

Narrativas y mitologías del paisaje

Eloy Martos Núñez y Alberto Eloy Martos García

Recibido 10 de marzo 2013. Aceptado 15 de octubre 2013

RESUMEN

Se explora el concepto de mito-paisaje como intersección entre los imaginarios, el entorno natural y la historia, por tanto, como un constructo cultural que se vincula a los imaginarios dominantes en cada comunidad y que evoluciona de modo *sui generis*. A fin de revisar el estatuto simbólico, geohistórico/patrimonial y narrativo de los "lugares o espacios sagrados" en diferentes tradiciones y contextos culturales, son debatidos los mecanismos de ficcionalización y discursivización de dichos espacios, en particular desde el análisis de los patrones narratológicos y el análisis del discurso, sin olvidar otras categorías relevantes aportadas desde distintas disciplinas y aproximaciones. Se aportan algunos estudios de caso; en particular, los tesoros, pozos, fuentes, cuevas y otros espacios simbólicos que implican un itinerario iniciático, así como un *genius loci* que se comporta como un *psicopompo*. Se proponen como ejemplos de mito-paisajes las historias de tesoros y de cuevas. La pertenencia común se va a narrativizar mediante mitos etiológicos e historias llenas de representaciones metonímico-metáforicas. La *xana* (metáfora) es el genio del lugar, como el tesoro (metonimia) es el signo emblemático que representa este nexo. Según esta interpretación, los tesoros serían metonimias enfáticas o apoteósicas, y las encantadas se vincularían a imaginarios cronotópicos.

Palabras clave: Paisaje cultural; Ecoficción; Ficcionalización; Turismo; Patrimonio; Estructuras discursivas.

ABSTRACT

NARRATIVES AND MYTHOLOGIES OF THE LANDSCAPE. This article explores the concept of mythical landscape as intersection between imaginaries, the natural environment, and history; that is, as a cultural construct linked to the dominant imaginaries in each community that evolves *sui generis*. In order to review the symbolic, narrative and geo-historical/heritage status of "sacred places or spaces" in different traditions and cultural contexts, mechanisms of fictionalization and discursive structures of such spaces are discussed, in particular through narratologic pattern analysis and discourse analysis, as well as relevant categories of analysis provided by other disciplines and approaches. Symbolic analysis of specific cases is provided, in particular of treasure troves, wells, fountains, caves and other spaces that imply an initiatory itinerary and a spirit who inhabits it (*genius loci*) and which acts as a Psychopomp. There are examples of mythical landscape stories of treasure and caves. Common membership is narrativized through etiological myths and stories full of metonymic-metaphoric representations. The fairy (metaphor) is the genius of the place, while the treasure (metonymy) is the iconic sign that represents this link. According to this interpretation, the treasure troves are emphatic or extraordinary metonyms, and the enchanted is linked to imaginary chronotopes.

Keywords: Mythical landscape; Ecofictions; Fictionalization; Tourism; Cultural heritage; Discursive structures.

Eloy Martos Núñez. Departamento de Didáctica de las Ciencias Sociales. Facultad de Educación, Universidad de Extremadura, Avda. de Elvas s/n (07071), Badajoz, España. E-mail: emarnun@gmail.com

Alberto Eloy Martos García. Departamento de Didáctica de las Ciencias Sociales. Facultad de Educación, Universidad de Extremadura, Avda. de Elvas s/n (07071), Badajoz, España. E-mail: aemargar@gmail.com

INTRODUCCIÓN. LA DISCURSIVIZACIÓN DE LAS TRADICIONES

El paisaje ha sido *leído* desde muy distintas perspectivas, como documento geohistórico, urbanístico y desde otras muchas dimensiones. Numerosos estudios han incidido sobre el paisaje en los textos, por ejemplo, las primorosas evocaciones de las tierras palestinas en *Figuras de la Pasión de Nuestro Señor*, del novelista Gabriel Miró (1935), pero el *leit-motiv* de este estudio es la aproximación del *paisaje entendido como texto*. De forma análoga a como Lotman (1979) entiende la cultura como un *texto*, entender el paisaje como textualidad es comprenderlo no como un documento (por ejemplo, un *lugar de memoria* portador de determinadas informaciones) sino como un signo polisémico sujeto a ciertos mecanismos de *ficcionalización* y *discursivización*.

