

# PROSOPOGRAFÍAS COMPARADAS DE LAMIAS, SIRENAS Y OTROS GENIOS ACUÁTICOS

**Alberto E. Martos García**

albertomg@unex.es

**Eloy Martos Núñez**

Emartos@unex.es

(Universidad de Extremadura)

*Abstract.* La prosopografía afecta a la descripción de estos seres legendarios en el Imaginario popular, conforme a las pautas que Propp ya marcara. La iconología literaria y folklórica conforma un interdiscurso que se retroalimenta mutuamente y que influye a su vez en la iconografía plástica y en la simbología, que tiene una especial repercusión en los escudos municipales y otros símbolos heráldicos.

Se revisan los conceptos de Propp tales como atributos de los personajes, esfera de acción, etc. a fin de cuestionar si son valores significativos o no para la fábula. Se analizan los patrones de historias que son más recurrentes en la península, y se analiza las razones para establecer que la prosopografía de los genios acuáticos es compleja e intercambiable.

*Palabras clave: genios acuáticos, narración tradicional, prosopografía, Propp, atributos de los personajes*

*Abstract.*

The Prosopography affects to the description of these legendary animals in the popular imagination, in accordance with guidelines Propp will already mark. Iconology literary and folkloric forms an interdiscourse that it feeds mutually and influences to turn plastic iconography and symbolism, which has a special impact on the municipal coats of arms and other heraldic symbols. Propp concepts such as attributes of the characters, sphere of action, etc., in order to question whether they are significant values or not

for the fable are reviewed. Analyze patterns of stories that are recurring in the Iberian Peninsula and discusses the reasons for establishing the Prosopography of the aquatic genius is complex and interchangeable.

There *Keywords: aquatic genius, folktale, Prosopography, Propp, attributes of the characters*

## **1. Introducción: la Prosopografía y sus variaciones en los géneros narrativos populares**

Por un lado, tenemos un extenso y fragmentado Imaginario de Seres Mitológicos vinculados al agua, que llamaremos en este artículo, *genios acuáticos*, cuya principal característica es precisamente la heterogeneidad o disparidad de lo que V. Propp (&) llamaría los "atributos" del personaje. En efecto, sirenas, lamias, dragones, xanas, ondinas, ninfas, tritones, encantadas y una amplia nómina de *númenes* del agua comparten y difieren a la vez en multitud de rasgos, lo cual dificultaría, en principio, hallar patrones o estructuras recurrentes que, sin embargo, existen.

Por otro lado, la labilidad de las formas folklóricas tradicionales, desde el cuento al mito o la leyenda, pasando por otras formas discursivas ligadas a estos mismos símbolos (por ejemplo, la heráldica y los escudos municipales, donde abundan representaciones de estos seres) aconseja desconfiar de los estereotipos más conocidos. Por ejemplo, Melusina es un ejemplo de historia donde se interpenetran lo folklórico y lo literario (Kellen 1999).

En todo caso es fundamental diferenciar entre la prosopografía folklórica y la literaria, pues no en vano hay autores, como L. Vax (1960), que dudan con razón sobre si se puede hablar en propiedad de *personaje* en el caso del cuento maravilloso. Es decir, en historias como "La ondina del estanque" de los hermanos Grimm no cabría hablar de "individuos" con una fisonomía o un temperamento en

progresión, sino más bien de *caracteres*, como los que pueblan los cuentos de hadas: “el rey”, “la princesa”, “la bruja” y otras figuraciones que encarnan los actantes puestos de relieve por el análisis de V. Propp. Por no tener, no tienen ni nombre propio –a diferencia de los mitos-, por más que se recurran a apodos, motes o distintivos individualizados como *Blancanieves* o *Pulgarcito*.

El paso de una consideración a la otra es lo que, en muchos casos, separa el folklore de la literatura, y siempre se ha dicho, por citar un caso emblemático, que Lazarillo deja de ser un arquetipo folklórico en la medida en que su autor le va confiriendo una progresión y una profundidad psicológica.

Con todo, la narración tradicional –folktale- no es un todo unitario sino que comprende distintas modalidades o tonalidades, pues no es lo mismo el mito, el cuento maravilloso, la leyenda o tradición local, el cuento de animales o el cuento burlesco o anécdota. Incluso las lamias, xanas u ondinas de los lagos, fuentes o estanques manifiestan rasgos contradictorios, que provienen para empezar de su “envase” formal. Por ejemplo, el mito comparte con la leyenda su pretensión de ser relatos verídicos -a diferencia del cuento-, pero el mito es básicamente una narración etiológica y cosmogónica, pues trata de los dioses y del principio de las cosas y, por tanto, se relaciona fuertemente con entornos naturistas, mitos de origen o fundacionales, luchas entre divinidades, y por tanto el mito de Lamia tiene una coherencia distinta si se examina a la luz de la serie mítica griega que la relaciona con Zeus, Hera, etc. , que si se la considera como una divinidad tópica, es decir, un genio local que se asocia a leyendas de fuentes y otros lugares de encantamiento. Y, por supuesto, aún guarda menos conexión si se la considera como motivo literario, pues los rasgos folklóricos y literarios divergen hasta el punto de que la forma de vampiresa ya ha perdido el carácter de devoradora y de asustaniños para convertirse en otra cosa diferente, como en la alegoría del famoso poema de John Keats sobre la lamia.

