

ESPACIO Y TIEMPO EN LOS RELATOS DE LA TRADICIÓN NARRATIVA ORAL

Jaume ALBERO I POVEDA

Universidad de Alicante

*Dios da a todas las personas la Tierra entera para que la amen.
Pero puesto que el corazón de los seres humanos es pequeño,
Ordena a cada uno de ellos que solamente un territorio
Sea apreciado mucho más que los otros.*

RUDYARD KIPLING

*Este lugar no figura en ningún mapa; los lugares de verdad nunca
aparecen en ellos.*

HERMAN MELVILLE

*Aquellos de vuestros filósofos que se quejan por el hecho de que todas las
cosas han sido ya escritas por los antepasados y que éstos no les dejaron
nada por inventar, cometen, claramente, una grave equivocación. Porque
aquello que se os muestra en el Cielo y que vosotros llamáis Fenómenos,
aquello que la Tierra exhibe y que contienen el mar y los ríos, no es
comparable a aquello que la Tierra oculta.*

RABELAIS

1. EL ESPACIO MÍTICO

El espacio es generador de mitos. Los personajes engrandecen cuando su figura es representada en entornos que han cautivado al imaginario colectivo y tienen, por tanto, un sentido simbólico. El espacio deviene, de este modo, una prolongación de los seres que allí aparecen. Los edificios habitados revelan la naturaleza interior de las

personas que los habitan y la relación que mantienen con el mundo exterior. El espacio tiene, además, una influencia decisiva en los personajes y la trama narrativa de los cuentos populares. La cabaña en el bosque, el palacio, el casalicio de la bruja, etc. concentran imágenes ancestrales que perviven en nuestra conciencia colectiva.

En los cuentos de tema maravilloso el espacio está abierto. No hay barreras físicas que lo acoten. En algunas historias el héroe o heroína han de recorrer grandes trayectos donde las tierras fértiles y las estériles alternan. El territorio parece desplegarse así de modo ilimitado. Este despliegue no es lineal solamente; a veces los héroes entran en otra dimensión gobernada por fuerzas misteriosas, sobrehumanas. Así, en muchas variantes del cuento AT¹ 300 “El vencedor del dragón” el héroe es encantado y convertido en estatua por una bruja cuando entra en el casalicio de ésta. Aquí encontramos una especie de agujero negro que detiene el tiempo y absorbe la identidad del protagonista. En las leyendas populares protagonizadas por figuras diabólicas como las brujas, los *changelings* o los demonios, estos personajes establecen un sistema de vasos comunicantes que ponen en contacto el mundo ordinario y el maravilloso. Por un extremo tenemos el ser en el cual se encarnan para ocultar su identidad demoníaca cuando aparecen delante de los héroes. En otro punto encontramos el cuerpo deforme del Diablo o de una bruja, que delata su asociación con las fuerzas del Mal. Los infiernos de los cuentos AT 461 “Los tres cabellos de la barba del Diablo” y AT 330 A “El herrero burla al Diablo” se encuentran a menudo en las profundidades de la Tierra, delimitando de este modo un espacio vertical que en el otro extremo tiene al Cielo. También los entornos paradisiacos que acostumbran a aparecer en las variantes de AT 302 “El corazón del ogro (o del Demonio) en el interior del

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.

huevo” y AT 301 “Las tres princesas robadas” se sitúan en el mundo inferior.

Estos espacios subterráneos son iniciáticos. Siguiendo un desplazamiento vertical, entre el Cielo de la historia del herrero y la tierra que habitan los vivos, encontramos el espacio intermedio del purgatorio, que aparece en diversas versiones de AT 501 “Las tres viejecitas ayudantes” y en los motivos T251.1.2 y V511.3, entre otros. Éste del purgatorio es un lugar para quienes están en el camino de la morada celestial, pero mantienen todavía lazos con el mundo de los mortales.

En los cuentos populares maravillosos el combate entre el paganismo y el cristianismo está inserto en un marco de referencia geográfico rural y urbano, respectivamente. Las fieras prediluvianas, los gigantes y las brujas habitan el espacio no civilizado, mientras que los héroes que luchan contra ellos y vencen tienen su residencia en los núcleos urbanos. El recorrido que realiza el héroe es una metáfora del éxodo rural: normalmente sale del hogar paterno, que es una casa perdida en la montaña o en el campo, y su destino es el castillo o palacio situado en el centro de un pueblo o ciudad.

