

Imaginarios del “Devoramiento” en la cultura del agua: Dragones, “Tragantía”, Tragaldabas y otros espantos. Implicaciones didácticas.

Eloy Martos Núñez

*Departamento de Didáctica de las Ciencias Sociales, las Lenguas y las Literaturas,
Universidad de Extremadura*

y

Alberto Martos García

*Departamento de Didáctica de las Ciencias Sociales, las Lenguas y las Literaturas,
Universidad de Extremadura*

Resumen

Introducción: el presente artículo estudia las representaciones de la serpiente tragadora desde el folklore a la literatura y los media y las raíces sociales y culturales de estas representaciones. La serpiente engullidora es un motivo mayéutico abordado en el marco de la etnografía, la tematología y los estudios sobre las narraciones populares (V. Propp), y tiene una amplia repercusión en el folklore infantil (asustaniños) y en numerosos mitos y leyendas a través de las historias de dragones, lamias, etc.; por ello, es un tema de interés por sus aspectos relacionados con educación, la industria audiovisual y del entretenimiento, el patrimonio cultural o el turismo.

Método: a partir de un enfoque comparatista se estudian los patrones de esta historia ancestral y cómo se articula en variantes que guardan conexiones con los imaginarios sociales, con las tradiciones culturales y artísticas (como el poeta F.G. Lorca o el cineasta

J.L. Borau) y con los entornos históricos. La tesis de este artículo es que la serpiente engullidora, la serpiente raptora y la serpiente acuática son un mismo arquetipo, que se realizan en multitud de variantes y avatares.

Resultados y conclusiones: se describen estudio de casos de tradiciones en el contexto de la península ibérica (por ejemplo, la Tragantía). Finalmente se analiza la traslación literaria y mediática de estos Tipos narrativos y su utilidad para aspectos relevantes de la educación y la cultura. La conclusión es que esta imaginería simbólica sirve para la preservación de la memoria oral, el reconocimiento del patrimonio intangible y el adiestramiento en las competencias lingüísticas, literarias y culturales.

Palabras clave

Lectura plural, competencia lectora, literatura infantil, cultura del agua, serpiente, asustaniños, Tematología, motivos, Lorca, Borau,

Imaginaries of the devouring and water culture: Dragons, “Tragantía”, Tragantías and other ghosts

Abstract

Introduction. This article examines depictions of the devouring snake from folklore to literature and the media and the social and cultural roots of these representations. The devouring snake is a mayeutic motif studied in the framework of Ethnography, the tematología and the studies on the popular narratives (V. Propp), and has a wide impact, child folklore and numerous myths and legends through the stories of dragons, Lamia, etc; for this reason, it is a matter of interest in its aspects relating to education, audiovisual and entertainment industry, the cultural heritage or tourism.

Method: from a comparatist approach are studied patterns of this ancient history and how it is articulated in variants that have connections with the social imaginary, with the cultural and artistic traditions (such as the poet F.G. Lorca or the J.L. Borau filmmaker) and historical environments. The thesis of this article is that the devouring and kidnaper serpent and the water snake are a same archetype, which are carried out in a multitude of variants and avatars. Results and conclusions: describe case studies of traditions in the context of the Iberian Peninsula (for example, the Tragantía) is described as an example of this. Finally discusses the literary translation and media of these narrative types and their usefulness for rele-

vants aspects of education and culture. The conclusion is that this symbolic imagery serves to the preservation to the oral memory, recognition of intangible heritage and training in linguistic, literary and cultural competences.

Key words

Plural reading, reading abilities, children literature, water culture, snakes, ghosts, Tematology, folk motif, Lorca, Borau.

1. Introducción: los cuentos, leyendas y mitos de serpientes.

Las historias de dragones y serpientes cuentan entre los mitemas más extendidos y ancestrales de la humanidad. De hecho, constituyen los primeros Tipos narrativos con que Aarne-Thompson (1971) conforman su clasificación de narraciones folklóricas. El dragón se entiende mejor a la luz de la mitología comparada, cuando se comparan mitos y leyendas cananitas, grecolatinas y otras, y cuando cotejamos parejas tales como Apolo y Tifón, Hércules y la Hidra, etc. De hecho, se nos aparece como una entidad compleja, con vinculaciones hacia lo cósmico, lo celeste y lo ctónico, a la vez, y por eso mismo unas veces se presenta como una deidad bienhechora y otra como un “villano” que el “mata-dragones” debe

eliminar. La leyenda de San Jorge –un matador emblemático de dragones– comienza con un dragón que hace un nido en la fuente que provee de agua a una ciudad. Como consecuencia, los ciudadanos debían apartar diariamente el dragón de la fuente para conseguir agua. Así que ofrecían todos los días un sacrificio humano que se decidía al azar entre los habitantes. Un día resultó seleccionada la princesa local. En algunas historias aparece el rey, su padre, pidiendo por la vida de su hija, pero sin éxito. Cuando estaba a punto de ser devorada por el dragón, aparece Jorge en uno de sus viajes (a menudo a caballo), se enfrenta con el dragón, lo mata y salva a la princesa. Los agradecidos ciudadanos abandonan el paganismo y abrazan el cristianismo.

Los estudiosos de los simbolismos han sabido reconocer la pervivencia de mitos de lucha entre principios solares y lunares, como demostró Juan Eslava Galán (1980) a propósito de la leyenda jienense de El lagarto de la Malena, que es, por otra parte, concomitante con la leyenda valenciana del Dragón del Patriarca. Según V. Propp (1928), la forma internacional es siempre un indicio de arcaísmo respecto a las formas locales o nacionales. En síntesis, podemos decir que de la lucha por la hegemonía entre dioses, la teomaquía entre, por ejemplo, el dios celeste del trueno y las serpientes o dragones, es un elemento recurrente en las cosmogonías antiguas. Es también el caso de Thor combatiendo con la serpiente del Midgard, y en los griegos existen casos análogos como la lucha de Apolo contra Pitón, Heracles contra la Hidra de Lerna; en la mitología hitita, el dios Teshub y la serpiente dragón Illuyanka, y en la mitología hindú la lucha del dios Indra con el dragón Vritra. No cabe deducir, sin embargo, que haya

simplemente un conflicto de dioses y cultos que busca la exclusión o aniquilación total del contrario, de hecho en el mito de Thor el dios acaba muriendo al inhalar el veneno de la serpiente moribunda, como un indicio de que ambos poderes no pueden derrotarse el uno al otro.

Tenemos, pues, el arquetipo muy universalizado del Dragón asesino a través del tipo del Matador del dragón (Tipo 300), con las siguientes partes (se numeran las variantes con números romanos):

I. El héroe y sus perros. (a) Un pastor, (b) con una hermana que después resulta ser infiel, u (c) otro héroe (d) adquiere perros serviciales, (e) por intercambio o (f) porque nacieron con el héroe; o (g) por la bondad recibe la ayuda de los animales; (h) también recibe una varita o espada mágica.
II. El sacrificio. (a) Se exige una princesa de sacrificio y (b) es expuesta a un dragón. Se ofrece en matrimonio al que la rescate.
III. El dragón (a) echa fuego y (b) tiene siete cabezas (c) que regresan por Magia después de que las cortan.
IV. La huida. (a) Mientras espera al dragón, la princesa despioja al héroe y (b) éste cae en un sueño mágico. (c) Lo despierta (d) por cortarle un dedo o (e) dejarle caer una lágrima. (f) En la huida el héroe es ayudado por sus perros, o (a) por su caballo.
V. Las lenguas. (a) El héroe le corta las lenguas al dragón y las guarda como una prueba del rescate (b) Un impostor le corta las cabezas al dragón, y después trata de usarlas como prueba.
VI. El impostor (a) El héroe abandona a la princesa (b) con la obligación de no revelar su identidad; o (c) es asesinado y (d) resucitado por sus perros. (e) El impostor le impone un juramento de silencio a la princesa.
VII. El reconocimiento. (a) El héroe intercepta al impostor el día de la boda, cuando recibe el reconocimiento (b) por el robo del pastel de la boda por sus perros, o la presentación de (c) las lenguas del dragón, (d) de un anillo, o (e) de otra muestra.

Las leyendas, mucho más fragmentarias que los cuentos, hacen énfasis en los tramos II y III, y hay ausencia, por ejemplo, del episodio del impostor. Por ejemplo, en las tradiciones cristianizadoras, los santos que vencen o matan al dragón se cuentan por docenas. Los más populares han sido San Jorge, San Miguel, San Teodoro, Santa

Marta de Betania, Santa Margarita de Antioquía, San Germano de Auxerre, el papa San Silvestre, el abad Heleno, San Simeón el estilista, San Pacomio, el bendito Ammón, San Segundo de Asti, San Víctor, Gozo de Rodas, Raimundo de San Sulpicio, San Julio, San León, y San Clemente. A todas ellas les es común, con las variantes de rigor, el mismo tipo que Thompson describe como El dragón.