Uno de los aspectos que articulan la narración popular es lo que Propp (1974) llamaba los *atributos de los personajes*, es decir, el “conjunto de las cualidades externas de los personajes: edad, sexo, situación, apariencia exterior con sus particularidades...”. Ciertamente, Propp consideraba éstos dentro de los *rasgos variables*, es decir, *no funcionales*, lo cual no es del todo verdad, como veremos más adelante. De hecho, lo pintoresco, la belleza y el encanto de muchas de estas narraciones están asociados a detalles de la indumentaria o el aspecto (*Caperucita*, *Cenicienta*, *Blancanieves*...) más que al argumento en sí. Sin embargo, la realidad de los distintos etnotextos y de la propia descripción de las tradiciones populares en su contexto nos indica que estas dicotomías o bipolaridades no siempre están claras ni logran formar un discurso coherente dentro de la tradición, más bien sujeta a continuos mecanismos de polifonías y dialogismos (Bajtín 1974).



Un buen ejemplo de esto es la personificación ambigua de Maruxaina<sup>1</sup>, una ninfa gallega asociada a San Ciprián, de la cual circula esta leyenda:

*Dice la leyenda que una de las islas de los Farillós vivía una sirena. Esta sirena, habitaba en el un palacio submarino, y los días de tormenta salía a la superficie para atraer con sus dulces cantos a los marineros y hacerlos embarrancar. Según dice la leyenda la Maruxaina era una sirena que hacía que los barcos se distrajeran con ella y naufragaran. Ahora en su fiesta que*

*suele ser el 2º fin de semana de Agosto en S.Ciprian. Algunas veces puede ser buena y es sirena otras veces puede ser mala y es bruja. Cuando aparece disfrazada de bruja en el pueblo de S.Ciprián la queman y todos los vecinos gritan: -Muerte a la Maruxaina –Lume (que en gallego es fuego) En caso de que fuera sirena la guardarían para otro año.*

De esta somera caracterización, a pesar de estar envuelta en un retoricismo ajeno a los etnotextos más antiguos, sí se desprende importante: su vinculación a un lugar – el pueblo costero- y a una actividad –el mar- y su naturaleza bifronte, pues lo mismo atrae a los marineros para llevarlos con ella, ahogándolos, que les alerta de peligros de la mar, como las tempestades. Que es un *genius loci* o numen local se evidencia igualmente en que su leyenda es lo que fundamenta la fiesta, el ritual que cada año se celebra, y donde se quema su efigie, no menos ambigua que todo el contexto de la historia, pues lo temible o terrorífico se enmadeja con lo simpático o familiar, por así decir.

Así pues, si parece bastante claro que el cuento maravilloso tiene una estructura fija, que se apoya en una sucesión de unas funciones predeterminadas y constantes, no está tan claro el papel, funcional o accesorio, de este tipo de prosopografías.

Como *genius loci* de esos farallones o islotes, la Maruxaina es una divinidad tutelar del mar, y es tributaria, pues, de los mismos sacrificios u ofrendas que se daban a los genios de los pozos o las fuentes, y es en ese sentido idéntica a las sirenas de La Odisea. La fiesta, pues, es el eco de estos antiguos rituales propiciatorios y votivos, ya la representación *bifronte* (positiva-negativa) no debe ser tomada como una disparidad de versiones, como una discrepancia respecto a una supuesta forma canónica (por ejemplo, la Maruxaina como sirena benefactora), sino al contrario, como el núcleo de un mito complejo, que hace de la feminidad, el otorgar dones o el tributo de muertes partes del mismo mitema.

## **2. Los atributos de los personajes como un sistema. La marca y el modo de entrada en escena en los genios acuáticos**

Así pues, si parece claro que el cuento maravilloso tiene una estructura fija, que se apoya en una sucesión de unas funciones predeterminadas y constantes, no está tan claro el papel de estos atributos o prosopografía, cuya posición es, según nuestro autor, la de estar "alrededor de las funciones". Como describe Martos (2011), Propp propone desglosar estos rasgos en tres apartados:

1. *Aspectos y Nomenclatura*
2. *Particularidades de la entrada en escena*
3. *Hábitat*

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

Dicho de otro modo, que sea el hermano pequeño, menor, el más despreciado o, incluso, el aparentemente más tonto (es el auténtico héroe después), son variables de un mismo atributo prosopográfico, que los folkloristas han denominado el "héroe poco prometedor" y que subyace a multitud de tipos como la historia bíblica de José y sus hermanos, *Pulgarcito, Cenicienta*, o, en su traslación ya al cuento propiamente infantil, *El Patito Feo*. No es, pues, un rasgo puramente pintoresco, un "adorno" de la ficción, sino el arranque necesario de una secuencia, como lo es la "marca" (*Caperucita Roja, Estrellita en la frente, Collares en Campos Verdes* y otras formas de divisas o

emblemas identificadores de los héroes), que no es sino una identificación enfática (*A es A*), y ya es sabido el papel simbólico de la repetición en los cuentos.

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

En tal sentido, podríamos decir que el cuento orienta al receptor por un "sistema de semáforos": ciertos rasgos, como en efecto el aspecto, el nombre o la forma de moverse convergen en el sentido de inspirar confianza, de señalizarnos que ahí tenemos al héroe o a la heroína. En cambio, el aspecto cadavérico de que hablara Propp a propósito de la Maga, la forma taimada de entrar en escena, acechando o engañando, todo eso nos está diciendo que "ahí hay un agresor o un impostor". *Señales rojas de peligro o verdes de confianza*, pero que no son las únicas, y en eso se rompe el aparente monolitismo del cuento, el posible mensaje unívoco. Porque muchas otras señales de la trama y los personajes se parecen más bien a los destellos amarillos, es decir, "tener cuidado", o, dicho de otro modo, *no hay que fiarse de las apariencias*.