Seguidamente acotaremos los diferentes territorios que acostumbra a aparecer en los cuentos maravillosos, y explicaremos la relación que mantienen con los mismos los distintos personajes.

2. EL DESIERTO Y EL EREMITISMO

En los relatos maravillosos aparecen diversos desiertos o espacios que por sus características son asimilables a las tierras desérticas. El desierto puede ser la morada del Diablo (mot. G302.5.1), el lugar donde los monjes se retiran para evitar a las mujeres (mot. T334.1), el destino de los desterrados (mot. Q431.2.2), el territorio donde los milagros no tienen efectividad (mot. F900.3.1), etc.

El desierto ha sido en el imaginario popular uno de los lugares donde se han retirado aquellos que han practicado la *fuga mundi*: los proscritos, los caballeros andantes, los eremitas, etc. Según Chevalier

y Gheerbrant (1996: 285), en la Iglesia primitiva los monjes se retiraban al desierto para confrontar su naturaleza con la del mundo, con la única ayuda de Dios. El desierto poblado de anacoretas se asimiló al bosque en la tradición medieval. Como lugar de residencia de eremitas, el bosque aparece en distribución complementaria con el territorio desértico. En los espacios boscosos y en los desérticos encontramos a los anacoretas, a las hadas y a otros auxiliares, que guían al héroe en su aventura. Estas figuras productoras de encantamientos precisan una residencia oculta para que su magia no contagie ni resulte contagiada por el mundo ordinario.

A menudo, se ha establecido una relación entre el medio desértico y el fenómeno religioso. El desierto cumple un papel importante en las grandes religiones euroasiáticas: el judaísmo, el islamismo y el cristianismo. Muchas veces representa valores opuestos a los de la ciudad.

3. EL BOSQUE

La presencia del bosque en los cuentos es un elemento revelador de la antigüedad de los mismos. En la alta edad media Europa estaba cubierta por enormes extensiones boscosas. Por lo tanto, el bosque era un espacio muy familiar para nuestros antepasados. Igual que el desierto, el bosque forma parte de la dualidad formada por el espacio construido y habitado, en contraste con el que está inculto y deshabitado. Este territorio boscoso de los cuentos populares es un *no man's land*, un lugar de encuentro con las figuras más diversas, donde no son aplicables las convenciones humanas. La montaña traza la frontera entre dos mundos, el sagrado y el humano. Es un espacio privilegiado para el paganismo. Posiblemente a causa de esta asociación con el bosque pagano, las hadas han sido representadas tradicionalmente de color verde.

En el bosque encuentran los héroes a sus adversarios: partidas de bandidos, gigantes, dragones y otras fieras prediluvianas, brujas y serpientes gigantes. En este sentido, podemos afirmar que el espacio boscoso es, por su cualidad de desconocido, el Otro; ni más ni menos que un monstruo. *Aquí y yo* se oponen, pues, a *allá* y a *el Otro*. A menudo, las personas nos definimos negativamente, por oposición a

las personas que nos envuelven. El encuentro con el Otro provoca un conflicto de identidades.

Esta colisión identitaria tiene un correlato espacial. A veces, los vergeles, los palacios y los jardines se encuentran bajo la tutela de un gigante o monstruo. Así ocurre en algunos relatos, como por ejemplo, el AT 425 C “La bella y la bestia”, y también en muchas variantes del AT 301 y 302. Entonces se interpreta que este mundo nuevo y paradisíaco ha caído en manos del Maligno. El contraste entre la belleza y la benignidad de los palacios en poder de gigantes o demonios y la fealdad y malignidad de los mismos es extraordinaria. La lejanía desde la cual se percibe este espacio desconocido confiere alas a la imaginación. Por este motivo, los demonios son gigantescos, de piel oscura, hábitos caníbales y están desprovistos de cualquier sentido moral. Por otra parte, los territorios que estas figuras habitan viven una primavera eterna que provoca una fertilidad animal y vegetal fabulosa. De este modo, resulta del todo maravilloso el hecho de que estos espacios paradisíacos emanen figuras tan canónicamente diabólicas.

La aureola de misterio que envuelve el bosque y el miedo que provoca resultan intensificados cuando se combina el espacio boscoso con la nocturnidad, que es el espacio temporal propicio para la actuación de las fuerzas del Mal.

