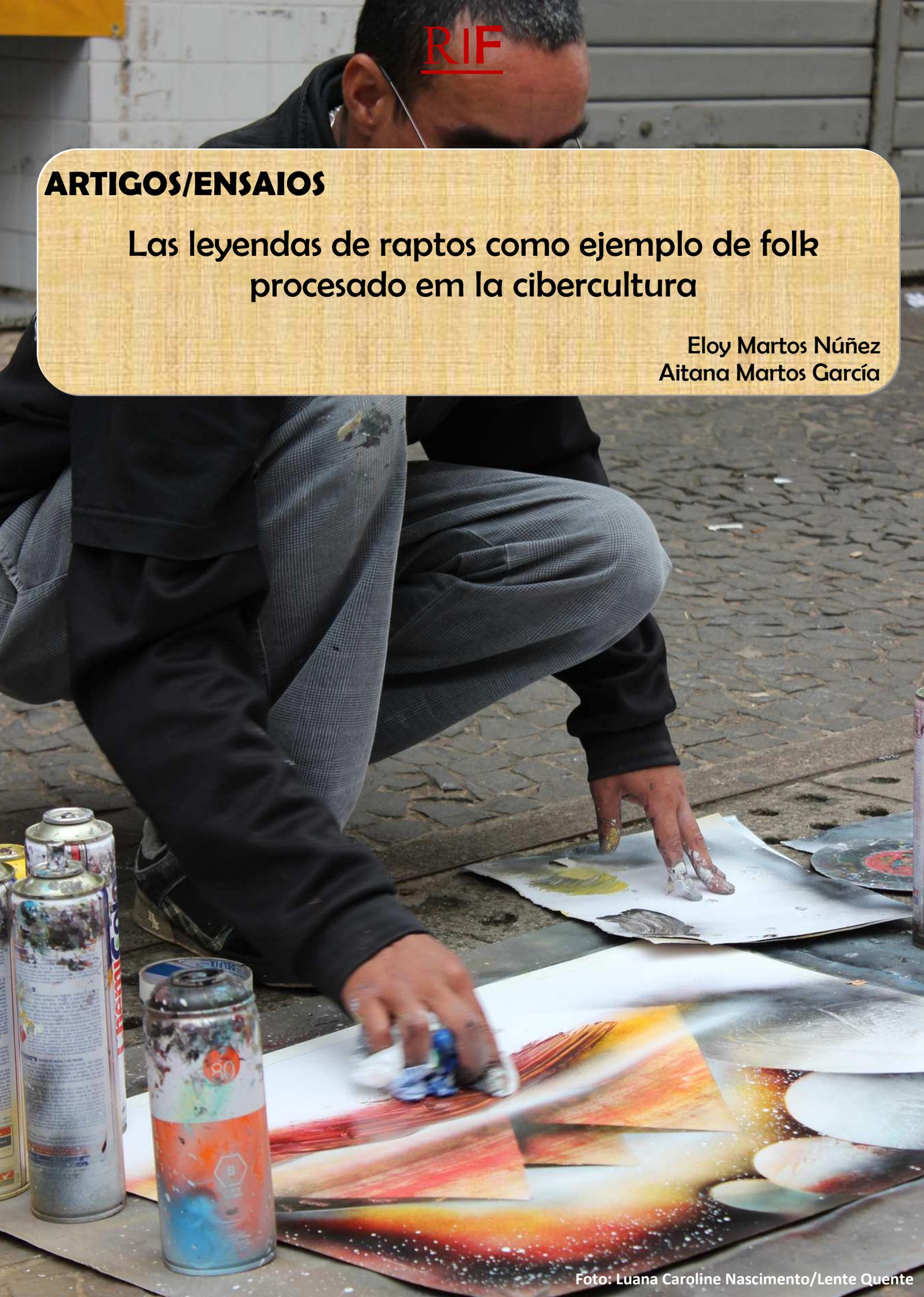


ARTIGOS/ENSAIOS

**Las leyendas de raptos como ejemplo de folk
procesado em la cibercultura**

Eloy Martos Núñez
Aitana Martos García



Las leyendas de raptos como ejemplo de folk procesado en la cibercultura

Eloy Martos Núñez¹
Aitana Martos García²

RESUMEN

Se aborda la deconstrucción de las leyendas de raptos desde una perspectiva narratológica y de hermenéutica neoevemerista. Dos aspectos recurrentes son el uso del aspecto como engaño para manipular, asustar y confundir a la víctima (máscara) y la ambigüedad ética de estos encuentros e interacciones. A partir de un enfoque comparatista se estudian los patrones de las historias ancestrales, y la mediación imaginarios literarios (romanticismo) y de las modas audiovisuales (subcultura gótica) donde el ser humano es una presa y/o un aliado en el "juego" de la depredación. Esta imaginería simbólica sirve para la preservación de la memoria oral y del patrimonio intangible en forma de mitos que han sido reprocesados y distorsionados, con interpretaciones culturales críticas. Tal fenómeno favorece a la industria del entretenimiento y a corrientes culturales contemporáneas.