Lo vemos en el ciclo de los *novios o novias encantadas* (v.gr. *La Bella y la Bestia*) donde el héroe o heroína empiezan teniendo una apariencia monstruosa y amenazante, pero lo vemos también en la Bruja disfrazada que entrega a Blancanieves la manzana, roja, envenenada, o en los héroes de aspecto u origen poco prometedor - *Pulgarcito, Cenicienta*- que terminan no obstante triunfando.

Por tanto, los atributos de los personajes, es decir, rasgos como el nombre, tamaño, fuerza, valor, etc., son auténticos señalizadores que, sin embargo, no suelen funcionar de forma aislada sino más bien a través de su agrupamiento o interrelación. Es decir, que se reconocen fácilmente porque entran en un sistema de correlaciones o de ecuaciones entre términos equivalentes:

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

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

Puesto que *la esfera del monstruo o genio acuático es el agua y sus "bordes"* es normal que las desapariciones y otros hechos similares se asocien casi siempre a hechos luctuosos y desgraciados para la comunidad, incluso en aquellos casos en que parece que el héroe o heroína se interna voluntariamente en los dominios de la ninfa o del genio del lugar.

Puede verse, pues, que *prosopografía y etopeya* se solapan mutuamente, que el aspecto físico indica el temperamento, el carácter, igual que la superioridad *moral* parece que da un aspecto esplendoroso al personaje, que llevó incluso a Propp a denominar una función con el nombre de "Transfiguración" o "Apoteosis", que no es sino la exaltación física del triunfo moral, una vez que el héroe ha derrotado al agresor o desenmascarado a los falsos héroes. Pues *aspecto y moralidad* son las dos caras de una misma moneda, el destino heroico, que además va a venir subrayado, en muchos cuentos, por diversas señales enfáticas (la *marca*) o por pruebas de superación ante obstáculos aparentemente insalvables (héroe poco prometedor, pruebas sobrehumanas...).

Los cuentos seleccionan estos motivos según su propio esquema argumental: muchos eligen ir definiendo el héroe poco a poco, a medida que va superando las pruebas (*El sastrecillo valiente*), pero muchos otros recurren por ejemplo al nacimiento mágico, que es una forma de marca y también de "entrada en escena": el héroe aparece

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

Lo cierto es que en las leyendas de genios acuáticos, los "gadgets" , por así decir, equivalen a las "marcas" de los cuentos de hadas: por ejemplo, las encantadas suelen tener un peine, un espejo, una daga...todos objetos dotados de un profundo simbolismo. Del mismo modo, lo que Propp llamaba *la entrada en escena de los personajes*, en el caso de los genios acuáticos no es desde luego una aparición lateral o discreta, al contrario, el genio se manifiesta en su esplendor ("como una dama vestida de blanco"), destacando sobre la oscuridad ("Noche de San Juan") o sobre el paraje sobre el cual irrumpe.

Por eso, no es casualidad que el Donante -cuyo sexo, nomenclatura o aspecto de viejecita o de mago suela recordar al de un "guía espiritual"- aparezca en el momento y lugar de mayor confusión del héroe, en una encrucijada, en un camino, en un bosque, etc., y que, en tal sentido, sea en efecto una "aparición" luminosa, que semeja una especie de *deus ex machina* del teatro clásico, pues no en pocas ocasiones el Donante surge de todos los sitios, de abajo como un numen ctónico, o de arriba, como una deidad celeste, o incluso del interior del héroe, cuando éste es poseído o "tragado" por la deidad, como en el caso de la sibila, y se hace oráculo de la misma.

En pocas palabras, la *escenografía* que se orchestra en estas leyendas, por medio de la *hierofanía* o aparición (lo equivalente a la *transfiguración* o *apoteosis* de los cuentos antes referida) o bien los objetos o artefactos vinculados, son atributos funcionales, no meramente decorativos, porque son parte consustancial del Tipo narrativo, en suma, no son motivos aleatorios. De hecho, contribuirían de forma notable a lo que hemos llamado "identificación enfática".

### 3. Morfología de los genios acuáticos: diversidad y evolución de su iconología

El problema de la prosopografía (Keats-Rohan 2007) en relación a los genios acuáticos es su extraordinaria heterogeneidad y diversidad, que se corresponde con la diversas de valores y dimensiones de la *cultura del agua*, desde el agua purificadora, al agua como umbral o frontera como ultramundo o al agua como principio de vida y regeneración. Eso puede explicarse en relación a la persistencia de arquetipos o esquemas que cobran cierto auge (por ejemplo, la figura del dragón y sus mitos "aledaños", culebra, serpiente...) pero también por una explicación funcional.

Sabemos, en efecto, que las tradiciones orales, a diferencia de los libros de la cultura escrita, no son textos fijos ni canónicos, es decir, no tienen una versión única sino que son versiones o textos "continuos" en cuya base están los aludidos mecanismos de *polifonía* y *dialogismo* (Bajtin 1974), de modo que sus realizaciones a menudo contrastan hasta el punto de generar réplicas diferentes de una misma historia. La prosopografía de los genios acuáticos es especialmente sensible a esta "variabilidad", puesto que, en personajes como Medusa, *Frau Hölle* y tantos otros, la ambivalencia de sus rasgos puede lo mismo decantarlos hacia una personificación digamos benévola que malévola.