En resumen, tenemos cuentos, mitos o leyendas intercambiables, como las que se cuentan acerca de San Jorge, Santa Margarita o Santa Marta en sus luchas contra el dragón, equivalentes además a narraciones más primitivas de combates con serpientes, lagartos o tarascas que estragan los rebaños. A partir de los trabajos de A.M. Espinosa (1946), se reconstruye este prototipo con estas secuencias:

- Comienzo de Aarne-Thompson 327A (o sea Hansel y Gretel).
- El hermano parte y, en el viaje, obtiene los perros maravillosos al permutarlos por su ganado.
- Un donante le da una espada invencible. Sub-variantes:
C1. Llega al reino en que la princesa será devorada por la serpiente.
C2. Mata a la serpiente, recoge sus lenguas y se aleja de la princesa, con la que se ha comprometido.
C3. Un suplantador corta las cabezas de la serpiente y, por su pretendido rescate, está a punto de casarse con la princesa.
AC5. La vuelta del héroe con las lenguas de la serpiente aclara la situación. Sigue la boda del héroe con la princesa.

Lo que subrayamos es que, de forma previa a este Tipo, hay un patrón aún más arcaico que es la propia figura de la serpiente primordial. O Serpiente Antigua como “enemigo ancestral”. De modo que el trinomio serpiente-mata-dor-heroína víctima no explica todos los otros esquemas de leyendas, por ejemplo el cuélebre-xanas y los eventuales desencantadores. Las xanas

se vinculan al cuélebre, que son ante todo protectores de ciertos sitios, sin duda entradas o pasos al ultramundo, y lo mismo cabe decir de otros monstruos ctónicos depredadores que raptan a sus víctimas, como la Tragantía que vamos a examinar. Todos ellos son *genius loci*, númenes tutelares de un lugar, por eso se dice que las xanas o hadas están “atrapadas”, atadas a ese lugar.

Tal como preconiza C. Cabal (1983), el paralelismo entre xanas y muertos es casi total, y no puede desligarse del hecho de que una gran parte de estas hadas, conocidas como banshees, lavanderas, damas blancas, etc. sean espectros que se lamentan y avisan a los vivos, es decir, que tienen funciones oraculares. Así que ancestros, muertos y encantadas se confunden, dado que las hadas, lo mismo que los muertos, pueblan los lugares sagrados y recorren los caminos. Así, las ninfas están ancladas a los mismos lugares que guardan las culebras, los castros, dólmenes y otras construcciones megalíticas, conocidos como casas de hadas, piedras de hadas, cuevas de hadas, hornos de hadas... Por añadidura, el descubrimiento de los llamados “agujeros de almas” en muchas de estas construcciones, justifica temas como la estantigua o procesión de difuntos, que es la secuencia complementaria: la xana que recibe visitas vs. la xana o xanas que visita, pues, como bien dice el folklorista asturiano, los caminos ancestrales los señalan los muertos (de ahí el carácter psicopompo de dioses como Hermes/Mercurio).

No nos interesa aquí analizar los temas conexos, como las encantadas, los matadores de dragones, etc. Nos centraremos ahora en el status y atributos de la serpiente engullidora, a pesar de que en muchas leyendas -a

diferencia del mito asturiano del cuélebre y la xana- serpiente y mujer están solapadas, la xana actúa de hecho como una mujer-serpiente, siguiendo la tradición de Melusina; es, en efecto, un ser híbrido que puede casarse y tener hijos pero que siempre retorna a su "ámbito natural". La "presa", el humano con el que interactúa es también bifronte, o es una simple presa que cae en sus garras y/o es un desencantador, que trata de liberarla la noche de San Juan. En todo caso, la propia clasificación de Aarne Thompson (1971) de los cuentos maravillosos determina dos grandes subgrupos al comienzo de la misma:

1. Adversarios sobrenaturales (300-399)
2. Esposo(a) u otro pariente sobrenatural encantado (400- 459)

En el grupo 1 están los cuentos que giran en torno al dragón, el ogro u otros adversarios sobrenaturales y en el grupo 2 los que giran en torno a los encantados, que están, claro, estrechamente conectados, pero que, como hemos indicado, son posteriores, es decir, el mito primigenio, anterior aún a los mitos de lucha, es la serpiente primigenia o cosmogónica, de modo que el protagonismo corresponde a la serpiente/agresor y sus acciones, mientras que en el otro grupo de Tipos el héroe/heroína y la casuística del encantamiento son los focos de interés¹.

Nos interesan, pues, aquellos Tipos que remiten a la imagen de la serpiente primordial, a la Serpiente Antigua depredadora. También en Espinosa (1946) y en la colección de Cuentos al Amor de la Lumbre de A. R. Almodóvar (1986) se incluye el titulado La serpiente de las

siete cabezas y el castillo de irás y no volverás, texto en que la serpiente adquiere el valor de ser perverso y aniquilador. Pero aparece también de forma subrepticia en otros cuentos muy conocidos y que no tienen que ver aparentemente con serpientes, como Juan el Oso. En la versión andaluza que examina J.L. Agúndez (1998), además de los motivos consabidos de la fuerza extraordinaria o la oreja de Lucifer, lo cierto es que aparece el descenso por la chimenea, el caldero o el pozo donde está el tesoro, todos ellos motivos equivalentes a "ser tragado" y a las pruebas iniciáticas, siendo la oreja del diablo el don que otorga la serpiente en otros cuentos.

2. La serpiente bifronte: devoradora y/o aliada que da riquezas y dones

En efecto, el conocido esquema de San Jorge y el Dragón, ampliamente cristianizado y con connotaciones bastante más modernas, no debe hacernos perder de vista la personificación de la serpiente antigua o numen ofídico como representación proteica de la Naturaleza, que luego se escinde o ramifica en multitud de avatares, desde culebras a encantadas. Lo esencial es lo que subyace al propio mito iniciático, pues el conocimiento y el "don carismático" sólo se consiguen tras haber superado esta experiencia sagrada que es siempre una experiencia de regeneración, de redención, de "nacer dos veces". Esto lo tenemos en todas las leyendas donde hay un dragón y una dama -formas duplicadas de la misma representación ancestral de la Diosa Madre- pero es algo que

¹ CAMARENA J. (1989) y CHEVALIER M. (1983) en su monumental Catálogo Tipológico del Cuento Folclórico Español, citan estas versiones de cuentos: Cuentos tipo 155, La serpiente desapercibida devuelta a la cautividad (Un bien con un mal se paga), Cuentos tipo [155] [La ingrata serpiente mata al que la crió] La culebra y el pastor, etc.

tenemos también en numerosos cuentos populares. Por ejemplo, J. L. Agúndez (1998) analiza una versión de Marchena:

La culebra aliada

Esto era un padre y una madre, que era una pobre muy pobre. Y vivían en una chocita del campo, y tenían una hija pequeña y la abuelita vivía con ellos.

Pero la abuelita, todos los días mandaba a la niña al monte por una poquita de leña para la candela.

Pero un día la niña, al levantar un leñito se encontró una culebrita, y la cogió y se la llevó a la casa. Y para que nadie la viera ni lo supiera, la metió en una olla, y allí la llevaba todos los días la comidita.

Pero llegó la hora de que la culebra se puso tan gorda que ya no cabía dentro de la olla. Y entonces, le dijo la culebra a la niña, dice:

- Mañana me voy yo al campo, al monte; porque yo ya no quepo aquí; pero antes de irme, te voy a decir una cosa: yo voy a abrir la boca y tú metes las dos manecitas dentro de mi boca.

La niña cogió y metió las dos manitas dentro de la boca. Y luego le dijo:

- Ahora la voy a abrir otra vez y metes la cabecita entera

- la niña estaba asustada; se creía que la culebra le iba a estrujar la cabeza, pero no lo hizo. Y cuando ya terminó, le dice la culebra, dice,

- Desde ahora en adelante, tú tienes los ojos de oro, y el pelo de oro. Y cada vez que te peines, el pelito que te arranques, lo haces una pelotita y será ¡grande, grande de oro! Y cuando te laves las manos, la espuma será espuma de oro. Y todos los días, vas al monte; allí te veo yo, y jugamos un ratito.

Pero como todo el mundo le tenía envidia, porque tenía tanto oro, lo querían matar, para quitarle el oro. Y se presentaron unos ladrones, dice:

- La vamos a esperar en el monte y allí la matamos, la tiramos por un barranco, y, y nos llevamos el oro.

Pero, cuando salieron, detrás de la niña ¡se presentó la culebra que derribaba los árboles! Y pegó un latigazo con el rabo y mató a todos los ladrones.

Y la niña se volvió a su caza con su leñita para la abuela.

Y este cuento se ha acabado, de pan y pimienta y rábanos asados ¡y en el techo está colgado! Informante: Domingo Martín Maqueda. Marchena, 1993.