PALABRAS CLAVE

Leyendas, Máscaras, Trickster, neoevemerismo, cibercultura

The legends of kidnapping as an example of folk processed in cyberculture

ABSTRACT

This article deals with the deconstruction of the legends of abductions from a narratological and hermeneutic perspective. Two recurring issues are the use of appearance as deception to manipulate, frighten and confuse the victim (mask) and ethical ambiguity of these encounters and interactions. Starting from an approach comparative patterns of ancient stories, and mediation are studied literary imaginaries (romanticism) and the audiovisual fashions (Gothic subculture) where the human being is a dam or a partner in the "game" of predation. This symbolic imaginary serves for the oral memory and preservation of the intangible heritage in the form of myths that have been reprocesed and distorted, with critical cultural interpretations. This phenomenon favors to the entertainment industry and contemporary cultural currents

KEYWORDS

Legends, Masks, Trickster, neoevemerism, cyberculture

¹ Profesor Titular Universidad de Extremadura. Facultad de Ciencias de la Documentación y la Comunicación. Email: emarnun@gmail.com

² Doctora Universidad de Extremadura. Facultad de Ciencias de la Documentación y la Comunicación. Email: aitmartos@gmail.com

Los motivos y patrones de raptos en el folklore

Las leyendas de raptos han sido muy frecuentes dentro del *folktale* (Aarne-Thompson 1971) en todas sus modalidades: en los mitos, donde vemos que Zeus u otros dioses raptan mortales para sus fines amorosos u otros motivos, y en las leyendas y en los cuentos, donde el rapto o secuestro es un *leit-motiv*. De hecho en los *cuentos de Adversarios Sobrenaturales de Thompson* (Tipos 300-479), lo que más hace el dragón, el ogro, el gigante, el genio, el diablo, el vampiro... es acechar y *apoderarse de su víctima*, en distintas formas.

Con todo, el principal escollo es siempre la *comprensión del mito*, en la doble dimensión que estableciera W. Mignolo (1978), la *comprensión hermenéutica* y la *comprensión teórica*. Dicho de otra forma, V. Propp (1928) ya propuso dos niveles de análisis, poner de relieve la estructura secuencial del relato y ocuparse del problema de su génesis, investigaciones complementarias pues la primera llevó a determinar una morfología del cuento maravilloso y la segundo vinculó la estructura de éste a los pasos y transformaciones del rito de iniciación. Esta exégesis permitía toda la apertura hermenéutica, pues consideraba el cuento como una unidad de fábula en sí misma, con sus propias leyes de composición, pero a la vez subrayaba el papel modelador que tienen las experiencias histórico-sociales.

El problema, a la hora de analizar las leyendas tradiciones y su prolongación en la cultura mediática y digital, es que su estructura difiere en el fondo y en la forma de la del cuento maravilloso, por tanto las conclusiones que se obtienen cuando hablamos de “Piel de asno” o de “Caperucita” no son trasvasables sin más a este género. *La leyenda no era un género ficcional como lo era el cuento*, no pretendía agradar o entretener a partir de una historia interesante, sino que la leyenda era realmente *memoria construida con imágenes poéticas*, si hemos de aceptar la sugerente formulación de Gunkel, por tanto las leyendas practican el lenguaje de la vinculación –se asociación a hechos, lugares, personajes supuestamente verdaderos-, y esta reivindicación de su veracidad es lo que también explica, en parte al menos, su naturaleza fragmentaria –a veces todo lo que tenemos es un texto muy breve, una alusión, una canción, un topónimo...- y sin embargo elástica –unos hechos se pueden enhebrar con otros hasta formar gestas y ciclos épicos- y porosa también, pues no en balde muchas leyendas se expresan en cuadros, exvotos, rituales, etc.

En conclusión, hay un discurso mítico, pero no es igual según la “horma” elegida del mito, la leyenda o el cuento. Tiene en todo caso una lógica interna, un armazón, que los estudiosos de los mitos o de los cuentos han puesto de manifiesto de manifiesto, y que son los patrones o Tipos narrativos, cuya universalidad es un hecho fuera de toda duda. En todas las culturas hay seres equiparables a los ángeles, demonios o genios, y en todas hay historias de encuentros, que a menudo concluyen en desgracias y desapariciones.

El folklore infantil de las nanas y canciones para “asustar” ha creado una finalidad pragmática de estas historias, que ya conocemos desde el uso del “gorgoneion”, de la máscara de Medusa para apartar a los niños de la puerta de un horno o de la tapa de un pozo. Normalmente, la lectura “sensata” de estas historias apenas prestaba atención a los detalles, porque, al igual que hizo Perrault con los cuentos populares o Feijoo con las supersticiones, pensaban que, en el fondo, eran historias disparadas que debían mucho al “capricho” de la imaginación. Hoy no sólo la ciencia, la antropología simbólica, la hermenéutica o la ecocrítica, el propio público se ha acostumbrado a procesar estas historias “en clave”, a buscar las conexiones con el entorno inmediato o la realidad histórica cercana. La *industria del entretenimiento*, especialmente tras el boom de “El Señor de los Anillos” ha favorecido no sólo la empatía del lector o espectador sino que se planteara nuevos niveles de interpretación, y cada historia nueva o cada saga ha supuesto nuevos retos de desciframiento, en juegos cada vez más complicados (*Alien vs. Prometheus*).

Antropológicamente, ya M. Eliade estableció que lo que ocurría dentro de un mito solía tener un carácter *arquetípico, ejemplar*, fundamento por tanto de los rituales y creencias de una comunidad. Y lo mismo pasa, a nivel más reducido, con las leyendas ancestrales, que señalar en un pueblos los megalitos o lugares de encantamientos y otros prodigios dignos de ser conservados en la memoria de esa comunidad. En ese marco concreto, el mito es dogmático porque cuenta algo etiológico del mundo (*cosmogonía*) o de la comunidad, a través de las leyendas de héroes locales. El mito, digamos, cartografía ese paisaje natural e histórico y lo convierte en un mitopaisaje, como ocurre en España con el *Camino de Santiago*.