Por citar un botón de muestra, la versión de Grimm de *Frau Hölle*, Señora Nieve, por ejemplo, la retrata, por un lado, "con dientes enormes" que asustan, es decir, como una *depredadora*, pero, al mismo tiempo, se comporta como una madre amable con la heroína bondadosa, aun sin dejar de castigar a la heroína impostora y holgazana. Esta duplicidad explica la disparidad de sus representaciones. Así, en muchas portadas de libros se subrayan los rasgos maternos, pero tras la abuela



que otorga dones está también la ogresa que amenaza y “cubre de oscuridad” a la “candidata” que no hace bien las pruebas.

Los datos examinados corroboran las dificultades a la hora de establecer una fisonomía permanente de esos genios acuáticos. La principal es la *evolución de sus representaciones*, desde un estadio plenamente totémico, en que el numen del agua adopta rasgos animales –singularmente el dragón y otros animales vinculados a las aguas- hasta etapas más evolucionadas, que Propp (1974) relacionó con la especialización y división del trabajo. El caso es que proliferan formas como la *mujer-serpiente*, las *xanas*, *melusinas*, *lamias* y otras morfologías digamos “híbridas” o monstruosas, por así decir, que se evidencian en el amplio catálogo de *espantos* o seres que asustan. Éstos aparecen luego en el folklore infantil como *asustaniños* pero en realidad tienen su raíz en estos genios ancestrales de la Naturaleza, que son los que sirven de base a la fabulación: así, la Reina Mora, como la Tragantía de Cazorla, evoca la misma parte *amenazadora* que venimos comentando a propósito de Frau Holle, Medusa o las sirenas.

Lo cierto es que estas figuras zoomórficas o híbridas, a su vez, se ven sustituida por figuras ya plenamente antropomórficas, que se vinculan a una tradición ya cristiano-medieval; tal sería el caso de las moras o de los santos, vírgenes y auxiliadores divinos vinculados a la cultura del agua, desde los patrones divinos más concretos o localizados (v.gr. Virgen de la Fuente, Fuensanta, etc.) hasta aquellas otras advocaciones más generalistas, como es el caso de la Virgen del Carmen.

Nótese que ésta es, según la leyenda originaria, se presenta una “rescatadora de almas”, es decir, no sólo es una virgen vinculada al mar en sentido estricto, al igual que en el culto primigenio de Poseidón no está tanto el mar como la referencia a los terremotos y otros fenómenos telúricos. El agua como ultramundo es lo que explica esta otra dimensión, vemos, pues, la simbiosis de aspectos de estos genios acuáticos: representan el agua, pero también el más allá o las fuerzas telúricas.

Una dificultad añadida es lo que V. García de Diego (1958) llama la *transpersonificación*, por la cual un cuento de ogros se “traspasa” a un cuento de moros o gentiles. Esto quiere decir que se produce una cierta equivalencia o permutabilidad: la Virgen de la Fuente, por ejemplo, desempeña la misma función del *genius loci* ancestral, pudiendo, claro, los rasgos negativos que aquella no podría asumir, aunque, tal como ocurre en algunas historias, esta faceta negativa pervive de algún modo porque la Virgen también impone sus normas y no duda en castigar al impío.

#### 4. Los arquetipos de la serpiente como prototipo básico

Sabemos que el culto a las serpientes (Martos 2011) está ligado al tótem más antiguo que se representa en relación a los humedales, lagunas o fuentes. Se pueden describir los siguientes patrones básicos:

<i>A SERPIENTE- (LUCHA COSMOGÓNICA CON DIOSAS ANTAGÓNICAS, LEIT-MOTIV: EL DUELO DEL DIOS CELESTE Y EL DRAGÓN ACUÁTICO)</i>
<i>A.1 SERPIENTE – MATADOR</i>
<i>A.2 SERPIENTE – MATADORA</i>
<i>B. SERPIENTE- PRESA . LEIT-MOTIV: EL SECUESTRO</i>
<i>C. SERPIENTE - PRESA - MATADOR . LEIT-MOTIV: EL DUELO DEL HÉROE CON LA SERPIENTE.</i>
<i>D. (SERPIENTE) ENCANTADA - DESENCANTADOR. LEIT-MOTIV: EL (DES) ENCANTAMIENTO</i>

*A Serpiente-Lucha cosmogónica con diosas antagónicas.* Leit-motiv: el duelo del dios celeste y el dragón acuático

##### *A.1 Serpiente-Matador*

No hay necesidad de que haya presa, el conflicto es primordial. Es un conflicto ancestral, la serpiente sabe que sólo puede ser vencida y muerta por él, como en el mito de Thor. Veamos algunos casos<sup>2</sup>:

a. Marduk, que venció a Tiamat, el dragón del caos, en la mitología babilónica;