Si bien se observa, es una historia bastante gemela de la de Santa Margarita; el vínculo con la serpiente, como subrayaba Propp a través de la anécdota de su crianza; la serpiente se comporta como un numen salvaje que antes de restituirse al campo, le da el don de “ser engullida”, primero las manitas, luego la cabeza, lo cual en el cuento se revela que causa miedo en la niña, que es el “pavor de lo sagrado” de que habla Otto (1980). El caso es que como resultado de esta acción “desde ahora en adelante, tú tienes los ojos de oro, y el pelo de oro”. Es lo mismo que pasa en las versiones de Frau Hölle de los hermanos Grimm, asimiladas al tipo de “La niña buena y la niña mala”. El caer al pozo equivale al engullimiento (también se dice de Frau Hölle, que tiene unos dientes monstruosos), sólo las acciones siguientes diferencian la heroína de la impostora, y el resultado es similar; a ésta, cuando hable, le saldrán sapos y culebras, y a la heroína, oro y perlas.

Este don le ocasiona que se llene de riquezas, y atraiga a los ladrones, y aquí encontramos otro motivo ances-

tral, la relación serpiente-ladrones. No olvidemos que Hermes era el patrón de los ladrones y que a él se asociaba el caduceo que, como la de Esculapio, tiene una vara enrollada en un bastón. En la Divina Comedia, por añadir otra muestra más, ladrones y serpientes aparecen juntos en su círculo infernal. El caso es que la serpiente protege a la niña de los ladrones y en ello se nos manifiesta el leit-motiv de la serpiente aliada, n.º 533*: The Snake Helper y 890A*: The Snake in the Bosom.

En resumen, en esos Tipos, y en otros, como La serpiente blanca (673), donde la carne de serpiente produce un conocimiento mágico en quien la ingiere, o en Las tres hojas de la serpiente (612), donde se produce la resucitación con unas hojas, o en El niño y la serpiente, donde aparece la serpiente que se alimenta de leche y trae suerte a la casa, el ofidio es una deidad que trae fertilidad y riquezas (frugifer) y un conocimiento superior, simbolizado en el oro y en los saberes mágicos que se explican en La serpiente mágica. Ciertamente que ya en el Tipo "El niño y la serpiente" aparecen subtipos discordantes donde la relación empieza a ser conflictiva, es lo mismo que tenemos en el mito de Hércules, la serpiente aparece con el niño, pero ésta ya la mata.

Agúndez (1998) cita multitud de versiones de España y Portugal, por lo cual está claro que no es un Tipo aislado sino un ejemplo del monomito arcaico donde la serpiente no sólo se asocia al rapto o la depredación sino a la prosperidad, y que ambas secuencias míticas están ligadas, pues sólo se consigue este don siendo "engullido". La serpiente es, en efecto, un símbolo de fecundidad, de creación, y dichas riquezas se asocian a su boca:

Por otra parte, descubrimos que la serpiente de nuestro cuento es ca-

paz de generar riquezas. Recordemos, al efecto, la idea egipcia de la madre tierra serpentiforme donde se produce la alquimia. Es relevante que las riquezas que obtiene la joven de nuestro cuento provienen de la boca del reptil. Nos recuerdan los autores la idea de Aurelius Prudentius Clemens, zaragozano, que en su Hargantigensia (siglo V) explica cómo la regeneración de la serpiente se efectúa, no por vía anal, sino bucal. El macho introduce su esperma en la boca de la hembra, "porque quiere beber de su boca abierta de par en par; el macho introduce en la garganta de su compañera su cabeza de triple lengua, y todo ardor, le adarbea sus besos, eyaculando por este coito bucal el veneno de la generación". Para finalizar, recordemos otra aseveración sorprendente sobre el poder generador en la boca de la serpiente: "En la China, donde la baba del dragón tiene poder de fecundar a las mujeres, el presidente Mao-Tse-Tung respondió hace pocos años a unos periodistas occidentales que no se discute sobre la perla del dragón, es decir sobre la perfección evidente". En nuestro cuento, nuestra joven debe introducir sus manos en la boca de la serpiente, de allí le vienen las riquezas.

Así pues, equivale así al "antepasado mítico y héroe civilizador" que "se encarna y sacrifica por el género humano, de ahí su muerte ritual, que veremos en el patrón del duelo con la serpiente. En fin, el alejamiento o divorcio entre el héroe y ésta se escenifica en multitud de leyendas, donde alguien juega o cría una serpiente, en una relación amistosa, y cuando ésta se hace grande y se vuelve a encontrar con el joven o el campesino, lo mata al no reconocerlo (v.gr. la leyenda valenciana de El pastor de la Albufera). Esto quiere tam-

bién decir que el numen siempre es potencialmente peligroso, puede otorgar dones pero también puede causar la muerte.

Resumiendo, todo esto quiere decir que la serpiente antigua es una serpiente iniciática, y que por eso mitos tan aparentemente absurdos como el de Santa Margarita se pueden interpretar en clave mayéutica, es decir, el discípulo era “alumbrado” por el maestro. Porque salir de las entrañas del dragón es lo mismo que cuando Juan el Oso quiere salir del pozo adonde ha ido a rescatar la princesa o a buscar un tesoro, según las versiones. La forma de conseguir ser “parido” o alumbrado a la “nueva vida” iniciática puede ser anecdótica, puede ser vomitado por el monstruo tras una sustancia (el mito de Cronos regurgitando a sus hijos) o puede ser mediante un auxiliar mágico, como la oreja del diablo.

Lo importante es que esta enseñanza se deba hacer “en las profundidades” (en una cueva, en un pozo...) lo cual revela su vinculación con la deidad ctónica y con el agua, en suma, con el ultramundo donde los poderes de la Naturaleza (cratofanías) se manifiestan en toda su extensión. Y el episodio de la serpiente engullidora se vincula siempre a un lugar de poder, como los referidos, y a un acto de poder, de apoteosis o “golpe” (que es el sentido último de la noción antigua de “plaga”), que sobrecoge al ser humano (Otto 1980). Otra cosa serán luego las interacciones con estos númenes, las peleas entre ellos (teomaquias) o entre ellos y los seres humanos, al modo de Hércules y sus trabajos. En resumen, nuestra teoría es que, históricamente, se producen tres tipos sucesivos de Patrones que luego se van enmudeciendo o confundiendo, por ejemplo, por el peso de las tradiciones cristianas, que serían éstos²:



Así pues, la serie de Tipos y Motivos recurrentes que hemos visto, conforman ecotipos de la serpiente que se sustentan en un ancestral culto a la serpiente, el cual se pierde en épocas muy remotas. La serpiente es, en todas las culturas, una deidad cósmica y primigenia. Por eso su presencia aparece en la narrativa vinculada al terror y a ciertos monstruos, cuya presencia fabulada aparece en Los Mitos de Cthulhu de Lovecraft. Como siempre, debemos consultar a Vladimir Propp (1928) para desentrañar algunos de estos aspectos más conflictivos. Para empezar, su prosopografía:

1. *Varias cabezas*
2. *Vuela por los aires*
3. *Es un ser ígneo: destruye con el fuego que lleva dentro.*
4. *También se vincula con el agua. (aunque la naturaleza acuática no excluye su vinculación con el fuego).*
5. *Se conecta con el monte, a pesar de ser simultáneamente un monstruo marino.*

Su hábitat múltiple refuerza su naturaleza de enlazar los planos cósmicos; interesa en especial esa conexión agua-monte-cueva, lo que confirma lo que vemos en las leyendas, vive en el agua, las orillas, las cuevas o los montes sin solución de continuidad, son enclaves perimetrales en torno a la puerta o lugar que marca el acceso al ultramun-

² Véase al respecto Martos Núñez y Martos García (2011): Memorias y mitos del agua en la península ibérica, Marcial Pons, pág. 55 y ss.

do. El agua sirve tradicionalmente de limes con el Hades, de frontera con el más allá, como el océano medieval. La morada localizada entre estos hábitats interconectados es lo habitual, pues la ribera, por ejemplo, es el territorio usual que aglutina estos espacios, está al lado del río o lago, que es acceso a él y a su vez a cuevas o montes cercanos: es lo que vemos en multitud de leyendas de encantadas. Lo esencial es el comportamiento anfibio del monstruo, su guarida está, pues, a caballo entre unos niveles y otros, puede ser una cueva que da al río, una gruta en la montaña, etc.