Mitógrafos como J. Campbell, Frazer (1989) y otros, o folkloristas como el propio V. Propp (1928), al subrayar que el modelo subyacente del cuento era el *rito de iniciación*, o Aarne-Thompson, con su taxonomía de *Tipos narrativos*, han propuesto modelos explicativos que son todos discutibles. Tal vez el monomito heroico, ni la perspectiva

comparatista ni el rito de iniciación ni la separación entre cuentos de magia y cuentos religiosos, o *adversarios* y *aliados sobrenaturales*, den las claves correctas para entender por qué las leyendas de desaparecidos son tan impactantes, desde el profeta Elías el arrebatado hasta las abducciones actuales, pasando por el *Flautista de Hamelin* y tantos otros textos clásicos.

Máscaras, espantos y seducciones. La escenografía de las hierofanías.

Estos tres motivos están relacionados más de lo que pudiera parecer pues se trata en los tres casos de producir un *impacto emocional* sobre la víctima para apoderarse de ella, es decir, es una *estrategia depredadora*, como bien vemos en la bruja de Blancanieves, que combina el aspecto metamórfico y la seducción del objeto ofrecido.

Todo ello obedece a una cuidada puesta en escena de la “aparición” del numen o ser maravilloso, ya sea un hada, un vampiro o un *alien*. En Teología y en Historia de las religiones hay siempre una continua polémica sobre los modos de manifestación de la divinidad. Quizás sea R.Otto (1980) quien da una imagen más completa de la hermenéutica de la divinidad al describir los grados y matices de la experiencia *numinosa*.

En ello concuerda con la teología negativa o *apofática* en el sentido de entender la divinidad como algo *inconmensurable* o inasible al entendimiento humano. Sólo es posible *entender lo que Dios no es*, y eso abre el camino a una *deconstrucción de las preconcepciones sobre Dios*, de los estereotipos más comunes. Esta oscuridad o misterio connatural a la esencia de Dios, así entendida, sólo puede ser iluminada de forma parcial, por las experiencias que Otto llama sobre el *mysterium tremendum*, y que se expresa en categorías tales como majestuoso, fascinante, sobrecogedor, pavoroso... que tienen el correlato en el sujeto humano: anonadamiento, aniquilamiento...

Lo cierto es que las *epifanías* en el folklore, esto es, las apariciones de seres mitológicos en diversos contextos en cuentos, mitos o leyendas, tiene unos grados muy similares. Por ejemplo, los espantos y asustaniños tienen la misma representación que el terror de Dios, la manifestación sobrecogedora de la divinidad (*deima panikon*), que inspira las reacciones irracionales y de amedrentamiento, como aparece en las leyendas de Pan o en la reacción de Jacob ante Bethel, lugar de Dios y por eso lugar terrible. Así, inducir este temor hasta llegar al pánico que paraliza o aturde es la intención del raptor. La máscara, disfraz o aspecto del raptor sirve para canalizar ese miedo que se quiere inducir, por eso no es un simple motivo más en el imaginario popular. De hecho, es un resorte

esencial en el cuento de hadas: la *apariencia engañosa* es esencial para el agresor, el donante y el propio héroe (v.gr. Ulises en su combate con los pretendientes) se valdrá de ella en algunas fases de las peripecias.

El agresor, como la bruja de Blancanieves, se presenta así en aspecto y actitud *taimados*, como engañoso es el aspecto de las hadas y de otros donantes en los cuentos maravillosos. Todos estos casos forman parte de lo que Greimas llamaba “modo deceptivo”, que dentro del álgebra de las funciones narrativas viene a significar “A no es A, es en realidad B”. Como los personajes en el folklore carecen de la profundidad psicológica de los relatos literarios (esto es, la mudanza de carácter no se debe nunca a que el personaje haya evolucionado convirtiéndose de “Bueno” en “Malo”), entonces esta naturaleza engañosa del personaje solo cabe atribuirle a una *percepción errónea* de su oponente, y por eso es necesaria la dramatización. El mal debe parecer que es el bien, debe enmascararse de otra cosa.

Por eso, los personajes que engañan, esto es, que se enmascaran, siempre muestran ingenio en “construir un aspecto”, esto es “orquestrar” una escenografía, una actuación. Por ejemplo, en el cuento del Dragón el impostor se presenta ante el rey para “representar el papel” del auténtico héroe. La *vista juega en todo ello un papel esencial*: los *juegos de lo visible* agrandan y hacen magnífico un personaje que luego no es tal, como ocurre en *El Mago de Oz*, y también el sonido es importante. De ahí que en tantas leyendas (cf. el hallazgo de la tumba de Santiago en Galicia) sean tan importantes las luces y cánticos sobrenaturales que se perciben, y los resplandores o estruendos de todo tipo (“ruidos de Pan) son comunes en las leyendas de las casas de miedo, cuentos como *Los Músicos de Bremen* o historias ufológicas.