A veces, en los cuentos populares el bosque es un refugio. Allí se esconde Blancanieves huyendo de su perversa madrastra, y lo mismo hacen otros héroes en los relatos que incluyen el motivo S143 “Abandono en el bosque”. Pero, como ocurre también en la materia de Bretaña, donde es el centro de la aventura caballeresca, el bosque es la mayor parte de las veces un lugar lleno de peligros. Este es el caso de los cuentos protagonizados por héroes caballerescos, como los que protagonizan muchas variantes de los cuentos-tipo AT 1640 “El sastrecillo valiente”, AT 884 A “La joven disfrazada de hombre es pretendida por la reina”, AT 425 G “La novia falsa toma el lugar de la heroína” o AT 408 “Las tres naranjas del amor”. En este lugar marginal que es el bosque los héroes han de vivir una experiencia personal que pondrá a prueba su carácter y valentía. Esta vivencia cambiará sus vidas.

En el bosque el héroe del cuento popular encuentra al hombre salvaje de la tradición folklórica en sus diferentes variantes. Este hombre es, a veces, un auxiliar sobrenatural y, otras, un adversario, un ogro, como en el cuento-tipo AT 301 o el 302. Como auxiliar lo encontramos encarnado en la figura de los Vientos en diversas variantes de AT 930 “La profecía” o también en el gigante invocado mediante la oreja cortada en algunas variantes de AT 301. Un rasgo característico de algunas de estas figuras, que los emparenta con la del salvaje, es su poderosa musculatura y su gran tamaño. Entre la gama cromática delimitada, por una parte, por los seres humanos y, por otra, por los animales salvajes (serpientes y dragones prediluvianos, etc.) los gigantes representan un primer peldaño en la escala de la animalidad.

4. LA CASA

Los espacios interiores de la tradición narrativa oral son gregarios, muy poco sofisticados, y no reflejan muchas veces una arquitectura real.

La casa o el castillo ofrecen diferentes lugares para la intimidad. En este espacio poco especializado de los cuentos maravillosos encontramos gabinetes discretos, habitaciones reservadas donde se practica magia o donde se formalizan pactos con el demonio, etc. Pero, sobre todo, habitaciones para dormir.

El uso que se hace de estas habitaciones en las historias insinúa un alto grado de promiscuidad. Aunque las relaciones sexuales nunca son explícitas, en los cuentos populares la continencia no es la virtud más practicada. Un cuento-tipo en donde resulta muy evidente la naturaleza sexual de los encuentros son las diferentes variantes de AT 884 A, donde una joven disfrazada de hombre es pretendida por la reina. En el cuento-tipo AT 425 G encontramos el episodio de la compra de las tres noches (mot. D2006.1.1.4 “Novia olvidada compra un lugar al lado de la cama de su amado y despierta la memoria de éste”). En algunas variantes de AT 303 “Los gemelos o hermanos de sangre”, cuando el hermano aventurero ha sido encantado por la bruja,

el hermano gemelo que sale a rescatarlo es confundido por la cuñada, quien cree que se trata de su marido (mot. K1311.1). En algunas versiones el hermano gemelo aprovecha el *quid pro quo* para pasar la noche con la recién casada. En otras, el hermano comparte el tálamo nupcial con la cuñada, pero pone una espada entre los dos (mot. T351). El héroe y la heroína comparten cama muchas noches en las variantes de AT 302 antes de que los dos jóvenes conozcan mutuamente su identidad, cosa que el gigante les tenía prohibido. Esta misma cita a ciegas la reencontramos en las variantes de la historia de la bella y la bestia (AT 425 C), donde la protagonista titular recibía la visita de un ogro en su habitación. La protagonista desconoce que el ogro de quien se ha enamorado es un príncipe encantado.

La historia de la novia olvidada (AT 313 C) es una de las más abiertamente concupiscentes de entre los relatos de temática maravillosa. En ella aparece el motivo folklórico D2006.1.1 “Novia olvidada despierta la memoria del novio mediante la contención mágica de pretendientes”. La protagonista, con la ayuda de sus poderes mágicos, construye un edificio (hostal o taberna, según las variantes) a la salida del pueblo donde reside el joven que la olvidó. Entonces dicho joven y sus amigos realizan una apuesta consistente en intentar pasar una noche con la muchacha. Pero ninguno de ellos consigue su propósito y, además, son ridiculizados por la joven. El episodio pretende demostrar al mozo desmemoriado que, si ella lo desea, también puede ser infiel, como lo ha sido el joven cuando la ha olvidado. El emplazamiento de la taberna al lado de un camino, a la salida de un pueblo, ha sugerido a algunos comentaristas de las variantes de este relato en un prostíbulo, que tradicionalmente se han situado en este tipo de localización. La presencia de estos episodios en donde se insinúan o explicitan relaciones sexuales favorecería el interés popular por estas historias, que harían disfrutar delegadamente de tanta sociabilidad nocturna tanto a los narradores como a los oyentes. Es por este tipo de contenidos prohibidos que aparecen disfrazados en el cuento popular, por lo que se ha dicho que este género es a menudo una compensación psicológica ante los comportamientos no autorizados por el grupo social.