La Serpiente Antigua se asimila a los monstruos primordiales, y en eso se diferencia de la encantada, que es en su origen de forma humana, y la presa se asimila al héroe. Las contaminaciones y amalgamas explican este script serpiente y/o encantada + presa y/o matador-desencantador. Así pues, tendríamos dos patrones básicos y varios subpatrones:

A serpiente primordial- mitos de depredación y mayéuticos)
B. Duelo con la serpiente - mitos agonales
C. (serpiente) encantada - desencantador- mitos de redención

Sintetizando mucho, se puede decir que el patrón A y B de la serpiente se despliega en tres modalidades:

- A) *La Serpiente que asola la comarca.*
- B) *Duelo con antagonistas del mismo nivel que la serpiente: Dios, Santos... o bien duelo con antagonistas humanos: héroe mortal que mata el dragón.*
- C) *Encantadas*

El modelo subyacente es el de los Ases y Vanes, dioses olímpicos y dioses autóctonos, ligados a la fecundidad y a

las representaciones femeninas de la naturaleza. La serpiente es vista como un animal primordial, y por eso mismo dual -beneficioso y peligroso- vinculado a las aguas y a la regeneración. En el patrón C tenemos en cambio el mitema de la serpiente que está de trasfondo al propio hecho del encantamiento, como motivo del encanto (secuestro, reclusión en una cueva o torre...) o incluso convirtiendo a la encantada o xana en una mujer serpiente, en un híbrido, es decir, asimilándose a ella.

En este patrón la serpiente es vista siempre como un genio del mal, al modo de los genios o djinn del islamismo, como seres que interactúan de forma peligrosa y con engaños. Formalmente, hay también diferencias entre las formas que revisten dichos patrones. El patrón A es más fácil de encontrar en las tierras del Norte y Sur-Occidente de la Península, homologables en gran medida al imaginario celta de tierras como Irlanda. Es una zona arcaica en cuanto a los Tipos y Motivos folklóricos más recurrentes. Del otro lado, en el Sudeste peninsular, estarían las influencias orientales y semíticas en su más amplio sentido: griegas, púnica, fenicias, árabes, bereberes..., como se testimonia en la propia iconografía de, por ejemplo, la Bicha de Bazalote.

Las leyendas del arco atlántico-cantábrico son en general muy arcaizantes y propensas a lo escatológico, al ultramundo visionario (ánimas, camino de Santiago...) y provendría de los chimerats indoeuropeos; en cambio, los Tipos de la zona centro y sureste de la península nos describe una zona mediterránea e innovadora, con inclinación a lo que Von Sydow (1958) llama Novellats Semíticos, es decir, historias más novelescas que fantásticas, que son precisamente las leyendas de encan-

tadas que tanto abundan en el Levante español. Éstas suelen ser leyendas enmarcadas, es decir, leyendas etiológicas que explican, en el contexto de conversaciones o alusiones, por qué un paraje singular en el entorno del pueblo se llama “...de la encantada”. Puede ser un pozo, una cueva, una peña o cualquier otro sitio, lo que hace la leyenda es fabular en torno al origen de esa maldición, y lo adorna con una admonición, es decir, un caso de alguien que infringió el tabú o se acercó demasiado. Son historias que se prestan más a un marco conversacional y deíctico (al apoyarse en un cronotopo, un día -la noche de San Juan, habitualmente- y un lugar señalados), que las otras, no marcadas en cuanto a estas referencias. Ya advertía Propp que la forma internacional es siempre más arcaica que la nacional o local, y sin duda la serpiente engullidora es un patrón bastante universalizado, que siempre tienen unos mismos rasgos: profiere amenazas, tiene la boca muy grande...

Así, las historias sobre cuélebres y xanas del Norte de la Península responden al primer patrón de la serpiente primordial, en realidad una paleoleyenda, como lo son las historias del Génesis, una versión de chimerat, que Von Sydow (1958) atribuye a los pueblos indoeuropeos, porque en ellas lo féerico (Vax 1960) es posible, en un mundo donde los dioses o dragones viven al lado de los seres humanos “de forma normal” o corriente. La neoleyenda, por el contrario, se acerca más al novellat semítico, pues el mundo de referencia es el nuestro, trata de asuntos humanos, y lo sobrenatural es una excepción o incursión, como les la irrupción de lo

sagrado en la Noche de San Juan³.

Repetimos: el patrón de la serpiente o del dragón y su antagonista está muy universalizado, y es el entorno corográfico el que lo inviste temáticamente y/o formalmente como una leyenda local de fundación (v.gr. Cáceres y San Jorge), como un cuento de tareas múltiples (El Castillo de Irás y no Volverás) o bien como un mito cosmogónico, como la historia de Cronos y Ofión.

3. La serpiente engullidora

La Serpiente Engullidora se corresponde con la Serpiente depredadora/rapadora y que por ello exige tributos/sacrificios humanos. Secuestra y mata a sus víctimas, normalmente sale a cazarlas, como el cuélebre cántabro que devora vecinos. Epifanía significa que lo que lo que aparece en primer plano es el numen ofídico como poder del lugar que reclama su tributo.

El Biscione de Milán -que aparece por doquier en la heráldica y en los escudos municipales y hasta de empresas o clubes deportivos- es un buen prototipo, pues lo que se subraya es la serpiente devoradora y su presa, son los dos que están “en escena”, el agresor y su víctima (recordemos las secuencias iniciales del cuento maravilloso). A pesar de su aspecto terrible, ya los lugareños procuran, con trucos como el del pan con clavos dentro, librarse de ella. Es algo que se cuenta en Cantabria a propósito de muchas leyendas de cuélebres como al forma clásica en que el pastor logra vencerlos.

En todo caso, la serpiente engullidora actúa con la contundencia de una

³ En síntesis, para Von Sydow (1958) la diferencia entre chimerat y novellat es precisamente su grado de determinación, éstas requieren una definición del tiempo y del lugar, y esto es lo que tenemos habitualmente en las leyendas de encantadas. Las leyendas sobre el cuélebre o sobre la Mari vasca aluden a distintos emplazamientos, mientras que la encantada es siempre un lugar único y se rodea de un marco cotidiano donde lo extraordinario es la excepción.



plaga que se abate de forma fulminante, esto es, un hecho descontrolado que amenaza a la comunidad. Y eso toma forma en seres primigenios o proteiformes, como son las serpientes ancestrales. Ya hemos dicho que su sentido primigenio es el de "golpear" (plangere) y que esto, como en el episodio de la lucha de Jacob con el ángel, implica también el recibir una marca o don, la cual puede estar externalizada (las siete lenguas de la serpiente que lleva el héroe) o internalizadas, como la herida de Jacob.

Los serpentones, el cuélebre, el saetón de Sierra Morena, las culebras gigantes, el Herensugue o dragón vasco... todas son figuraciones de esta misma serpiente ancestral y gigantesca que devora ganados. Es la serpiente raptora y /o que exige tributos/sacrificios humanos. Secuestra y mata a sus víctimas, normalmente sale a cazarlas, es la típica leyenda del cuélebre que devora vecinos, los cuales tratan de eliminarlos mediante agucias, como

echarle una hogaza de pan rellena de alfileres (tema agrario + metalurgia, herreros mágicos). El dragón, de forma estúpida, suele "picar" y atragantarse, así que pudiera parecer un simple motivo de engaño, pero tal ardid no deja de transparentar lo que es en su origen, una ofrenda al dios de la naturaleza en forma de devolución -como las primicias- de lo que ella da.

¿Por qué sabemos que este patrón es arcaico e importantísimo? Primero por, tal como vemos, el sentido ambivalente de la relación de los lugareños con la fiera, la ambigüedad entre el valor y el temor, de sentirse una presa, y el sentido de aplacar o conciliar a la bestia mediante ofrendas. Sabemos también por los ritos de iniciación que un episodio fundamental es la muerte ritual, esto es, el engullimiento por parte del monstruo iniciático, que coincide bastante con este patrón. Esta parte no tendría sentido si al engullimiento no le siguiera una "resurrección", un renacer, y es lo que vemos en motivos en que el monstruo marino regurgita al "tragado", como Jonás y la Ballena. O la misma historia de Pinocho.

Abundando en lo mismo, El horno del Drago, una leyenda extremeña recogida por Publio Hurtado (1902) en sus Supersticiones Extremeñas, ejemplifica bien este tipo de dragón de dimensión cósmica y depredadora:

"Como en todo el mundo conocido, en nuestras provincias hubo, desde los más remotos tiempos, sitios que preocuparon pavorosamente al vulgo, por estar designados como guaridas o moradas ya de monstruos, ya de seres humanos condenados a secular o perpetua reclusión, por causas la mayoría de las veces ignoradas, y objetos predilectos de las consejas populares. La más antigua relación de esos

hechos inverosímiles, o al menos la que por razón del tiempo a que se refiere el suceso debe ocupar el primer lugar en el orden cronológico, es la voracidad del Drago. A la mitad del camino que conduce desde Pozuelo a Santa Cruz de Paniagua, a unos doscientos metros a la izquierda de la vía y en el cerro de la Bardera hay un enorme peñasco de forma cónica, con un apéndice que figura el trozo de un puente, de un solo ojo, que mide tres metros aproximadamente de elevación por dos de anchura, y de cuya clave pende una enorme argolla de hierro. Subiendo un poco por las sinuosidades de la peña se ve una caverna medio oculta en las angulosidades de la pizarra, de regular profundidad, denominada El horno del Drago.