La máscara, pues, es un recurso expresionista, en el sentido de que pone el énfasis en un rasgo caracterizado muy marcado. “Bondad” / “Dureza” son dos ejemplos claros de la conducta de los héroes/ heroínas, como apreciamos en *Frau Holle* y tantos otros cuentos. Pero un falso héroe o un agresor pueden atribuirse “Bondad” o “Valentía” como parte de una estrategia de simulación o suplantación. Entonces, según las pautas del cuento, a este enunciado de “A es B”, o sea, el engaño, le sucede lo que el propio Propp llama “*complicidad*”, o sea, *el héroe -la víctima- se deja engañar y colabora con el agresor*.

Quizás esta mal usada la palabra “complicidad” porque el héroe/ heroína afectados no pretende esa colaboración, que es desde luego involuntaria, pero en la práctica es resultado es el mismo: el héroe, por su ignorancia, se hace cómplice de su desgracia. Lo

cual revela la capacidad de seducción o manipulación por parte del agresor para *envolver* a la víctima, y eso es algo también muy común en leyendas de Ondinas, Xanas y de Raptos. Por tanto la depredación no se presenta a menudo como un engullimiento o agresión física sino como una “captación mental y emocional” que anula a la víctima. La máscara juega un papel importante en todo ello, no olvidemos la encarnación de lo sagrado tal como ocurre en el teatro oriental de máscaras. De hecho, parece que el término “máscaras” remite a una voz latina que significa “fantasma”.

Los festivales del folclore con *procesión de máscaras* (por ejemplo, San Sebastián y las Carantoñas) son siempre representaciones de los espíritus que “visitan” la aldea. En esta identidad sagrada de la máscara, en lo que es *vela y des-vela* consisten estos *juegos de lo visible y lo invisible* propios de las apariciones: se muestra, se sugiere, se induce, y en ello la víctima tiene un papel activo, al terminar de construir, mediante pareidolias u otros mecanismos, el perfil del “otro”, que se alimenta de su miedo, de su pánico.

Lo cierto es que, siguiendo las teorías antes citadas, la faz más profunda de Dios es inasible, de modo que todos los intentos de visionar o dar forma a estos seres de otra dimensión parecen tener mucho que ver con las filias y fobias del perceptor, y ello explica no sólo las formas humanoides sino la reiteración de los mismos arquetipos en diferentes culturas. Y es que el *aspecto monstruoso y grotesco que revela la máscara es la manera expresionista de dar forma a la alteridad*. Así pues, conflicto de la máscara o “*prosopon*” (“personaje”) está entre el ser y el parecer. La Medusa es un ejemplo perfecto de estas polivalencias. Si el final es el principio, es decir, si lo más auténtico es la cabeza decapitada, la máscara mágica de poder, desprovista de todo lo accidental –el resto del cuerpo-, sus atributos o prosopografía son “figuraciones oblicuas”, formas de acercarse al núcleo de su diversidad: el pelo como serpiente, los ojos centelleantes, la lengua fuera son así formas “grotescas”, de representación pavorosa de la *diosa madre*, que produce en quien las mira lo que tiene en su interior: miedo, vergüenza, miedo, sumisión, etc.

Los Tipos Narrativos de Desapariciones

A) *Raptos/desapariciones mágicas*, con dos subgrupos, el primero, historias de secuestros que desencadenan búsquedas o tareas. Las Leyendas del *Tributo de las Cien Doncellas* son equivalentes a los mitos heroicos de emancipación respecto a una tiranía o imposición, como ocurre con la leyenda del Minotauro, y equivalen, pues, a un secuestro o agresión que el héroe ha de reparar, es decir, al Tipo “El *Dragón asesino*”. También se

emparentan con el Tipo básico del *matador del dragón* (A–T 200), pues en estos cuentos junto al monstruo y al héroe, siempre hay una víctima, generalmente una doncella (símbolo de la pureza), que es la razón que desencadena la lucha; así, el dragón que mató Perseo iba a devorar a Andrómeda, o el muerto por Heracles iba a comerse a Hesíone, hija del rey troyano Laomedonte, o la *Tarasca* francesa, que aparece con un ser humano entre las fauces. En otros casos, el papel de la joven lo hace un codiciado tesoro: Ladón custodiaba las preciadas manzanas de oro del jardín de las Hespérides y el argonauta Jasón tiene que matar al dragón para conseguir el vellocino de oro que colgaba de una encina.

En casi todos los casos, aparece en el fondo de la trama un encargo, una tarea, un pacto o un intercambio, es decir, formas contractuales que vienen a suponer el regreso de la persona secuestrada a la libertad y a su mundo de origen.

Un segundo subgrupo aparentemente distinto son las *leyendas de raptos o abducciones aparentemente inmotivadas*, porque se refiere a que alguien es arrebatado o arrancado del mundo de los vivos “a otro mundo”, como se cuenta del profeta Elías, es decir, por voluntad divina. Lo mismo ocurre con algunos mitos clásicos, por ejemplo, se anuncia en *La Ilíada* a Menelao que será transportado a la Isla de los Bienaventurados, o se cuenta de Ganimedes que fue raptado por los dioses y conducido al Olimpo. Es decir, estamos hablando de cuentos de viajes mágicos, o, si se quiere, de *desapariciones mágicas*.