5. EL CASTILLO

Los castillos, con su solidez y verticalidad, evocan un poder autoritario y son el trofeo en piedra para la victoria del héroe. Los castillos de la realidad deben haber cautivado la imaginación de las personas que tenían denegado el acceso a estas fortalezas sagradas. Los castillos de los cuentos populares, a diferencia de los de leyenda, los cuales se encuentran en estado semirruinoso e inspiran miedo, son edificios bien conservados, inmunes al paso del tiempo. Tienen la misma cualidad atemporal que los tesoros y objetos mágicos que ganan los héroes. Se elevan en las montañas de muchos pueblos de los cuentos folklóricos. El castillo es un signo, como lo son también, a otro nivel de significación, el Cielo o el Infierno.

Los palacios y fortalezas son edificios que rememoran la época feudal y que perdieron su función con el advenimiento de la modernidad. Por su solidez y distanciamiento de los núcleos urbanos, simbolizan un mundo fantástico alejado del exterior. Son, pues, construcciones desvinculadas de la realidad, que preparan un espacio propicio a la aventura maravillosa. Diversos personajes de los cuentos populares se transforman en su interior. Recordemos, por ejemplo, la bestia del castillo del cuento “La bella y la bestia”, las personas encantadas en el palacio del ogro de AT 302, la heroína y la bruja falsaria en AT 408, la bruja también en AT 425 G, el Demonio en AT 313 C, o la heroína de AT 877 “La vieja que fue desollada”, etc. Así pues, los castillos y palacios se nos presentan como centros de transfiguración. Para nuestros héroes son los lugares donde se consuma su maduración personal y el paso a una forma de vida más plena.

El castillo es un lugar que puede tener una función y su opuesta, dependiendo del relato donde aparezca. Puede ser un lugar en donde el héroe se enfrente a los enemigos. Pero también un espacio de acogida en otros relatos. En las variantes de “La bella y la bestia” la función del palacio es ambivalente. Para el padre de la protagonista titular es un lugar amenazador. Para la hija, en cambio, es un lugar cálido, el punto donde confluyen sus deseos amorosos y los de su amado.

El castillo y el palacio son un punto de destino de muchos viajes de nuestros héroes. En algunos relatos es un elemento aglutinante de motivos tan importante, que la palabra *castillo* forma parte del título de los relatos. También puede ser un lugar de reposo para el viajero de condición aristocrática. De este modo, son un punto más para la práctica de la hospitalidad, en unos relatos donde la norma es el deambular de los héroes. Las visitas de éstos rompen la monotonía que había en estas residencias antes de su llegada.

Las torres y castillos, a pesar de su sólida construcción, no pueden impedir que se infiltre la magia. Así tenemos que el castillo de AT 301 está habitado por un gigante con poderes mágicos y que en su subsuelo se esconde un lugar paradisíaco. Este esquema se repite igualmente en muchas variantes de AT 302. Es este último cuento-tipo y en “La bella y la bestia” encontramos la presencia de personas encantadas en los respectivos palacios. En definitiva, los castillos y palacios de los cuentos maravillosos recogen un poco del misterio que caracteriza los castillos tremebundos de la ficción gótica. Los castillos encantados son edificios sometidos que el héroe liberará.

6. EL JARDÍN

Los jardines son lugares integrados en el entorno arquitectónico de los castillos y palacios. Son una forma civilizada de la naturaleza, un *locus amoenus*, que los narradores orales utilizan en cuentos populares como AT 301, 425 C o AT 891 “La princesa de la torre recupera a su marido” para el encuentro de los enamorados.² Este encuentro marca un punto de inflexión en el argumento de los relatos. A veces, en las variantes de estos tres cuentos-tipo el episodio del jardín está vinculado al regalo de una prenda: un anillo, un guante, un collar, etc. Este tópico del *locus amoenus* tuvo un gran rendimiento en la edad media, que la había tomado de fuentes literarias antiguas. Los trovadores utilizaban también este lugar para las entrevistas de los enamorados, ya que allí se encontraban en comunión con la naturaleza, lejos de la multitud y de sus placeres vulgares.