- b. Teššup en la mitología hitita;
- c. Aquiles, Apolo, Hércules, Cadmo, Jasón y Perseo en la mitología griega;
- d. el Arcángel San Miguel y Sansón en el Antiguo Testamento del cristianismo y el judaísmo;
- e. Baldur en la mitología escandinava;
- f. Sigurd o Sigfrido en la mitología germánica;
- g. Beowulf en el antiguo poema épico homónimo anglosajón;
- h. Tristán en el cantar de gesta de origen celta que narra la historia de Tristán e Isolda;
- i. San Jorge, como el representante más conocidos de los santos cristianos en este género de leyendas;
- j. El príncipe Gozu en la mitología japonesa;
- k. Los bogatyres Dobrynya Nikitich y Aliosha Popovich en la mitología eslava;
- l. Wawel Krak, que venció al dragón en el folklore polaco de Cracovia

#### *A.2 Serpiente – Matadora*

En las leyendas cristianas, el papel de la matadora se reserva a taumaturgas como Santa Marta o Santa Margarita, que domestican, es decir, dominan a la bestia, pero no la matan. Cuando hay Matadora, no hay presa individualizada. El engullimiento como un signo de arcaísmo, Santa Margarita.

#### *B. Serpiente - Presa. Leit-motiv: el secuestro*

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 argucias, como una hogaza de pan rellena de alfileres (tema agrario + metalurgia, herreros mágicos).

C. *Serpiente - Presa - Matador. Leit-motiv: el duelo del héroe con la serpiente.*

Como Apolo o San Jorge, lo normal es que sea el héroe quien vaya a buscar a buscar al dragón, que está en su hábitat, por ejemplo, está al lado de una fuente y retiene el agua.

Cuando el héroe va a salvar a la princesa, la serpiente habita junto a un río (a veces de fuego, con un puente). Acceder al hábitat de la serpiente es ya una prueba cualificante, va porque ha tenido una ayuda previa. Aparece como una serpiente engullidora, devoradora, que se enfrenta al héroe. Sólo puede ser vencida cortándole todas las cabezas, esto conecta con el tema de las múltiples cabezas, esto es, con la multiplicidad del monstruo, que es indestructible salvo que se dé con sus partes vulnerables (el alma externa en los cuentos de gigantes), que en las leyendas de la Hidra se consigue quemando todas las cabezas.

D. *(Serpiente) Encantada - Desencantador. Leit-motiv: el (des) encantamiento*

La encantada se asocia a la serpiente guardiana de un lugar, que marca un espacio y señala un lugar de acceso al ultramundo (montes que se abren, puentes, cuevas...). Sus poderes sólo se suspenden en momentos rituales, como la Noche de San Juan. La encantada es el hada/muerta que atrae víctimas, como en el patrón B, y el héroe común se comporta a veces como en el tipo C, sólo que la serpiente y la encantada son lo mismo. En todo caso, la encantada manifiesta el *leit-motiv* de la metamorfosis mágica.

Propp lo expresa de forma muy acertada: desaparecido el rito, se pierde el sentido del engullimiento y el heroísmo se traslada del engullimiento a la muerte del engullidor, el sacrificio se hace opaco y el lugar de acceso al ultramundo sigue siendo un lugar de poder, de encanto, pero peligroso, que debe tomarse de forma precavida. *Se oscurece el sentido totémico* (la diosa madre que personifica la naturaleza) y beneficioso de la serpiente.

En cuanto a esta duplicidad *serpiente/encantadas* o serpientes de forma híbrida (*mujer serpiente*), Propp argumenta que ningún pueblo anterior a las castas conoce el dragón como animal híbrido. Es, por tanto, un fenómeno reciente, cuando ya el hombre ha empezado a perder su vinculación íntima y orgánica con los animales. El dragón aparece poco más o menos junto con los dioses antropomorfos.

La mujer-serpiente o los *nagas* o todas las formas híbridas se desarrollan a partir del animal: desde el antepasado totémico (animal) se verifica con la aparición de la agricultura y las ciudades, un proceso de *antropomorfización* de la divinidad. Así, aparecen dioses con cabeza de animal (Anubis, Horus...), también las almas de difuntos adquieren cabeza humana sobre cuerpo de ave... hasta que esas características animales se limitan al mero atributo del dios: el águila de Zeus o los pies alados de Hermes.

Otra línea es cómo, con el hombre de ciudad, el animal se va desvinculando de la vida cotidiana para adquirir rasgos misteriosos, ultraterrestre y extraordinario: así se forman los seres híbridos como el dragón (*serpiente + pájaro*, decir, dos animales que representan el alma). Originariamente el hombre que moría podía transformarse en cualquier animal, pero cuando empiezan las representaciones del país de la muerte, éste se sitúa bajo tierra o más allá del horizonte, por lo que los animales en que se transforma el difunto se restringen: aves, gusanos, reptiles... Pájaro y serpiente se funden en la figura del dragón (serpiente alada, garras, escamas...)

En resumidas cuentas, muchas de las leyendas tradicionales recogen este prototipo de quien se acerca a la fuente o "salta" al pozo (*Frau Hölle*) y de la "voz de la fuente" que profetiza o es capaz de cumplir un deseo (*La ondina del estanque*). La interacción con el *genius loci* es siempre motivo de *riesgo*: se aprecia en *Frau Hölle* y en otras leyendas de *lamias* en que el visitante arriesga la vida o es arrastrado al fondo de las aguas. A menudo, como en el caso de *Medusa*, el genio acuático es una voz femenina sin cuerpo asociadas a la serpiente y/o a unos ojos fascinadores (*Ojos verdes*) que encantan o petrifican. Curación e iniciación tienen como ejes la

transformación y la muerte simbólica/regeneración que encarna la serpiente.