Este drago o dragón era un gigante monstruoso, que tenía la cabeza y brazos de hombre y el resto del cuerpo de basilisco. Cuando sentía hambre, daba unos bramidos tan fuertes que se oían a dos leguas a la redonda y atemorizaban a los habitantes de la comarca, quienes, para aplacarlo, le llevaban una vaca o varios carneros que el monstruo mataba y colgaba de la argolla mencionada. Tal presente, que devoraba en crudo, no le duraba más que un día y al siguiente se repetían los bramidos y las ofrendas.

Esta voracidad concluyó con la ganadera de la comarca, que entonces empezaba a desarrollarse, y no habiendo reses que engullir, acometió y se zampó a los pobladores de la Alta Extremadura. Cuando dio fin de ellos, bajó a la provincia de Badajoz e hizo lo propio. Luego despobló la Andalucía y, por fin, siempre buscando alimento, pasó al África de donde no volvió. ¡Ni vuelva!”

4. El engullimiento como mito mayéutico y signo de arcaísmo: de Cronos a Santa Margarita

Cronos y Rea derrocaron a Ofión y a Eurínome, los anteriores dioses cósmicos. Igualmente, conocedor de la profecía relativa a que él también sería depuesto por sus hijos, se los tragó. Después de que Zeus eludiese este destino, Cronos fue engañado para regurgitar a sus otros hijos, como Atenea o Hades. Por consiguiente, la conexión de los llamados Titanes o Dioses Crónidas con este patrón dual serpiente/engullimiento es evidente desde las etapas primeras de las cosmogonías clásicas, no sólo griega, pues la conexión con dioses semitas (se dice que Ofión fue tomado de los fenicios) es evidente.

No sólo a nivel de los mitos, esta misma historia la tenemos, punto por punto, en la leyenda de Santa Margarita/Santa Marina de Antioquía. La leyenda dorada afirma que fue tragada por el dragón y que salió de su vientre. Es decir, podemos hablar de un mito mayéutico (Albert 1988) que nos da una clave importantísima: el engullimiento es una fase de la iluminación de la santa, hay que dominar a la Bestia, igual que hace también Santa Marta, aunque aquí el motivo iconográfico es la cadena con que ata al dragón.

Lo concreto y lo abstracto se enmadesan, por eso Santa Margarita se hace la patrona de las comadronas y tutela los partos, No es casual que sea una Santa de Asia Menor, como San Jorge, y tampoco que el culto a Santa Marina/Santa Margarita se halle especialmente extendido, precisamente, en el Norte y Occidente de la Península, por ejemplo, en Galicia, Salamanca y Portugal. Si bien hay una mezcla en-

tre las diversas santas, la gallega, la portuguesa (nacida en Mogadouro, distrito de Bragança hacia 1420 pero que luego se retira a las tierras de Salamanca) y la asiática, lo cual es un buen ejemplo de la coalescencia de los materiales. Por ejemplo, en la leyenda de Aldeavila de Duero, el prodigio sirve para explicar el nombre de Peña de Santa Marina:

¡"Ábrete Peña sagrada, que viene Marina cansada"!

Es decir, como denominador común tenemos la santa taumatúrgica, asociada a las aguas, a las cuevas y a las fuentes, con representaciones muy arcaicas. Ya vimos al principio una imagen de Santa Margarita con una maza golpeando al diablo, lo cual es duda una representación arcaica que tenemos acreditada en el martillo de Thor y la serpiente de Midgard. El sincretismo, pues, entre Santa Marina de Antioquia y la de Orense, y los prodigios atribuidos a la portuguesa. Con todo, los lugares de memoria, por ejemplo de la santa de Orense, son concluyentes: el Forno de Santa Marina, el Baño de Santa Marina, el Carballo de Santa Marina... todas hablan de lo mismo que el dragón. El poder sanador, oracular e iniciático de los elementos y los lugares de la naturaleza.

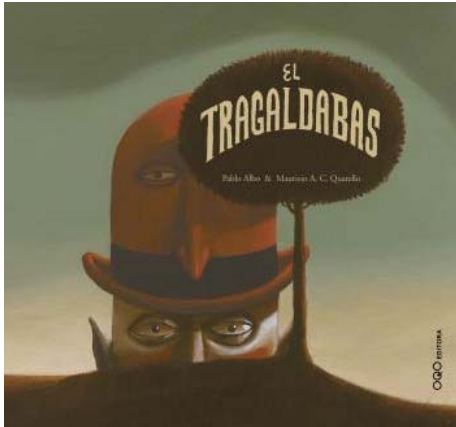
5. Versiones en el folclore infantil: la Tragantía, el Tragaldabas y las lamias como asustaniños

La Tragantía es una conocida leyenda jienense que se refiere a un episodio novelesco de la reconquista de Cazorla, pero que en realidad se plasma como una justificación o

etiología del monstruo subterráneo reptiloide que atrae y secuestra a jóvenes. Debemos suponer que la parte más antigua y auténtica de la tradición es la que queda fijada en el etnotexto oral, o sea, en la canción o estribillo:

*Yo soy la tragantía
hija del rey moro,
quien me oiga cantar
no verá la luz del día
ni la noche de San Juan*

El que el poder mágico se centre en la voz o canción, es propio de otros genios acuáticos o ninfas, como Sibila, o las propias sirenas. Otros elementos pasan más desapercibidos pero son igualmente resaltables: la vinculación con el palacio/realeza, como en las leyendas de La Reina Mora (la Tragantía se presenta como una princesa mora, algo equivalente), que sin duda conecta con la interpretación de A. Vázquez Hoys (1997) que conecta el mito de Medusa con el recuerdo de una princesa tartésica. Sin duda, lo importante es que tras este patrón de la serpiente primordial hay una relación intrínseca de la serpiente con el principio femenino, bien desdobladas ambas partes (Ofión y Eurínome) o bien en un figura híbrida de mujer serpiente devoradora y regeneradora, como tenemos en la Tarasca extremeña y en otras personificaciones muy frecuentes en la península relacionadas con pozos, charcas, simas, etc. Nos referimos al dios celta Ayrón, cuyos vestigios en forma de toponimia o de leyendas tienen una distribución notable por el Norte, Sur y Occidente de la península, salvo en el interior de Andalucía y en el Nordeste, zonas que precisamente cubrirían estas encantadas autóctonas o ibéricas.



Del mismo modo A. Espinosa hijo (1987) recoge un cuento popular castellano. El tragaldabas representado como un ogro o de aspecto bruto, con una boca gigantesca que se traga a gente, y sin masticar. El que el cuento se haya desarrollado subrayando el motivo del devoramiento y en forma acumulativa, denota su posterior especialización como historia de comenidos, al igual que la Tragantía, la Reina Mora, Papón en Galicia, Papu en Cataluña....Del mismo modo, el que el héroe sea una insignificante hormiga no es más que una adaptación del motivo del “héroe poco prometedor”. Por eso ha sido especialmente apto para su traslación a la literatura infantil, como vemos en la versión del escritor Pablo Albo, que igualmente ha sido llevada al teatro infantil.

Otro antecedente importante es la figura de la lamia ciega, que ya es aludida por Plutarco. Es un tema que aparece algo desfigurado como leyenda de la Virgen de la Fuente del Arco (Badajoz), en conexión con la llamada Sierra/Minas de Jayona, el rey Jayón y su hija la princesa Erminda. El nombre es sin duda árabe, puede venir de la palabra árabe “aiun”, que significa pozo, ma-

nantial, fuente. De ahí tomó su nombre el personaje regio Jayón, que junto con su hija y su pueblo se benefició de la aparición de la Virgen junto a la fuente. Ésta recibió el sobrenombre religioso, cristiano y pre-cristiano de Ara, piedra sacrificial. La ermita de la Virgen del Ara está situada a unos siete kilómetros de Fuente del Arco. Donde se encuentra El cuadro de la Aparición que representa a la Virgen con el Niño Jesús. En la parte inferior del cuadro se representa al rey moro Jayón y a la princesa Erminda. Y al pie del cuadro, aparece el romance de la aparición:

“Sobre un ara i alcornoque/ la Virgen María oy/ al Rei Jaion ia su hija/ Erminda se apareció/ Convirtiéronse al instante/ pidiendo con gran fervor/ el Sto. bautismo a voces/ por lograr la redención/ Fabrican aqeste templo/ los moros q humilde son/ aexortación de su Rei/ que amante les predicó/ Muchos dexan a su secta/ y uno que se arrepintió/ por permisión de María/ otro moro le aprendió/ Echanle corra y cadena/ le castigan con rigor/ Yel volviéndose a María/ libre en su templo se hayó/ Leda gracias a la Virgen/ porque conoció su error/ ymitando a Jeremías/ con lágrimas y dolor/ Soberana redentora/ libres vuestros moros son/ no permitáis sean esclabos/ daquel infernal Dragón”.