² Recordemos que en la mitología griega, la celebración nupcial de Zeus y Hera tuvo lugar en el maravilloso jardín de las Hespérides, que es un símbolo del ciclo eterno de la fertilidad.

Como ha señalado Northrop Frye, en la historia de la literatura la asociación entre los jardines y el cuerpo femenino ha sido una constante. Esta vinculación aparece por doquier en la Biblia, y particularmente en el *Cantar de los cantares*. Para Milton el cuerpo del jardín era el cuerpo de Eva (1981: 107).

El hecho de que el jardín sea un espacio cerrado lo hace ideal para las conversaciones entre las parejas. En la literatura medieval tenía una función simbólica como lugar donde se manifestaba el amor cortés. Así, en algunas variantes de AT 425 G, para atraer la atención del héroe, su amada canta bajo la ventana del dormitorio del joven, en el jardín del castillo.

Algunos espacios se asimilan al jardín, como, por ejemplo, los prados verdosos. Igualmente, los espacios paradisíacos del submundo que habita el gigante de “Las tres princesas robadas”, del ogro de “Las tres naranjas del amor” y de “El corazón del ogro (o del Demonio) en el interior del huevo”, donde los héroes de los cuentos respectivos conocen a sus amadas, son equiparables al jardín. Así tenemos que la tarea encomendada al héroe en el mundo inferior en la historia del ogro que tenía el alma en el interior de un huevo es, en muchas variantes, cuidar el jardín del palacio. Estos espacios del submundo son una forma ideal de la naturaleza, que tiene una tradición literaria muy antigua. De hecho, la encontramos ya en diversos episodios de la *Iliada* y la *Odisea*. La idea de que el espacio subterráneo está lleno de riquezas nacería a partir de la observación que toda fecundidad nace de la tierra y es alimentada por ésta. Las riquezas del campo son un regalo de la Madre Tierra. De la semilla enterrada nacen las plantas y una cosecha ufana. Esta es la razón por la cual los gigantes esconden tesoros bajo tierra. Puesto que son señores del mundo subterráneo, tienen riquezas a su disposición.

El jardín es un canto de los sentidos que niega la muerte. En algunas variantes de “La bella y la bestia”, así como en la historia de las tres naranjas y en la del huevo que contiene el alma del gigante, algunas de las personas encantadas son convertidas en flores. También hay personas encantadas en el jardín de la bruja en AT 303. Cuando regresan a la vida estas personas, después de muchos años de

encantamiento, conservan su aspecto inicial. El tiempo queda, pues, suspendido en este entorno: allí se niega el paso del tiempo.

7. LA RETIRADA DEL ESPACIO PÚBLICO

En el universo del cuento popular se considera que la persona que viaja sola está en peligro. Los gigantes, por ejemplo, se aparecen a los héroes cuando estos están a solas. El caso más explícito es el del cuento-tipo AT 301, donde en muchas de sus variantes el ogro se muestra cuando un joven se queda solo en un casalicio mientras los hermanos han salido a trabajar en las tierras de alrededor. Las brujas, por poner otra muestra, esperan que las heroínas de AT 408 y 425 G se encuentren solas para encantarlas y transmigrar a sus cuerpos. También la magia y los seres sobrenaturales requieren privacidad para manifestarse: en la soledad nocturna se firmó el pacto de los protagonistas de AT 1184 “La última hoja del árbol” con el Diablo, también se aparecen en lugares solitarios las lavanderas de noche, las *dones d'aigua* y las lamias a los protagonistas de muchas leyendas folklóricas. Como podemos ver, en los relatos populares el peligro está disperso por doquier.

La soledad es buscada sólo por personajes marginales: las madres de los Vientos, los eremitas, los demonios, las brujas, etc. Esta soledad voluntaria requiere un anclaje espacial particular. El personaje que se aísla da al entorno donde reside una configuración particular: proyecta, por decirlo de algún modo, su personalidad al exterior. De aquí este entorno tan peculiar que son las ermitas, que inspiran miedo y recogimiento interior; el Infierno, que refleja la maldad interna de los demonios; la lavandera de noche, vinculada al medio acuático de la fuente; la ninfa en su palacio bajo el agua; las madres de los Vientos en sus cuevas; los gigantes en sus submundos paradisíacos, etc.