## **5. Hermenéutica y valores de estas historias para el patrimonio oral y literario**

La comprensión del mundo de la *cultura del agua* exige una mirada metafórica que vaya más allá del sentido literalista de estas historias de ninfas, fuentes y dragones, y que trate de percibir el valor del agua en una cultura a través de los procesos propios de la fabulación, como la *personificación* o *totemización*, esto es, a la identificación de la sacralidad o energía de las aguas con un ser o animal sobrenatural que se toma como emblema y símbolo de la comunidad misma.

Es el caso del dragón primordial y de otros muchos seres híbridos consideradores como fundadores, como ancestros, y esta creencia legitima cultos, legitima lugares de memoria y legitima leyendas que hablan siempre de un *genius loci* que es el señor de un *fanum*, esto es, de un espacio sagrado acotado, que sirve de referencia a la comunidad. El agua entonces es un "contenedor" o vehículo de estas creencias, como lo es la barca de piedra que trae a la Virgen o a Santiago, o las barcas procesionales. También es a menudo el hilo al cual se ensartan a los otros elementos de la vida, es el hilo de este "collar de cuentas", y por eso podemos hablar de *constelaciones de mitemas* con algunos eslabones esenciales: *la serpiente, la luna, la mujer...* Las cualidades de estos seres reflejan el espíritu proteico del agua, que es el mejor emblema de lo sagrado, *coincidentia oppositorum* (Otto 1980), que da vida y es mortaja también, que crea y destruye, que es igual que la triple diosa, la Venus de la generación, la caza, los bosques, lo húmedo...

El *agua* es igualmente *espejo*, y sólo con esta mirada que refleja (como el escudo que sirve para que Perseo decapite a Medusa) podemos percibir las distorsiones o señales que revelan el ultramundo, el umbral. Las *lamias* o *xanas* o hadas de las aguas invitan a conocer esta realidad que a menudo se revela sombría, destructora, *siniestra*, de la que sólo sabemos muchas

veces que quien quedó encantado, murió o fue arrastrado al fondo de las aguas, como en la leyenda becqueriana de *Ojos Verdes*. En efecto, estos *genius loci* se aparecen como *señores de las aguas*, como númenes dadivosos o peligrosos, depredadores, que seducen y arrastran a los que se adentran en sus dominios. De hecho, los dragones, las fuentes y las mujeres siempre han estado ligados, como se aprecia en la historia de San Jorge.

Por todo ello, reiteramos nuestra idea de que el conocimiento de esta cultura y mitología del agua contribuye de forma decidida a la adquisición de las competencias básicas de la educación, y en particular, a la educación literaria, artística y del patrimonio, pues no sólo ayudan a preservar y percibir el patrimonio inmaterial de una comunidad en todas sus manifestaciones (tradición oral pero también ritos y símbolos).

Como subraya E. Morin (2000), la lectura y la literatura son una escuela de complejidad, y estos mitos inciden siempre en la *multicausalidad* de las acciones humanas. Es verdad, estamos ante una cultura sumamente compleja y falsamente atomizada en dicotomías –Ciencias vs. Letras- o parcelas del saber; por ello precisamente, hacen falta síntesis capaces de *integrar Tecnología y Humanismo*, por citar dos polos, y por ello mismo la lectura adquiere un papel destacado como “escuela de vida y escuela de complejidad”.

De este modo, al conocer las tradiciones ancestrales y los Imaginarios en torno al agua, y al sensibilizar a los estudiantes con los valores de estas manifestaciones culturales, -que siempre van encaminados al respeto y al conocimiento del patrimonio natural y cultural- contribuimos indirectamente a la gobernanza del agua y a la gestión sostenible y responsable de los recursos hídricos, pues sin duda el principal problema de la sostenibilidad será la educación de los ciudadanos.

En pocas palabras, los cuentos, los mitos, las leyendas, las fábulas... son ese cesto trenzado con la experiencia colectiva y los anhelos de la Humanidad, es decir, son su *memoria poética*, y esto es particularmente

cierto en el caso de la cultura del agua, en la cual los simbolismos son muy acusados, y se refieren a múltiples ámbitos de la experiencia humana; así, el agua purificadora o irrigadora de la tierra, el pozo o cueva como útero de la tierra, o la reminiscencia del mar como el líquido amniótico que envuelve la vida, es lo que explica la polivalencia de estas representaciones. Desde la relación con la fertilidad y el nacimiento hacia su equiparación al inframundo, no en vano el Hades está circundado por ríos, laguna y símbolos asociados a la cultura del agua, como el barquero Caronte. Y sin olvidar que el imaginario folklórico y el imaginario literario se retroalimentan a menudo, de modo que no cabría considerar la literatura pastoril o los tópicos del "locus amenus" que vemos en las Églogas de Garcilaso o en las leyendas de Bécquer, por citar ejemplos archiconocidos, sin que esté presente ese fondo folklórico, aunque sea de forma subyacente. Las ninfas del Tajo de Garcilaso, pues, se deben lo mismo a una tradición culta bucólica que a unos motivos naturalistas que dotan de presencia a los genios del agua allí donde hay parajes singulares o de una especial relevancia.