B) Un segundo apartado a diferenciar son las *leyendas de desaparecidos*, el secuestro no es un medio para desencadenar una tarea ni un viaje mágico sino un episodio finalista, a menudo relacionado con la tortura física, y con un hecho criminal (una especie de caza humana, perpetrada por un criminal o un ser malévolo, u otra causas, políticas, secuestro de órganos...), todo lo cual se vinculan especialmente a las tradiciones locales, y estos agentes o seres malvados son figuras localizadas (en lo histórico) o bien, en lo mítico, *genius loci* del lugar. Por ejemplo, los *asustaniños*, la leyenda de Caco, la leyenda de la Serrana, las leyendas de secuestro de órganos... Para el caso que acabamos de comentar, los raptos/desapariciones mágicas con o sin motivación, según D. L. Ashliman (2005) de la Universidad de Pittsburgh, se dan numerosos *Tipos* europeos, sobre todo irlandeses:

- *El Puente (Irlanda)*.
- *Raptada por la buena gente (Irlanda)*.
- *20 años con la buena gente (Irlanda)*.
- *La colina de las hadas (Escocia)*.

- *La mujer robada (Escocia).*
- *Uno rescata a su mujer raptada por un troll .*

Otro tipo de raptos se realizan vinculados a ayas, criadas o parientes. Para los cuentos de duendes, de Aarne-Thompson Tipo 476* y las leyendas migratorias de Christiansen Tipo 5070. Las *leyendas de desaparecidos* presentan, pues, muchos frentes. En las asociadas a seres míticos, hay que contar con los crímenes y en particular con los sacrificios humanos o asesinatos rituales que se asocian en particular a leyendas locales, a menudo como pervivencia de antiguos cultos o lugares de sacrificio, o bien también por ciertos prejuicios históricos, como el supuesto secuestro de niños de los judíos. Ashliman cita algunos ejemplos europeos, repartidos entre Suecia, Alemania e Inglaterra, y que insisten en la idea de los sacrificios rituales. Las *desapariciones*, igual que la enfermedad, no son imputadas por el pueblo a causas naturales, así, los ahogamientos, se relacionan con una presencia de un *genius loci* que atraen a sus presas y allí mueren o son hechas desaparecer. Por ejemplo, las *ninfas* descritas en las leyendas de Bécquer, *Ojos Verdes*, *Rayo de Luna*, etc. A veces, más raramente, aparecen *desapariciones colectivas*, como las que describe en Hispania Incógnita J. I. Cuesta Millán, en el cap. XII, *El enigma de Hanos*. Pero también hay casos emblemáticos de ello, como es la propia leyenda de *El Flautista de Hamelin*.

En cuanto a los *Motivos* y temas de estas historias, en función del tipo de historia que estemos manejando, en unas lo principal será la dualidad opresión/liberación (*Tributo de las cien doncellas*), en otras las circunstancias singulares de la desaparición/transportación, en todo caso, el sacrificio humano por razones mágicas, y, en especial, el sacrificio de doncellas vírgenes, aparece como un *leit-motiv* de estas historias.

Entorno histórico y posibles interpretaciones de estos mitos de desapariciones

La clave de muchos de estos casos suele ser histórica. Así, el antisemitismo y las Cruzadas parece un fondo claro de las leyendas de asesinatos rituales de niños cristianos, es decir, estos relatos pertenecen a un repertorio de leyendas xenófobos que han creado un *imaginario* donde los judíos hacían horribles blasfemia con la cruz, niños, etc. También es conocidos que los crímenes y en particular los sacrificios humanos o asesinatos rituales se asocian más a determinados cultos o *númenes* (Baal) o a leyendas locales, y tienen que

ver, en la imaginería moderna, con otros requerimientos y personajes, como los *asesinos en serie*, los *aliens*, etc.

Es decir, estos raptos, presentados de la forma más horrenda posible, no tienen ya la misma explicación que en los mitos clásicos, donde el sacrificio ritual es plenamente aceptado, incluyendo el infanticidio, porque remite a modelos míticos tales como el descuartizamiento de Osiris; con todo, la equivalencia entre unas figuras y otras es común, de hecho un zombi, un asesino en serie como Hannibal Lecter o un alien “ladrón de cuerpos” actúa del mismo despiadado comiendo cuerpos de personas inocentes, pero esta acción de “tragar” o “engullir” ya no tiene el contexto iniciático de la leyenda de Santa Margarita o de los cuentos del dragón asesino, son sólo actualizaciones de estos mitos de depredación y despedazamiento en clave gótica, influenciados sin duda por el cine gore y otros movimientos estéticos contraculturales.

De hecho, la *psicologización* de estos crímenes es lo que ha promovido el éxito mediático de los *psicópatas* o *asesinos en serie*; hace falta recordar que los asesinos en serie no son un fenómeno del s. XX, realmente, como apunta Iván F. Matellanes, tenemos precedentes folklórico-literarios, como los hombres lobo, o el Dr. Jekyll y Mr. Hyde y lo que podemos llamar el tema o mito del “Doble”, es decir, el raptor no se externaliza en un ser mitológico o extraterrestre sino que forma parte de la maldad humana, dando lugar a una exposición de temas o enfermedades psiquiátricas, que se pusieron de moda con el filme *Psicosis*. Esta dualidad de la personalidad es algo En la creación de Stevenson hay una división entre hombre/ monstruo que cohabitan la misma persona, igual que el psicópata mantiene una vida completamente “normal” cuando no está matando. Incluso son personajes sensibles, como el citado Hannibal Lecter, con gustos refinados.