Se ve la intervención de un recopilador culto, que aporta una serie de datos. Cita el cuadro que retrata la aparición, supuestamente de 1488, y en el pie el romance (culto) de la aparición (p. 14), que habla de una princesa, Erminda y de su padre el Rey Jayón, que se convierten, al ver a la Virgen sobre un ara y un alcornoque. La conseja oral habla, en cambio, de la Virgen aparecida a Erminda en la copa de una encina, esta le pide que se conviertan. En la

construcción de la ermita intervienen los moros convertidos y a uno que abandonó renegando de su fe cristiana, los demás lo castigaron y lo pusieron presa de corma (elementos también moriscos) y cadenas. O sea, que la Virgen cura la vista y da dones y castigos, igual que la serpiente engullidora o las ninfas de las fuentes.

La explicación es simple. Sabemos que la transpersonificación es un mecanismo habitual en las leyendas, de modo que la función de devorar/raptar se va atribuyendo a diversos númenes, como los dragones, Medusa, Tragantía, etc. La dualidad masculina/femenina es sólo aparente en estos casos, sabemos, por ejemplo, que Tritón era una especie de rey o dios serpiente, igual que las mujeres-serpientes que forman el prototipo de la Tragantía. Tritón, cuyo atributo es también sonoro –la caracola– y que es a veces un secuestrador de quien irrumpen en la ribera o borde del agua.

Por otra parte, tenemos en el Sur y en Levante multitud de leyendas de nombre legendarios de parajes singulares y cuevas de agua: Baño de la Reina Mora, Balsa de la Reina Mora (Lorca), etc. En cuanto a la figura de la Reina Mora, la trataremos, dada su importancia, en otro estudio ad hoc.

6. Traslación del mito a la literatura y las artes: de Federico García Lorca a J. Luis Borau

Podemos pensar que estos mitos son vestigios folklóricos más o menos residuales, pero nada más lejos de la verdad. Vamos a poner dos ejemplos representativos, uno referido a Federico García Lorca y otro al cineasta J.L. Borau.

F. García Lorca era un gran conocedor del folklore, como se pone de evidencia en esta referencia que hace a propósito de las nanas infantiles⁴:

El miedo que le tenga depende de su fantasía, y puede, incluso, serle simpático, yo conocí a una niña catalana que en una de las últimas exposiciones cubistas de mi gran compañero de Residencia Salvador Dalí, nos costó mucho trabajo sacarla fuera del local, porque estaba entusiasmada con los "papos", los "cocos", que eran cuadros grandes de colores ardientes y de una extraordinaria fuerza expresiva. Pero no es España aficionada al "coco". Prefiere asustar con seres reales. En el Sur, el "toro" y la "reina mora" son las amenazas; en Castilla, la "loba" y la "gitana", y en el norte de Burgos se hace una maravillosa sustitución del "coco" por la "aurora". (Conferencia Las Nanas Infantiles)

Si percibimos la extraordinaria sensibilidad del poeta para estos mitos y su resonancia en los niños, entenderemos mejor quizás el poema más famoso de su Romancero Gitano, el Romance de la Luna Luna, respecto al cual proponemos una lectura "literal":

*La luna vino a la fragua
con su polisón de nardos.
El niño la mira mira.
El niño la está mirando.
En el aire conmovido
mueve la luna sus brazos
y enseña, lúbrica y pura,
sus senos de duro estaño.
Huye luna, luna, luna.
Si vinieran los gitanos,
harían con tu corazón
collares y anillos blancos.*

⁴ La conferencia sobre "Las Nanas Infantiles" la pronunció F.G.Lorca en 1928 en la Residencia de Estudiantes, y ha sido recogida en la edición recopilatoria de sus conferencias de Alianza Editorial en 1984. Versión digitalizada en <http://usuarios.tinet.cat/picl/libros/glorca/gl001203.htm>

Niño déjame que baile.
Cuando vengan los gitanos,
te encontrarán sobre el yunque
con los ojillos cerrados.
Huye luna, luna, luna,
que ya siento sus caballos.
Niño déjame, no pises,
mi blancor almidonado.
El jinete se acercaba
tocando el tambor del llano.
Dentro de la fragua el niño,
tiene los ojos cerrados.
Por el olivar venían,
bronce y sueño, los gitanos.
Las cabezas levantadas
y los ojos entornados.
¡Cómo canta la zumaya,
ay como canta en el árbol!
Por el cielo va la luna
con el niño de la mano.
Dentro de la fragua lloran,
dando gritos, los gitanos.
El aire la vela, vela.
el aire la está velando.

Ya hemos visto que Lorca conocía perfectamente las canciones de la Reina Mora y de otros mitos semejantes, y que por tanto asociar esta constelación de mitemas (Mujer-luna-monstruo-rapto o muerte-niño-serpiente) no sería para él algo difícil. Frente a una lectura que ha subrayado el simbolismo original del autor, vemos que muchos de los elementos están en el folklore: la mirada como fascinación y atracción a la muerte (Medusa), la zumaya y otros signos de mal agüero, la fragua que más que con los gitanos entendemos se puede entender como una metonimia del inframundo (fragua=horno=interior de la tierra): algo semejante cabría decir respecto “por el cielo la luna / con un niño de la mano”, pues en Frau Hölle vemos cómo la diosa de la nieve es también la reina del “pozo” en el que las niñas se caen y tienen que hacer las pruebas. Incluso la prohibición

(“no pises mi blancor almidonado”) tiene que ver con la dramaturgia de tabúes o instrucciones que se intercambian el genio acuático y el intruso en estas leyendas, donde siempre aquél manda o prohíbe algo al visitante.

Una lectura mitológica como ésta pone el énfasis en el rapto del alma, en el aspecto zoomorfo del ser mitológico (personificado como una mujer con el aspecto ambivalente de la Gran Diosa (“lúbrica y pura”), en el momento/lugar sagrados y, sobre todo, en la magia: magia de la mirada, magia de los sonidos, magia del aire... Incluso la asociación fragua-gitano pasaría por la vinculación, puesta de evidencia por M. Eliade (1956), sobre las connotaciones mágicas de herreros, alquimistas o canteros. La fragua se asocia a metal, a luz, a armas u objetos mágicos (como las armas que hacía Vulcano, o el caldero o acetre con que se hacían las aspersiones de agua, presenta como jarra que llevan las encantadas en las leyendas), aparte de otras muchas vinculaciones presentes en el saber popular (por ejemplo, en los refranes, Piedra sin agua no aguja en la fragua). Por tanto, no es cuestión de que la Luna aparezca, como la Tragantía, como un monstruo escamoso ni que tenga la boca grande, basta con que el mito mayéutico de ser “tragado” por la muerte para renacer de algún modo, esté presente.

Además, ésta no es una interpretación “literalista” nuestra que se apoye en una serie de intuiciones nuestras, solamente a partir de las propias imágenes y sensibilidad de F.G. Lorca. Es que el rapto de la luna es un motivo documentado en diversas tradiciones populares españolas (Hernández Fernández 2006), como ésta de Mula (Alicante):

*El hombre al que se lo tragó la luna
Eran los tiempos de María Sarmiento
cuando ocurrió este cuento; fue
ayer, pero también podía ser hoy.*

*En una noche de invierno fría, muy
fría, volvía el leñador Juan Alpargata
con su carga de leña a las espaldas.
Era Juan Alpargata un hombre
ya anciano y más pobre que su propio
nombre.*

*Agotado por el largo día de trabajo
y vencido por el frío, se sentó a descansar,
reposando su haz de leña
en una tapia. En el cielo brillaba la
luna llena iluminando los caminos,
campos y cabezos de su tierra.*

*El cansado y viejo leñador se quedó
mirando fijamente a la luna y en voz
alta expresó un deseo:*

—¡Luna, baja y trágame!

*La luna observó con detenimiento a
Juan Alpargata y apiadándose de
él, bajó y se lo llevó con ella.*

*Y desde entonces, siempre que luce
la luna llena se ve en ella unas manchas
oscuras que no son otra cosa
sino que la leña esturreada que portaba
el tío Juan Alpargata.*

*Y colorín colorado, este cuento se
ha acabado.*

Narrador: José Tudela López (Mula)

Por supuesto, este cuento (que es, por cierto, idéntico al comienzo de *Los deseos ridículos* de Perrault) trasluce claramente que la Luna es el equivalente de la Muerte, y por tanto es la misma razón de la identificación de la Luna con Diana, Hécate, Proserpina, y en particular Ategina, la "Renacida", diosa lusitana que era una diosa del subsuelo o Inframundo, dueña de todo lo que hay bajo el suelo y por tanto, inductora de la fertilidad de la tierra.