Porque si algo desborda fronteras y localismos, es el agua, porque siempre viene y va de un sitio a otro, de modo que es un buen ejemplo de tradiciones que enseñan diversidad, en el marco de un patrimonio complejo, como el de estos mitos y leyendas, con lenguas, culturas, etnias y religiones distintas, y sin embargo comunicadas por el peso de la historia compartida. Todos estos motivos y personajes –reales o mitológicos, clásicos o modernos, profanos o religiosos– desde las Moras, Melusinas, Medusas, Xanas, etc. han contribuido a formar un imaginario popular europeo, que debemos preservar y "releer" con nuevas claves, como las que se aportan desde la ecocrítica y que ponen a la naturaleza no como objeto sino como sujeto del discurso. Y que saben leer entre líneas, a través de sus discursos figurados, de sus metáforas o personificaciones, de sus símbolos.

Lejos del localismo, se puede rastrear las raíces de una historia común, de modo que los mitos y tradiciones locales europeas e ibéricas en particular, se iluminasen a la luz de esta visión comparativa. Porque, para una mirada panorámica, nada más útil que la propia atalaya de la Península

Ibérica, cuyos avatares históricos han hecho que se conserven en ella mitologías ancestrales, desde el rico folklore del Norte, de Galicia a Euskadi o de Aragón a Cataluña, hasta los ritos, fiestas y leyendas de origen celta, griego, fenicio, árabe... Leyendas, pues, de una memoria colectiva y viva que se esparcen como olas de mar a mar, desde la Lisboa de Ulises a las aguas del río Ebro, desde los Pirineos a las Columnas de Hércules, emblemas todos ellos que, al fin y al cabo, hablan de nuestros ascendientes míticos, señas de identidad también de la cultura europea, y por tanto, referentes de primer orden para una cultura y una educación que armonicen tecnología y humanismo.

## 6. Conclusiones

Está claro, a la luz del análisis de Propp, que al dragón le corresponde la esfera de acción del Agresor, es decir, del desempeño de las pruebas que lleven a la consecución del *don carismático* que se obtiene en el rito de iniciación, y es verdad que las experiencias con el agua, desde el bautismo a las relaciones de ofrendas o culto de los genios acuáticos, son experiencias carismáticas, que otorgan o deniegan ciertos dones, que en las leyendas se fabulan como oro, riquezas u otros elementos similares.

Podemos tratar de encontrar las invariantes de esta prosopografía de los genios acuáticos. Por ejemplo, el origen de las encantadas a una etiología concreta: una maldición, hechizo o encantamiento que la vincula a un lugar, y que puede ser roto por un héroe si superar una prueba. Pero en general los genios acuáticos son *genius loci* y entes guardianes de umbrales y riquezas. Sus rasgos genéricos serían éstos:

a) Genios vinculados a lugares no urbanos sino de naturaleza rústica o salvaje, apartados, bosques, espesuras, cuevas, ríos, despoblados...

b) Todas son seres femeninos (aunque la apariencia de algunas pueda parecer lo contrario) vinculadas a la naturaleza, sobre todo el mundo acuático, forestal o telúrico → son *genius loci*, dioses del lugar, en forma preferentemente femenina –diosa madre-

c) Aspecto de serpiente o monstruo ligado al agua (hidra) que devora a las personas (*Tragantía* de Jaén, Lagarto de Malena, Lagarto de Malena – Jaén-, la Tarasca -Granada-)

d) Suelen reposar en las entradas de alguna cueva, en las orillas de los ríos o fuentes, y cerca de ellas siempre se pueden encontrar hermosas flores son genios tutelares de un lugar, cuidan de puertas, umbrales...

e) Moran en suntuosos palacios, posesiones y riquezas, lo cual se vincula a la piedra por un lado y al oro, por otro, motivos ambos simbólicos que aparecen en cuentos conocidos como *Rapunzel* o *La ondina del estanque*.

f) En cuanto a la prosopografía, su aspecto es “deslumbrante” y/o monstruoso, y susceptible de metamorfosis

g) En ocasiones se presentan en forma humana, pero con alguna deformidad que siempre intentan ocultar, por ejemplo largos pechos anjanas), pies de cabra o de oca (lamias), colas de pescado (sirenas) etc.

h) En el día y noche de San Juan (solsticio de verano) es cuando pueden perder su invisibilidad y transformarse en bellas mujeres perfectas físicamente (desencantamiento).

i) Algunas de ellas van desnudas, y otras llevan finas túnicas blancas, azuladas o plateadas como si fueran capas.

j) Sus ojos suelen ser verdes o azules y muy llamativos o profundos, y como en el caso de Medusa, inmovilizan o hechizan.

k) Se comunican con la Música y Baile, como en el cuento *Las zapatillas gastadas de bailar*.

l) Tienen un voz suave y muy cautivadora, su voz es anuncio del contacto con el otro mundo:

Pese al gran avance que el análisis estructural de V. Propp supuso para el estudio del relato en general y del cuento folklórico en particular, existe todavía en el terreno de la morfología de la narración, una serie de “flecós” que es preciso matizar, y uno de ellos es el papel de los atributos de los personajes, incluyendo no sólo el aspecto físico o su carácter sino –usando la terminología de V. Propp– también el hábitat en que aparecen o la forma de desplazarse por los distintos escenarios, pues todo ello forma un conglomerado que caracteriza a cada uno de los papeles a desempeñar o

actantes: el héroe es, actúa, se mueve y mora en un determinado ámbito, diferentes normalmente a los del Agresor o a los de los otros actantes.