8. EL VIAJE

Sorprende la enorme presencia de desplazamientos en los cuentos de tradición oral, teniendo en cuenta que en la sociedad tradicional la norma era el sedentarismo. Los héroes de la tradición han sido siempre muy viajeros. Ya en el Nuevo Testamento, un héroe mítico como es Jesucristo es calificado de vagabundo (Lucas, 9:

58). Parece ser que entre nuestros antepasados existía una sed enorme de trascender el espacio que les rodeaba y conocer una realidad más placentera, llena de aventuras y experiencias emocionantes. Cuanto más lejos son los desplazamientos de nuestros héroes, más profundo es el sentido iniciático del viaje. Pensemos, por ejemplo, en los héroes de AT 313 C y AT 461, que viajan al Infierno o en las heroínas de AT 425 B y G, que también realizan viajes que provocan transformaciones profundas de su personalidad. Conocer nuevas regiones, apasionarse, conmoverse, da sensación de vida, y nuestros héroes lo hacen aunque sea mediante sueños. Así, a los personajes se les muestra en sueños acontecimientos que tienen lugar en regiones distantes (mot. D1813.1ff.), también mientras duermen, reciben consejos (mot. D1814.2), conciben hijos (F460.4.1.2.1, F611.1.13), se les revela el futuro (mot. D1812.3.3.ff), se enamoran (mot. T11.3) o se les facilita algún objeto mágico (mot. D812.8).

La ciudad repele a todos aquellos que llevan el signo de la diferencia. Antigüamente llenaban los caminos rurales y sendas forestales una multitud de marginados y excluidos de los núcleos urbanos: los herejes, quienes se dedicaban a actividades misteriosas como, por ejemplo, los adivinadores y alquimistas, los peregrinos, los caballeros que buscaban aventuras, los juglares, los misioneros itinerantes, los estudiantes pueblerinos que iban a las universidades, etc. En los cuentos populares el nomadismo de los protagonistas es una regla casi general. Nuestros héroes se alejan a menudo de la familia, que es el vínculo social más fuerte. La necesidad de abandonar el domicilio familiar es un motivo nuclear en muchos relatos. El viaje proporciona innumerables motivos narrativos. El espacio desconocido crea la aventura. Es, en este sentido, un pre-texto. Por este motivo fascina a quienes llevamos una vida más sedentaria. El trayecto adquiere tanta importancia como el destino final. A veces, lo único que importa es hacer camino. Por este motivo muchos héroes y heroínas de los cuentos populares salen de casa sin un destino prefijado. Entonces, el sujeto y el objeto de la narración coinciden: la persona deviene el espacio que recorre; el territorio configura al individuo.

Viajar es, como podemos observar, un imperativo en el cuento folklórico. De manera correlativa existe la obligación social de acoger

al caminante. En la edad media, época en la cual adoptaron su forma moderna muchas de las historias que se difunden oralmente, existía una regla benedictina que obligaba a los monasterios a acoger a los viajeros y a los pobres. Hasta la mitad del siglo XVIII hospedar al viajero era una de las obras de misericordia más importantes. Los relatos populares son historias de nómadas, pero también de hospedadores. Algunos protagonistas son premiados por albergar a un rey que viaja de incógnito (mot. K1812.4). Los dioses disfrazados de mendigos ponen a prueba la hospitalidad del héroe (mot. K1811.1), la hospitalidad de una ciudad la salva de ser destruida (mot. Q152.1). Ésta de la hospitalidad es, en definitiva, una virtud capital (mot. W12).

El objeto del viaje es, a menudo, una búsqueda, que puede tener por objeto un lugar, una persona o una cosa. La pérdida o la falta de algunos de estos elementos revela la existencia de un mundo desordenado que el héroe habrá de organizar. En este nuevo universo en equilibrio el héroe encontrará su espacio.