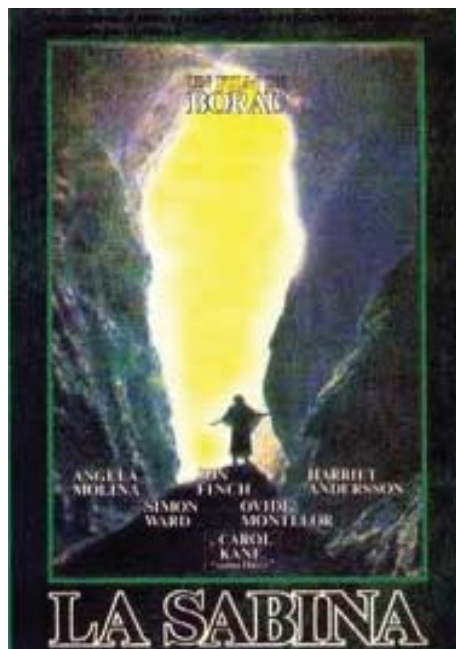
Para nosotros puede ser paradójico que una diosa infernal sea a la vez una diosa de la primavera, pero no así en la cosmovisión antigua y desde

luego en el poema de Lorca, que es perfectamente congruente con esta doble visión, la Luna es diosa de luz y de oscuridad, de muerte y de vida. Los exvotos de Ataecina era amuletos en forma de cabra, o rostros con ojos grandes (como Medusa) o collares en forma de media luna, que han sido encontrado a menudo junto a minas de hierro y estaño ("senos de duro estaño", dice Lorca). Sabemos a ciencia cierta que a Ataecina se le rendía culto en manantiales y que se la invocaba para pedir lluvia (por eso se la ha identificado con la diosa Mari vasca), y era, como Hécate, diosa de las fronteras y los umbrales, por eso muchos santuarios se colocaban en las fronteras entre dos tribus.

Su asociación con el color verde (regeneración) y con el color blanco (luz) proviene de esta misma naturaleza de renacer. No en vano E. Martos (1997) documentó diversos ecotipos con esta misma representación de dama blanca, que se extiende por las cuencas del Guadiana y del Guadalquivir, y que va desde la Virgen de la Luna en Córdoba a la Virgen de las Nieves de Olivenza. No olvidemos tampoco el uso de algunas divisas en los cuentos, hoy absurdas, como el que titula Curiel Merchán (1944) *Collares en campos verdes* (nótese que el dragón lusitano se representa como verde desde la Antigüedad, y así sigue en los escudos y heráldica en Portugal). Toda esta coalescencia de representaciones lo que nos viene a decir es lo mismo que la representación de la Luna como arcano mayor en el Tarot: las torres, los perros (Cerberos), el agua como limes, los prados -que son el ultramundo de los indoeuropeos-, el cangrejo... todos son símbolos hoy más o menos opacos, pero que estaban en plena vigencia en la mentalidad mítica-mágica que subyace a estas historias.



Y que es lo mismo, por cerrar algunas referencias más bíblico-literarias, que está en la base del episodio de Jonás y la Ballena, o en la secuencia en que Pinocho es también tragado por el cetáceo. Y que remite al mismo mito que encontramos en leyendas y cuentos de toda Europa (por ejemplo, el Dragón de Brosno, en Rusia, que se traga una isla), pero que en el caso de la península tiene una representación muy ligada a ciertos ecotipos recurrentes que hemos ido viendo: Medusa, la Reina Mora, la Tragantía, la Culebra, el Lagarto de la Malena, el Serpentón... todo son uno y lo mismo. Precisamente, este magma de temas sirvió al director de cine J.L. Borau para hacer en 1970 una película *La Sabina*, una versión ambientada en Ronda y en su geografía prodigiosa (Palacio del Moro, Tajo de Ronda, Minas de Agua...).



Su argumento es que un inglés viaja a un pueblo de la serranía de Ronda para investigar la desaparición de un compatriota, perdido en aquella zona en el siglo XIX. Allí oye hablar de La Sabina, una misteriosa mujer dragón. Nadie la ha visto en realidad; sólo se escuchan sus gritos y se ven las sombras de su figura. Según la superstición, La Sabina atrae a sus víctimas por medio de un sortilegio, las posee, y luego las devora. Como diría J. C. Baroja (1989), la mujer (que encarna Ángela Molina) personifica el mito ancestral, lo actualiza, creando esa tensión entre los polos (viajero inglés / cultura andaluza tradicional).

No sabemos si intencionadamente, pero al elegir Borau la cueva del Huididero para el cartel de la película, representó a la perfección la cosmovisión de la Diosa Madre, la cueva como “vagina” y los iniciados como adeptos que van a “renacer” en su interior. No

atinó, en cambió, con el nombre, a no ser que creamos en una paranomasia o confusión entre Sabina y Sibila, pues éstas sí tienen que ver con la mujer-serpiente en tanto que magas, guardianas u oráculos de las fuentes. Ortíz Osés (1986) ha abundado en estos arquetipos que vienen a subrayar la pervivencia de estas figuras precisamente en la parte más meridional de la Península.

En resumen, lo que una a la Tragantía con el romance de Lorca o la película de Borau es la representación de un monstruo femenino devorador y a menudo invisible, que se manifiesta en circunstancias determinadas y que va unida a un destino trágico. En realidad, la mujer que atrae y mata hombres es un motivo que tenemos en otras ogresas, como la Serrana de la Vera en Extremadura, lo original en este caso es que está unida a una cultura del agua que pone en valor esta diosa infernal y de regeneración.

7. Implicaciones culturales y educativas

Es común la plurisignificación de los símbolos entre culturas distintas y dentro de una misma cultura, hasta el punto de que se vuelven opacos e incluso a veces con valores contradictorios: es el caso del simbolismo tan lorquiano del "blanco", asociado unas veces a lo puro, inocente, luminoso... y otras a lo pálido o lo funerario. Son asociaciones que forman parte de nuestra memoria cultural, e incluso, en este caso, han sido protegidas a lo largo del tiempo como depósitos de conocimientos "especiales", que es lo que concierne a este caso, en forma de mitos iniciáticos: el ser tragados, devorados, engullidos, alumbrados, en suma, es símbolo de este segundo nacimiento.

En realidad, en los relatos de iniciación lo importante no es "la letra", el literalismo, sino entender el significado profundo, o, como se dice a propósito del lector experto, la lectura entre líneas. Por ejemplo, cuando se habla de muerte ritual o de sacrificios, se ve en seguida esta duplicidad: quemar los niños en la estufa (Hansel y Gretel) fue entendido de hecho como una iniciación o sacrificio en sentido literal, y los horribles ritos molok púnicos (que conocemos por los restos arqueológicos o la recreación de Flaubert en *Salambó*) así lo acreditan; de otro lado, ya hemos que entrar en la cueva, descender al pozo (o por la chimenea como en Juan el Oso), eran entendidos también como formas de "ser tragados", de modo que la aprehensión de estas nociones mágicas tiene mucho que ver con la capacidad de entender las metáforas, que existen a menudo en la cultura del agua ("llover a cántaros", "la flor del agua", "la nata del agua"..., todas ellas con connotaciones mágicas).

Así que el valor de los símbolos que estamos tratando (Tragantía, Luna...) los ponemos en correlación con el desarrollo de habilidades superiores hermenéuticas, y una de ellas es desde luego el lenguaje metafórico. La versión exotérica da unas claves simples que vincula el engullimiento a la depredación natural, de modo que devorar aparece como comer, masticar o destruir. El símbolo del monstruo y toda la dramaturgia, desde los cuentos/leyendas de dragones a Caperucita Roja (entendiendo que el lobo es un avatar de la serpiente devoradora) o la Tragantía.

Así, cuando decimos que caer a un pozo (Frau Hölle) o adentrarse en una cueva/túnel es un equivalente a ser devorado por la oscuridad, estamos dando paso a un lenguaje metafóri-

cos, que era el lenguaje de los misterios de la Antigüedad, pero también el lenguaje propio de la cultura del agua y de sus ecoficciones, llenas de ninfas, encantamientos, voces, palacios bajo las aguas o (des)apariciones mágicas.

También hemos visto que una lectura “avanzada” de este tipo reconstruye o de-construye el mito en el sentido de que es capaz de descifrar estos aspectos simbólicos, por ejemplo, la necesaria conexión mujer-serpiente (y, posteriormente, en relación al patrón del duelo/combate, la conexión serpiente-héroe), el sentido ambiguo de esta personificación de la Diosa Madre (como en el rapto de la Sabina de Borau), ligada a la destrucción y a la fertilidad y, por último, el sentido metafórico de la “monstruosidad”. Los griegos, en efecto, tendieron a ubicar los monstruos fuera de su “cosmos” de control, de modo que las ninfas, titanes, Medusa y otras tantas deidades debían estar “en los confines” del orbe conocido o en el ultramundo. En el caso de la Diosa Madre, se produce además una demonización cuando ya entran en el paradigma del combate: Hércules es el dios solar que anula a la Hidra lunar y acuática, representante de lo femenino y representada como un monstruo que se autorregenera.