En cuanto a la caracterización específica de los genios acuáticos, lo primero que hay que concluir es sobre su naturaleza dual, comparten patrones homogéneos, por ejemplo su iconología anfibia, viven y tienen rasgos de los dos medios, y su capacidad de *transpersonificación*; dicho de otro modo, los genios acuáticos son altamente intercambiables en su prosopografía, varían los ecotipos locales y otra serie de matices, pero la sacralidad del agua es una fuerza niveladora que hace que el patrón de conducta del genio y su interacción con el "intruso" sea similar en todos los casos.

Podemos decir parafraseando a Austin, que los actos de *interacción hada del lago-visitante* no son buenos o malos *per se* ni vienen prefigurados por el aspecto terrorífico o bien amable del genio o numen del agua, sino que son "felices" o "infelices" a tenor de las interacciones que se establecen entre éste y los sujetos que son puestos a pruebas, lo cual remite a unos *códigos mágicos preexistentes*, a menudo opacos para la comunidad. El automatismo, los *scripts* de lo que hace el hada (como peinarse el pelo) o la conducta respetuosa o intrusiva del visitante y su premio/castigo, son ejemplo de estos *aspectos/conductas recurrentes*.

Todo ello obliga a replantear la prosopografía y la etopeya de estos genios acuáticos y de las réplicas de los seres humanos que sufren sus acciones, integrando el marco superior de lo que hemos llamado "cultura del agua", que es por naturaleza opaca u "oblicua" y cultiva simbolismos que sólo cobran sentido desde una deconstrucción y análisis en profundidad de las series míticas. De ahí el carácter *camaleónico* de estas representaciones de genios acuáticos, tan sumamente variadas, y el valor esotérico de muchas de estas figuras y de sus conductas, ya sea el devorar, o bien seducir o secuestrar para arrastrar al agua, esto es, ahogar a sus víctimas. Y la posibilidad, por tanto, de actualizar sus lecturas, que van desde las interpretaciones más convenciones a las nuevas lecturas ecologistas, góticas o con otras claves que ahora se asignan a estas

historias. En resumen, la prosopografía de los genios del agua es compleja e intercambia, y forma un intertexto y un interdiscurso que está conformado por la prosopografía folklórica y literaria y por la iconografía plástica, al igual que ocurre en la hagiografía

## **Bibliografía**

ANTÓN FINA M. y MANDIANES M. (1995) "La serpiente y los habitantes del agua", en J. A. González y A. Malpica coord.: *El agua. Mitos, ritos y realidades*, Barcelona: Anthropos, pp. 103-17.

APARICIO CASADO, B. (1999) *Mouras, serpientes, tesoros y otros encantos. Mitología popular gallega*. Cadernos do Seminario de Sargadelos, 80. Sada: Edicións do Castro.

BAJTIN, M. (1974) *La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento. El contexto de François Rabelais*. Barcelona, Barral Editores.

DUMÉZIL G. (1977) *Mito y epopeya*. Barcelona: Seix Barral.

GARCÍA DE DIEGO, V. (1958) *Antología de leyendas de la literatura universal*. dos vols. Barcelona: Editorial Labor.

KEATS-ROHAN, Katherine S. B. (ed). (2007): *Prosopography Approaches and Applications: A Handbook*. Oxford : Prosopographica et Genealogica.

JAMIESON, D. (1996) *The Ecocriticism Reader: Landmarks in Literary Ecology* (org. Cheryll Glotfelty e Harold Fromm). University of Georgia Press

MARTOS, E. (1990). "Estudio semiológico de los cuentos tradicionales" en: *El Folklore Andaluz*, nº5, P.85-94. Sevilla: Fundación Machado.

MARTOS NÚÑEZ, E (1995) *Album de cuentos y leyendas tradicionales de Extremadura*, Badajoz: Junta de Extremadura

MARTOS NÚÑEZ, E. y MARTOS GARCÍA, A. (2011) *Memorias y mitos del agua en la Península Ibérica*. Barcelona: Marcial Pons. Ediciones Jurídicas y Sociales.

MORIN, E. e LE MOIGNE, J.-L. (2000) *A inteligência da complexidade*. São Paulo: Peirópolis.

PROPP, V. (1974) *Las raíces históricas del cuento*. Madrid: Editorial Fundamentos.

PROPP, V. (1974) *Morfología del cuento*. Madrid: Editorial Fundamentos.

ROMA I CASANOVAS, F. (2004) Lagos malditos y huellas de santos: una aproximación al mitopaisaje pirenaico- *Actas Congreso Internacional Historia de los Pirineos 2º*. 1998.

OTTO, R. (1980) *Lo santo. Lo racional y lo irracional en la idea de Dios*. Madrid: Alianza Editorial.

SALINERO, R. (1987) *La huella celta en España e Irlanda*. Barcelona: Akal.

SEGRE, C. (1985) *Principios de análisis del texto literario*. Barcelona: Crítica.

SPRUG, J. W. (1994) *Index of Fairy Tales, 1987-1992: Including Collections of Fairy Tales, Folktales, Myths and Legends with Significant pre-1987 Titles Not Previously Indexed*. Scarecrow. Metuchen, NJ.

VAX L. (1960): *Literatura y arte fantástica*. Buenos Aires: Eudeba.

---

<sup>1</sup> <http://www.amigosdamaruxaina.com/leyenda.php>

<sup>2</sup> Enumeraciones de casos tomados del artículo Matadragones, <http://es.wikipedia.org/wiki/Matadragones>