Las Abducciones y los Ovnis y el Imaginario Posmoderno

Tras décadas de un verborreico desarrollo de historias y testimonios sobre ovnis, un etnólogo como Bertrand Méheust (1978) ha puesto el dedo en la llaga cuando sugirió que el fenómeno ovni³ no era otra cosa que la actualización de los mitos y el folklore primitivos adaptados a la mentalidad de nuestro siglo, así las abducciones extraterrestres serían la versión occidentalizada y contemporánea del tema del rapto por seres sobrenaturales. Para lo que él llama un “banco primordial de imágenes”, el *imaginario*

³ Cf. *Science-fiction et soucoupes volantes - Une réalité mythico-physique*, prefacio de Aimé Michel, Mercure de France 1978 – Tesis reeditada en 2007, Editions Terre De Brume, collection Pulp Science.

popular estaría apoyándose en lo que la primera ciencia ficción (la anterior a los años 40) ya diseñara. Haciendo una relectura no *esotérica* de la hipótesis junguiana, Méheust ve al mito ovni como una *mutación de lo fantástico tradicional (folklórico) que ha encontrado un nuevo código en la imaginaria tecnológica y científica*⁴.

Por ejemplo, según Eddie Bullard los relatos de abducciones tendrían este esquema o secuencia:

1. Captura y conducción a la nave.	2. Sometimiento a examen médico.
3. Adoctrinamiento del abducido o conferencia con sus captores.	4. El secuestrado visita la nave.
5. Inicia un viaje a otro mundo (aunque a veces esto se da después, en otros encuentros).	6. El abducido tiene un “viaje dentro del viaje” una visión de la que no tienen conocimiento sus captores.
7. Liberación.	8. Regreso a la vida normal con pruebas en su físico de la abducción/o desarrollo de poderes psi/ o trastornos espacio temporales (aparecen en otro lugar, o con varias horas de diferencia más de las que suponen pasaron dentro de la nave).

Ocurre que muchos de los cuentos sobre *los secuestros de gente por duendes o hadas muestran también varios de los mismos pasos*, y a su vez tienen grandes semejanzas con el modelo de Campbell (1949) Todo ello a confirmar la misma simetría entre estas historias modernas y las antiguas consejas aplicadas a los demonios, hadas o seres que irrumpían provocando una experiencia que, con otra terminología, es idéntica. Por ejemplo, el olvido mágico.

Desde esta óptica, los ayudantes y adversarios encargan por igual la forma de las distintas representaciones, buenos y malas, del Otro, tal como aparecen en el folklore: igual que en Dorothy, en *El Mago de Oz*, se desencadenan las representaciones de la bruja malvada, el hada, el león cobarde, el hombre de hojalata, el espantapájaros y el propio mago de Oz, en los mitos clásicos, como la lucha de Hércules y la Hydra, asistimos a un mismo reparto sinestésico. El héroe descomunal, con amigos y objetos mágicos, se enfrenta igualmente a un agresor-múltiple, la *Hidra*; el abducido a los humanoides o seres que experimentan con él. Los paralelismos del “*escenario de abducción*” con visiones extáticas de todos los tiempos y de las más inesperadas geografías son, en gran medida, innegable. En cuanto a la operación quirúrgica, sin duda es un sentimiento de culpa por un

⁴ Véase <http://www.literareafantastica.com.ar/ovni.html>

fantasma de *autocastigo*, pero también es una prueba transfiguradora. Es la operación ritual en la que el antiguo aspirante a brujo era iniciado por los demonios en una gruta chisporroteante⁵.

En realidad, los seres raptos, por así decir, participan de muchos rasgos de lo que usualmente llamamos ángeles, demonios, genios, hadas y otras clases de seres mitológicos. El catalogarlos como aliados o como adversarios sobrenaturales, como hacen Aarne-Thompson, sólo puede entenderse de una hermenéutica restrictiva, de lo que le parece al héroe desde su particular estado de perplejidad y confusión. De hecho, las *escuelas de magia* que tanto abundan en la Edad Media, siempre capitaneadas por el diablo, subrayan el papel de éste como *maestro iniciático*, es decir, como dador de conocimientos y dones, que es lo mismo que hace *Frau Hölle*, un personaje percibido lo mismo como aliado o como adversario (de hecho actúa con esta doble valencia para cada una de las niñas que se someten a prueba), que incorpora además rasgos siniestros (dientes monstruosos) aunque luego en las versiones para los niños se edulcore y se restrinja esta visión.

La dicotomía artificial entre leyendas religiosas y maravillosas no deja ver otro tipo de protoleyendas muy arcaicas, que son las que se refieren a una cosmovisión no tan dualista del mundo, y por tanto de la moral, entre seres de luz y seres de tinieblas. Por ejemplo, la figura del *Trickster*, del dios embaucador o tramposo, que aparece también en muchas culturas, y que es ante todo un personaje, como Odiseo, "fértil en tretas", pero que es amoral, por eso unas veces aparece como bueno y benevolente y otras como cruel y sanguinario, al igual, si cabe decir, que la propia *Frau Holle*: dependiendo de la interacción con la "víctima". Su triple naturaleza es reconocible: héroe o maestro cultural, timador o tramposo y payado o bufón. Este maridaje entre conocimiento, ingenio malicioso y locura es extraña a las representaciones más habituales, pero está unida a las leyendas clásicas de secuestros, por ejemplo el personajes de la leyenda primitiva de Hamelin es un ser sabio, que embauca a los niños y que está vestido de forma estrafalaria.