Además del lenguaje simbólico, estos mitos han nutrido desde antiguo una cantera importante del folklore más relacionado con los niños: los asustaniños o comeniños. La relación con lo siniestro ya fue estudiada por Jung (1974) y hoy, desde la Ecocrítica y el feminismo (Bary 2009) se pone el énfasis en los aspectos menos “leídos”: la vinculación mujer-dragón, que cambia el sentido profundo de la historia, pues la

mujer no es el botín del dragón, sino que es éste el se identifica o emana de ella. En realidad, adopte la forma que adopte, ambos son el “señor del agua”. Por lo mismo, tal vez la Hidra y otras lamias que custodian las fuentes y “matan” a ocasionales intrusos en realidad estén señalizando lugares de poder, lugares peligrosos, o enmascaren formas de explicar ahogamientos y desapariciones, igual que las historias de Medusas servían para ahuyentar a los niños de los hornos o de los pozos. Es difícil saberlo.

Lo que sí es cierto es que estas relecturas hacen visibles esas otras realidades: la Naturaleza en su poder (cratofanías) y no sojuzgada por una tecnología aplastadora y materialista, o la mujer, demonizada cuando se la asocia a confines como el jardín, el pozo o la cueva, representadas entonces como monstruos que devoran hombres o niños. Además de las teorías evemeristas, que ven en hechos concretos los rastros de estos personajes (Medusa en relación a una princesa tartésica), tenemos otras interpretaciones mucho más “góticas” e inquietantes⁵, que son las llamados teorías conspiracionistas, bastantes cercanas a lo que llamaríamos universos fringe, como el esoterismo, las leyendas urbanas, etc. Sea como sea, lo cierto es que las mejores historias, las mejores metáforas, los mejores expedientes X, si se quiere, los tenemos en nuestro patrimonio oral, literario e icónico. Son figuras todas, desde la Tragantía a la Sabina de Ronda, que por su poder simbólico y de conmover es lógico que sean personajes impactantes en el Imaginario, tanto adulto como infantil, y que por eso mismo merezcan toda nuestra atención

⁵ Como botón de muestra, reproducimos lo que defienden del tema desde este blog http://elultimocazadordemonstruos.blogspot.com.es/2010_07_01_archive.html?zx=d734284c77ed8109 : De alguna manera se han ido extendiendo por las localidades aledañas y ahora campan a sus anchas por las alcantarillas y subterráneos de esta y otras ciudades del sur de la península, aparentemente, las víctimas de sexo masculino son digeridas como alimento, pero las de sexo

8. Conclusiones: la imaginaria simbólica y sus implicaciones didácticas

El análisis de estos mitos no ha permitido primero ver su multiplicidad, que es engañosa, pues en el fondo percibimos un mismo patrón.

En segundo lugar, hemos subrayado el arcaísmo de este mito de la serpiente engullidora, que tiene que ver con los ritos más arcaicos de la iniciación que describiera V. Propp en conexión con el cuento.

En tercer lugar, hemos visto la importancia de estos mitos para la apropiación de un lenguaje simbólico y metafórico (con lo importante que es esto es para la educación en el sentido de fomentar la lectura plural), pero también para desarrollar competencias sociales y culturales, tales como preservar la memoria de la comunidad o integrar todos estos símbolos/mitos en un lenguaje plástico, ritos, costumbres o conmemoraciones.

El dominio de estos simbolismos no sólo posibilita acceder a un patrimonio cultural singular, del que son buenas muestras los ejemplos y textos aludidos, sino que posibilita también

el acceso a un lenguaje metafórico y a unas operaciones de lectura relacionadas con competencias lingüísticas, literarias y culturales, pues el lector que ve en la Tragantía algo más que un monstruo que engulle, domina códigos culturales y estéticos de gran importancia, y es capaz de extrapolar estas habilidades a otros textos y manifestaciones culturales donde también sea precisa una lectura plural. Además, hemos elegido estos textos por su innegable conexión con los juegos infantiles de asustar, su relación con coplas o nanas infantiles y, en fin, la pervivencia de estos símbolos en cuentos y leyendas de muy diferentes culturales, desde el lobo de Caperucita a las leyendas locales comentadas en el artículo.

No en vano, como hemos visto, leyendas de este tipo tales como El Lagarto de la Malena en Jaén o los Dragones procesionales en Francia y Bélgica han sido declaradas Patrimonio Intangible de la Humanidad, y las figuras que hemos venido analizando formarían parte de un ecotipo extendido, sobre todo en el sur y occidente de la península que es donde esta mujer-dragón, en todas sus variantes, parece "reinar" a sus anchas.

Recibido: 28.5.2012

Aceptado: 4.9.2012

Bibliografía

- AARNE,-THOMPSON A. (1971) *The Types of the folk-tale. A classification and bibliography*. New York: Burt Franklin.
- AGÚNDEZ, J. L. (1998) “Cuentos populares andaluces (III)”, en *Revista de folklore*, N° 216
- ALBERT, J. P. (1988) “La légende de sainte Marguerite : un mythe maïeutique ?”, *Razo, Revue du Centre d’Etudes Médiévales de l’Université de Nice*, n° 8, p. 19-31.
- RODRÍGUEZ ALMODOVAR, A. (1986): *Cuentos maravillosos*. Sevilla: Edit. Andaluzas Reunidas-
- BARY, P. (2009) “Ecocriticism”. *Beginning Theory: An Introduction to Literary and Cultural Theory*. 3rd ed. Manchester: Manchester 209.
- CABAL, C. (1983): *La mitología asturiana*. Oviedo: Ed. Instituto de Estudios Asturianos.
- CARO BAROJA, B. (1989) *Ritos y mitos equívocos*. Madrid: Taurus. 350.
- CURIEL MERCHÁN, M. (1944): *Cuentos Extremeños*, CSIC. Reedición Editora Regional Extremeña de 1987
- DELPECH, F. (1995) “Mujeres, canales y acueductos: contribución para una mitología hidráulica”, *El Agua, Mitos, ritos y realidades*, Barcelona, Ed. Anthropos, 1995, p. 61-86
- ELIADE, M. (1955) *Imágenes y símbolos*. Madrid: Taurus.
- (1956) *Lo sagrado y lo profano*. Madrid: Guadarrama.
- ESLAVA GALÁN, J. (1980): *Leyenda del lagarto de La Malena y los mitos del dragón*. Confederación Jaén: Española de Cajas de Ahorros.
- ESPINOSA, A. M. (1946-47) *Cuentos populares españoles, recogidos de la tradición oral*. Madrid: CSIC. Reedición de 2009, con Introducción y revisión de Luis Díaz Viana y Susana Asensio Llamas. Madrid. CSIC. (Serie De acá y de allá. Fuentes etnográficas, n° 4).
- ESPINOSA, M. (1987): *Cuentos populares de Castilla*, Espasa Calpe Col. Austral.
- GARCÍA LORCA, F. : *Conferencias*, dos tomos, Alianza Editorial
- HERNÁNDEZ FERNÁNDEZ, Ángel. “El rapto de la luna: cuentos, leyendas y mitos sobre el origen de las manchas lunares”. *Culturas Populares. Revista Electrónica* 2 (mayo-agosto 2006).
- GRIMM, Jacob y Wilhelm: *Cuentos completos*. Gustavo Martín Garzo (Prologuista). Alianza Editorial reedición de 2009.
- HURTADO, P. (1902) *Supersticiones extremeñas. Anotaciones psico-fisiológica*. Cáceres.
- JUNG, K. (1974) *El hombre y sus símbolos*. Barcelona: Luis de Caralt.
- MARTOS NUÑEZ E. (1997): *Las damas blancas como tipo cuentístico y leyendístico tradicional*, en *Revista de estudios extremeños*, Vol. 53, N° 2, 1997 , págs. 625-654
- ORTIZ-OSÉS, A. (1986): “La interpretación de mitos, relatos y leyendas”, En: *Anthropos*. n° 57, P.30-32.
- OTTO, Rudolf (1980) *Lo santo. Lo racional y lo irracional en la idea de Dios*. Madrid: Alianza Editorial. 975.
- PROPP, V. (1928): *Morfología del cuento*. Madrid: Editorial Fundamentos. Edición de 1974
- VON SYDOW, C.W. (1958) *Selected papers on folklore*. Osenkilde Copenague: Bagger.
- VAX L. (1960): *Literatura y arte fantástica*. Buenos Aires: Eudeba.
- VÁZQUEZ HOYS, A. M. (2007) *Historia de la religión mesopotámica. Historia de las Religiones Antiguas. Tomo I*. Madrid: Editorial Sanz y Torres.