9. EL ESPACIO FOLKLÓRICO EN CONTRAPOSICIÓN AL ANONIMATO DE LOS *NO LUGARES*

La poderosa atracción que los cuentos populares y leyendas ejercen sobre sus lectores tiene mucho que ver con la categorización del espacio. El lugar folklórico siempre está muy cargado de significado. Se trata de un espacio antropológico, entendiendo por éste un sitio que da sentido a las personas que lo habitan. Según los define Marc Augé, se trata de lugares identificadores, relacionales e históricos. En oposición a estos lugares tenemos los *no lugares*, que son los espacios despersonalizados que ha creado la modernidad: autopistas, salas de espera, aeropuertos, hábitáculos móviles (aviones, vehículos, trenes), los centros comerciales, etc. (Augé, 1995: 58, 41). Los lugares de los cuentos populares están muy simbolizados. En cambio, los que ha creado la modernidad son, a menudo, lugares difíciles de calificar. Se los denomina *puntos de encuentro*, *espacios de ocio*, *instalaciones recreativas*, etc. (Augé, 1995: 87). Se trata de lugares despersonalizados que existen, pero que no crean una relación orgánica entre los individuos que los ocupan. La modernidad genera estos *no lugares* que despersonalizan al individuo y generan soledad. Así, tenemos que nacemos en una sala de partos, morimos en un

hospital y nos van a velar en un tanatorio, lejos del espacio antropológico que es la casa. La razón de que las personas no sepamos a ciencia cierta hacia donde nos conduce la sociedad del progreso tiene mucho que ver con el hecho de que hayamos perdido los referentes espaciales, y no sepamos dónde nos encontramos.

La geografía de los cuentos folklóricos, en cambio, está animada por espacios muy connotados de significado. En los relatos se manifiesta un miedo escénico al vacío existencial que representa el *no lugar*. Así, observamos cómo, en las leyendas protagonizadas por la lavandera de noche, un lugar como es el lavadero de un pueblo está marcado simbólicamente por la figura de dicha lavandera y de un niño diabólico. En muchas variantes de AT 313 C la taberna a la salida del pueblo no es únicamente un lugar de paso para viajeros; es también un edificio creado mágicamente y en el interior del cual la magia se manifiesta repetidamente en el episodio de los pretendientes encantados.

Los cuentos populares, como instrumentos de conocimiento y reafirmación de nuestra identidad como pueblo, tratan de recuperar estos espacios antropológicos que determinan la manera de sentir colectiva. En ellos se intenta preservar los espacios originarios. Podemos afirmar sin exagerar que quien pierde los espacios originarios pierde su identidad.

El cine y la televisión han trivializado tanto los territorios de la ficción, que para crear la ilusión de fantasía es necesario proyectar los lugares de la aventura hacia el futuro, como hace la ciencia ficción, o el pasado, como hacen los cuentos populares. Los elementos espaciales de los cuentos de hadas, tales como el palacio, la casa en el bosque, la ermita en el desierto, etc. contribuyen a crear escenas de gran poder evocador, que captan nuestra atención y crean imágenes arquetípicas que los diferentes esquemas narrativos combinan para crear historias diferenciadas.

10. EL TRATAMIENTO DEL TIEMPO

En los cuentos de la tradición oral a menudo se hace referencia a las fechas tomando como patrón el curso de las estaciones y las

diferentes festividades religiosas, más que a la fría exactitud de las cifras del calendario. Del mismo modo que en el espacio del cuento folklórico algunas partes son sagradas o se encuentran bajo la protección de figuras como gigantes y fieras prediluvianas, el tiempo profano de los relatos, el tiempo de todos los días, es interrumpido por momentos de espacio sagrado, festivo. El carácter cíclico de la concepción cristiana del tiempo queda reflejado en estas fiestas eclesiológicas que repiten anualmente los acontecimientos más importantes de la vida de Jesús o de los santos. En tiempos pasados la iglesia controlaba el tiempo social y regulaba sus ritmos: prohibía trabajar en días festivos; determinaba la composición de los alimentos que podían consumirse en un tiempo u otro y castigaba la violación del ayuno; prescribía cuando estaba permitido el acto sexual y cuando era pecaminoso. El ciclo del año era el del calendario litúrgico. Con la ayuda de réquiems y misas de difuntos, la Iglesia podía interceder para que disminuyesen los términos de los tormentos que padecían las almas en el mundo del más allá, según queda reflejado en los motivos T251.1.2, E755.3 y V511.3. De este modo, controlaba, no solamente el tiempo de los vivos, sino también el de los muertos. El tiempo no pertenecía al individuo, sino que era propiedad de una fuerza superior a él (Guriévich, 1990: 124, 133, 173, 174). En la antigua sociedad tradicional los momentos más importantes en la vida de las personas es subrayada por una ceremonia religiosa: los bautizos, las primeras comuniones, los matrimonios y los entierros. Es posible que, a causa de este control excesivo del tiempo que regía la vida de nuestros antepasados, los cuentos populares reflejan el anhelo humano de hacer el tiempo extensible, como en las historias de pacto con el Diablo (i.e. AT 330 A), de hacerlo reversible, como en la historia de la vieja que fue desollada (AT 877), o de anularlo en unos mundos paradisiacos, según reflejan los motivos A670ss, E481.1 y R111.2.1, entre otros.

