempre es tan terminante, es decir, hay como sombras de incertidumbre, rasgos digamos borrosos. Es lo que pasa

con los casos de héroes o heroínas encantados, cuyo hechizamiento no empaña el aspecto verdaderamente siniestro con que aparecen. Ni otros matices igualmente interesantes, como los vínculos que a veces hay entre héroe y agresor, héroe y falso héroe, que ya PROPP reconociera al hablar de el parentesco que a veces se da entre el héroe y la serpiente, emblema del Agresor (cf. el mito de Melusina).

De hecho, esta fluctuación entre los atributos de los personajes "despista" al receptor, que a veces no sabe bien si identificar a un personaje como el "malo" o el "ayudante" (cf. el cuento de *Frau Hölle* de los Hermanos GRIMM, donde la Señora Nieve prueba a las niñas, es decir, actúa conforme a una donante, pero no deja de tener unos "dientes grandes" amenazadores). Como hemos visto, es el contexto del propio cuento y su ejecución -es decir, el papel del cuentacuentos con sus matices de voz- el que termina de perfilar a los personajes y de acotarlos a un papel determinado.

Igualmente, hemos examinado algunos casos especiales, donde el sistema de señales actúa de forma más insistente y a veces contradictoria: la marca de nacimiento y el héroe poco prometedor. De todo ello cabe deducir que los atributos de los personajes funcionan como un sistema de señales relativamente codificado, y no tanto a

través de motivos aislados sino de *constelaciones de motivos* que se hacen congruentes de forma mutua. Por ello mismo, la caracterización de los personajes de los cuentos rara vez cae en la contradicción, ni incurre en lo que W. BENJAMIN llama el "psicologismo".

En efecto, el relato literario, sin el "colchón" del modelo mítico subyacente al cuento maravilloso, no tiene personalidades tan definidas ni emblemáticas, al contrario, ya desde la narrativa clásica, busca el héroe autocontradictorio, que trata de autoexplicarse a medida que actúa, ya que no hay Mandatario ni Pruebas arquetípicas que guíen su conducta. Pues bien, desde este héroe que evoluciona, que cambia de punto de vista con la experiencia acumulada, que cuenta en primera persona (v.gr. *Lazarillo de Tormes*), al héroe de la novela decimonónica o moderna "en lucha con su mundo interior", hay todo un descubrimiento del individuo y de la intimidad que queda a años luz del cuento tradicional, entre otras cosas, porque ya sabemos que el descubrimiento de la vida privada está ligada a hechos históricos recientes, como el auge de la burguesía y de los espacios personales y urbanos que ésta crea.

No extrañará, pues, que el sistema de atributos de un héroe novelesco en absoluto se rija por las correlaciones citadas, que la

belleza no siempre se asocie a la bondad, antes bien, que, como en la mujer fatal de los románticos, la belleza sea un aliado de la malignidad, o que lo monstruoso -v.gr. *Frankenstein*- sea en potencia bueno, dando lugar a un mito moderno que se ha extendido desde las novelas de aventuras a la moderna literatura de masas, dando lugar a héroes de aspecto monstruoso cuya ambigüedad moral es básica: *King-Kong*, *Moby Dick*, *Darkman*...

Como dijimos, en gran medida la aventura del cuento es una *aventura hermenéutica*, de saber descifrar todos los signos que están en juego. La mayor prueba es saber quién es quién y el mayor don, la sabiduría. Y en eso el cuento, en todas sus dimensiones, sigue siendo un gran maestro que enseña y tipifica en personajes y acciones ciertos rasgos del corazón humano -la bondad, la generosidad..- pero no deja de prevenirnos sobre las "falsas apariencias" y el modo de no precipitarnos en nuestros juicios. Por tanto, quiero concluir diciendo que el estudio de los atributos de los personajes no es sólo un ejercicio literario sino una escuela de sensibilidad y de vida.