En todo caso, las secuencias son en general las mismas en el caso de la abducción: Al retorno de su periplo *iniciático*, el aprendiz de chamán regresa transfigurado: él ha vivido la muerte y la resurrección" (10). El problema es el *estatuto de realidad de estas experiencias* donde se involucra el *ultramundo*, ya se llamen apariciones, prodigios, contactos...

⁵ <http://www.lanavedeloslocos.cl/pdf/bertrand.pdf>

Dicho de otro modo, hay que elegir *método hermenéutico* a elegir, el *literalista*, que nos dice que esa historia tiene fundamento de realidad, es decir, se vincula a una experiencia verdadera, no imaginaria, o bien el *alegórico*, que sostiene que son historias inventadas que sirven de vehículo a alguna enseñanza. Entre la gran cantidad de estudiosos no hay acuerdo ni en la naturaleza ni en la finalidad ni en el origen de estas manifestaciones. Si algún rasgo es común, es su labilidad, su metamorfismo, hasta el punto de que investigadores como Jacques Vallée o Bertrand Melheust han podido establecer nexos entre fenómenos tan heterogéneos como los *ovnis*, *cultos*, *movimiento religioso*, *demonios*, *ángeles*, *fantasmas*, *Criptozoología*, y *los fenómenos psíquicos*⁶.

Los arquetipos del Raptor

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:

1. Comienzo de Aarne-Thompson 327A (o sea Hansel y Gretel).
2. El hermano parte y, en el viaje, obtiene los perros maravillosos al permutarlos por su ganado.
3. 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-matador-heroína víctima no explica todos los otros esquemas de leyendas, por ejemplo el cuélebre-xanas y los

⁶ Cf. Passport to Magonia: From Folklore to Flying Saucers. Chicago, IL, U.S.A.: Publ. Henry Regnery Co.. 1969.

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 cuelebras, 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/as 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 y otros. 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 interés.

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*, textos 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.

Conclusiones: Narrativas mediáticas y estereotipos de (des)apariciones.

En conclusión, asistimos a un monomito arcaico donde la serpiente, transfiguración de estas figuras de los neomitos modernos (*anunnaki*, *reptilianos*, *antiguos astronautas...*) se asocia al rapto y la depredación pero también a la prosperidad y a la alteridad más absoluta, de ahí esa triple dimensión del trickster. Como héroe o antepasado cultural, como tramposo y como bufón, de modo que las tres secuencias míticas están ligadas, pues sólo se consigue este don siendo “engullido” y el aspecto de la serpiente es siempre grotesco.

Como ejemplo de la estética posmoderna de la *hibridación*, estas nuevas fantasías épicas (v.gr. los *Vengadores* de Marvel) han convertido estos raptos en una *narrativa de marca*, de *empresa*, donde el secuestro no tiene ningún otro sentido que la maldad del villana, opuesta al sentido ambivalente del trickster o de la serpiente primordial, que ya no es bifronte ni integra todos los valores de la cultura cómico-popular (Bajtín) sino que es

apenas una caricatura uniformada, de ahí que en el filme *Los Vengadores* se haya elegido a Loki -la encarnación del trickster en la mitología nórdica- como una versión secularizada y empobrecida del diablo. También el terror y el pánico, se banalizan en formas cercanas a la estética *gore*, en multitud de ficciones mediáticas.

De este modo, los dioses han bajado así de sus Olimpos, a la “arena” de las luchas que ahora no se dirimen en un bosque recóndito donde una ninfa se aparece a un pastor, sino en grandes escenarios y conflictos mediáticos, donde se recrean los mitos clásicos pero con una relectura moderna, tanto en la literatura (serie de novelas *Ilion*) como en el cine (*Furia de Titanes*), videojuegos, etc., es decir, en un contexto ya transmediático, que se corresponde además con lo que podemos definir como *narrativas de marca* y sus contextos *publicitarios*.

Influenciados, pues, por estas nuevas realidades de la explotación de Imaginarios que se convierten en activos para la industria audiovisual o turístico, al margen de cualquier proceso de apropiación o empoderamiento por parte de las comunidades receptoras (en este caso, la comunidad iberoamericana que recibe una mitología sesgadamente anglosajona), nos encontramos con el hecho singular ya indicado por L. Cencillo (1970) cuando advertía que mito moderno presentaba otras características diferenciales, pues en lugar de constelarse en un símbolo o en una leyenda, como el mito arcaico, *se encarnaba en personas, en grupos, en empresas*. Esto es congruente con la cristalización de los mitos modernos en entramados concretos, como el universo *Marvel* y su nómina (en apariencia larga) de superhéroes y superheroínas, pero en cuya heterogeneidad subyacen patrones mitos heroicos, leyendas de santos y otras muchas fuentes folklórico-literarias, pero a menudo empobrecidos o desviados de su sentido originario, a fin de ahormarlo a los estereotipos que dichas corporaciones o empresas incorporar a sus historias, tal como hemos comentados a propósito de *Los Vengadores*.

De hecho, varios Superhéroes o Superheroínas tienen entre sus poderes la capacidad de mutar de aspecto, aparecer, desaparecer volviéndose invisible y, por tanto, de irrumpir en un determinado contexto tal como la hacía la serpiente raptora analizada por Propp. Así, cuando Batman aparece delante de la gente, en realidad es un ejemplo básico de folk procesado: es una transfiguración o apoteosis del héroe que desconcierta o anonada a la multitud, es decir, lo que hay ante todo es un *impacto emocional* que recuerda las maneras de proceder del raptor clásico. Y es que Batman, con su camuflaje y

sus artilugios, es como Odiseo: sobresale por su ingenio, su agudeza, su *metis*, y en eso se aproxima al *trickster* y se aleja de otros estereotipos más monolíticos, como Supermán.