El entendimiento moderno del parámetro tiempo difiere del que tenían nuestros antepasados. La industrialización ha obligado a medir el tiempo de modo muy preciso, pero en los relatos folklóricos las referencias temporales no son exactas. Así, abundan expresiones como «el sol ya se ponía», «a la poca luz del atardecer» o «se encontró con que se le venía encima una noche muy fría». En la civilización urbana, en cambio, el hombre se ha independizado de los ciclos naturales y es más necesario conocer el momento exacto del día y de la noche. Así,

tenemos que en la novela *A la recherche du temps perdu* la ronda de las horas en el campanario de Combray regula el ritmo de «una vasta y única jornada burguesa». Nuestras historias emplean el calendario de los campesinos, que refleja el cambio de las estaciones del año y la sucesión de las tareas agrícolas. El tiempo que se expresa en los relatos folklóricos combina el movimiento lineal (que hace avanzar el argumento) y el cíclico. Los personajes continúan el círculo de la existencia natural y están apegados orgánicamente a la tierra y sus ciclos. Así, cuando hace buen tiempo inician sus expediciones y la enfermedad les sobreviene cuando los inviernos son rigurosos. En muchos cuentos viven a expensas de las cosechas.

En la sociedad tradicional la costumbre consagraba los actos que se repetían. Las personas volvían a hacer regularmente los mismos actos que habían realizado sus antepasados. Por este motivo, no se veían con buenos ojos los comportamientos innovadores. Solamente se le otorgaba fuerza moral al comportamiento tradicional. Las fiestas y las ceremonias religiosas establecían una relación directa con el tiempo sagrado y encarnaban un modelo de comportamiento. En la sociedad tradicional el tiempo marcaba una solidaridad entre las generaciones humanas, que se sucedían y regresaban igual que las estaciones del año (Guriévich, 1990: 118, 119, 122).

En los cuentos de hadas el tiempo sirve también para medir la longitud del camino recorrido por los héroes. Sólo esporádicamente los narradores miden el tiempo en kilómetros.

La nocturnidad es en las historias folklóricas un tiempo para la realización de malas acciones. Para la mentalidad cristiana tradicional la noche era el tiempo donde dominaba el Diablo. Por esta razón, las brujas y otras figuras asimiladas, como la lavandera de noche, actúan bajo la protección de la nocturnidad en algunos relatos.

Finalmente, señalaremos que los cuentos populares tienen normalmente un final feliz. Los valores morales de los cuales es portador el protagonista siempre acaban imponiéndose. En esta circunstancia apreciamos la existencia de aquello que Mijail Bajtin denominó *hipérbaton histórico*, consistente en representar como existente en el pasado aquello que, de hecho, sólo puede realizarse en

el futuro, lo cual constituye una meta, y, en ningún caso, una realidad pasada. Esta inversión del tiempo es característica del pensamiento mitológico (Bajtin, 1997: 299). En virtud de este hipérbaton, todo lo que es positivo e ideal se atribuye al pasado.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AARNE, Antti y THOMPSON, Stith (1987). *The Types of the Folktale. A Classification and a Bibliography*. Indianapolis: Indiana University Press.
- BAJTIN, Mijail (1997). *Teoría y estética de la novela*, Madrid: Taurus.
- CHEVALIER, Jean y GHEERBRANT, Alain (1996). *A Dictionary of Symbols*. London: Penguin Books.
- FRYE, Northrop (1981). *The Great Code. The Bible and Literature*. New York: Harcourt Brace Jovanovich Publishers.
- AUGÉ, Marc (1995). *Los «no lugares». Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona: Gedisa.
- GURIÉVICH, Arón (1990). *Las categorías de la cultura medieval*. Madrid: Taurus.
- THOMPSON, Stith (1997). *Motif-Index of Folk-Literature. A Classification of Narrative Elements in Folktales, Ballads, Myths, Fables, Mediaeval Romances, Exempla, Fabliaux, Jest-Books, and Local Legend*. (6 vols.). Indianapolis: Indiana University Press.