Vemos, en resumidas cuentas, que la figura ancestral del *raptor* se encarna en multitud de *avatares* (*ángeles, demonios, hadas, genios, supervillanos...*) y de *Tipos narrativos* que se actualizan conforme a las diversas etapas y sociedades, de ahí la necesidad de una reconstrucción crítica y participativa que ponga en valor estos imaginarios sociales no sólo en su valor económico sino como activos culturales e identitarios.

Los *mitos de (des)apariciones* sólo pueden entenderse de una manera metafórica o simbólica, como quieren los defensores de la mitocrítica o autores como Leucouteux, con su teoría del doble chamánico que somos capaces de proyectar, o bien en forma literal, ligada a una experiencia vivida, y de ahí su vinculación a las teorías *neovemeristas*. La tesis de los *antiguos astronautas* es un ejemplo más de estas nuevas relecturas, pero lo que más interesa es la apropiación crítica por parte de la comunidad de estas neomitologías, incluyendo el distanciamiento respecto a ciertos estereotipos y manipulaciones de los símbolos e historias relacionadas con estas temáticas, propios de las grandes corporaciones mediáticas. **RIF**

REFERENCIAS

AARNE, Antti -THOMPSON Stith. **The Types of the folk-tale. A classification and bibliography.** New York: Burt Franklin, 1971.

ASHLIMAN David .L. **Fairy Lore: A Handbook.** Westport, Connecticut: Greenwood Press, 2005.

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

BARTON, D., HAMILTON, Mary & IVANIC Roz(eds.) **Situated literacies. Reading and Writing in Context.** New York: Routledge, 2004, p.197-209. 185.

BELTRÃO, Luís **Folkcomunicação: a comunicação dos marginalizados.** São Paulo: Cortez, 1980.

BRUNVAND, Harold J. **Tened miedo... mucho miedo: El libro de las leyendas urbanas de terror** (Random House Mondadori), Barcelona, 2006.

- CABAL, C. **La mitología asturiana**. Oviedo: Ed. Instituto de Estudios Asturianos, 1983
- CAMPBELL, Joseph. **El héroe de las mil caras**. 1949. México: FCE, trad. de 1972.
- CHARTIER, Roger. **El orden de los libros: lectores, autores, bibliotecas en Europa entre los siglos XIV y XVIII**. Barcelona: Gedisa, 1994.
- DÉGH, Linda. Processes of Legend Formation, **Laographia** 22, 1965, pp. 77-87
- DUNDES, Alan. **Bloody Mary in the Mirror. Essays in Psychoanalytic Folkloristics**, Jackson: University Press of Mississippi, 2002.
- ELIADE, Mircea *Mito y realidad*. 1963. Barcelona: Kairós, 1999.
- ESPINOSA, A. **Cuentos populares españoles, recogidos de la tradición oral**. Madrid: CSIC. 1946-47) Reedición de 2009, con Introducción y revisión de Luis Díaz Viana y Susana Asensio Llamas. Madrid. CSIC.
- FRAZER, James G. **La rama dorada: Magia y religión**. México: Fondo de Cultura Económica, 1989.
- FREISEDO, Salvador. **¡Defendámonos de los dioses!**. Madrid: Editorial Posada, 1985.
Granados Martínez, Alberto, 2007 *Leyendas Urbanas. Entre la realidad y la superstición* (Aguilar), Madrid.
- MARQUES DE MELO, José Marques de. *Mídia e Cultura popular: história, taxionomia e metodologia da Folkcomunicação*. São Paulo: Paulus, 2008.
- MARTOS NÚÑEZ, Eloy. **El cuento y la leyenda**. Cuenca: CEPLI, UCLM, 2008.
- MÉHEUST, Bertrand *Platillos Voladores y Folclore, Mercurio de Francia, Apuestas 1985*. En *Platillos voladores - hacia una ethnologie de los relatos de raptos - Sobre los casos de abductions*, reeditado por Imago, 1992
- MIGNOLO, Walter. **Elementos para una teoría del texto literario**. Barcelona: Crítica, 1978.
- OLSON, David. *El Mundo sobre el papel*. Cap. XI. La representación de la mente. Los orígenes de la subjetividad y Cap. XII. **La Constitución de la mente letrada**. Barcelona: Editorial Gedisa, 1994.
- ONG, Walter. **Orality and Lileracy: The Technologizing of the Word**. Nueva York: Melhuen, 1982.

ORTÍ, Antonio, SAMPERE, Josep. **Leyendas Urbanas**. Madrid: Martínez Roca, 2006.

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

PEDROSA, José Manuel. **La autoestopista fantasma y otras leyendas urbanas españolas**. Madrid: Páginas de Espuma (recoge 33 versiones de la leyenda: pp. 87-98), 2004.

PROPP, Valdimir **Morfología del cuento**. Madrid: Fundamentos. 1928, traducción 1974

ULMER, Gregory. **Internet Invention: From Literacy to Electracy**. New York: Longman, 2003.

WATSON, Jeff. **Transmedia Storytelling and Alternate Reality Games**. Consultado 11 Agosto 2012.