El foco principal de este estudio es analizar las narrativas tradicionales del paisaje en su doble dimensión de producción y recepción de discurso: al igual que hemos de indagar los mecanismos de ficcionalización de un paisaje o de una tradición –un tesoro que se vincula a un paraje singular, un lago, una cueva o iglesia, por ejemplo–, también debemos analizar los mecanismos de (re)interpretación, pues el paisaje, antes de ser literaturizado por escritores modernos, fue siempre objeto de leyendas tradicionales, recopiladas por autores como García de Diego (1958). En efecto, como discurso, lo más cercano es la tradición local, el género legendario, que es un lenguaje de vinculación (H. Velasco 1989), que presupone la idea de una cadena de textos que, como todo texto, está dotado de coherencia y cohesión, esto es, de una unidad que le da precisamente un universo de ficción cocreado y mantenido por la comunidad. Aplicando los postulados de Bajtin (1974), son mecanismos de la cosmovisión popular la *polifonía* y el *dialogismo*, que constituyen algo de algún modo homologable al *magma creativo* de que hablaba Castoriadis (1999) para caracterizar los imaginarios sociales. Por ejemplo, todo el mito del apóstol Santiago se nuclea en el episodio de hallazgo de la tumba, todo, incluso la *translatio* de su cadáver desde Jerusalén, pivota sobre esta *inventio* de la tumba, que es totalmente asimilable a un patrón de leyenda de tesoros, tan frecuentes en el norte de la península ibérica (Vorágine 1982). A partir de ahí, el camino se estructura como un espacio *hodológico* (Lewin, en Bollnow 1963) no topológico, donde lo que importan no son los puntos sino las conexiones que se crean.

Así pues, entender el paisaje como un texto y un código supone, más allá de las premisas de la Semiótica de la Cultura de la Escuela de Tartu, entenderlo como un sistema de símbolos y significados compartido por todos y abierto a la interpretación, en un contexto temporal que explica las interacciones entre lo que Sahlins (1987) llama la *estructura* y la

historia, cuyo resultado es que todo puede ser resignificado continuamente. De hecho, en turismo está primando la perspectiva de la *comunicación interpretativa* porque supone reconstruir el significado de ese lugar dentro de un legado, esto es, aplicar una perspectiva hermenéutica. Así pues, cada declaración de bien cultural o de patrimonio cultural de la humanidad, en realidad, se asienta sobre una reelaboración hermenéutica, como en el *midrash* judío, es decir, la cultura opera como una especie de *kit* de herramientas (Sewell 1999) en el que median las acciones y prácticas de una comunidad. La dinámica se parecería a la que describe Genette (1989) con la noción de *palimpsesto*: cada comunidad recibe un depósito de textos/códigos y reescribe sobre él, glosando y *customizando*, si se puede decir así, las mitografías heredadas.

A este respecto, un historiador de las religiones como Angelo Brelich (1974) subraya el papel de la creatividad cultural más allá de las supervivencias o herencias míticas, hasta el punto de que las masas pueden apropiarse de ellas pasivamente, o bien reelaborarlas de forma activa, en concomitancia o, incluso, contra el sentido que puedan tener las élites letradas sobre el asunto. Su teoría de la “remodelación coherente” viene a tratar de entender el carácter dialógico (Bajtin 1981) de una tradición desde su interior, y pone como ejemplo la formación de la religión griega pues, según él, la cultura religiosa de la *polis* es creada por las masas populares que desde la época micénica se habían mantenido en un nivel primitivo de creencias, de ahí el sello primitivo politeísta que conserva la religión griega y que no fue alterado por las elites culturales. En síntesis, el mito “recapitula la experiencia”, en la medida en que es una experiencia múltiple. El mito nos habla de una diversidad, de una alteridad que nos fundamenta, y en ello el nombre de un lugar, el topónimo, funciona como un cabo lanzado hacia la memoria que participa de todos estos procesos.

Ideas concomitantes se han aportado desde el ámbito de la antropología del turismo; no podemos olvidar que fueron precisamente los viajeros europeos de la época romántica, en sus viajes por Portugal y España, los que, además de aportar una copiosa documentación etnográfica, ayudaron a construir ciertos imaginarios sobre lo ibérico –desde el bandido generoso a la Carmen de Merimée¹– que aún perduran en la memoria europea. Y no olvidemos que, por ejemplo, las fiestas participan de una especie de lectura desdoblada, en una confrontación de tiempos, pues el rito a menudo remite a un mito etiológico y el *in illo tempore* dialoga con el *hic et nunc*. A este respecto, aportaciones como las de Osborne (2001) subrayan cómo la comunidad sobrescribe el paisaje con marcas tangibles e intangibles, *landmarks*, y entre ellas estarían precisamente los mitos, las elaboraciones legendarias acerca de enclaves y lo que ocurrió/ocurre en ellos, en la dimensión atemporal del mito.

Esto nos lleva, en el ámbito de la antropología religiosa, a subrayar cómo el paisaje mítico se fundamenta a partir de un acceso o experiencia a lo sagrado, en el sentido de M. Eliade (1956), que es lo que convierte lo profano en sagrado. Un caso emblemático es el episodio bíblico de Jacob y Bethel (Génesis 28: 10-22), de hecho, son las visiones de Jacob las que fundan el lugar. Hasta el sueño de Jacob, ese paraje tenía un nombre cananeo y estaba dotado de piedras y otros objetos naturales, pero tras las visiones y la alianza establecida con Dios, Jacob se percata de que ese lugar es la casa de la deidad y puerta del cielo, así que unge la piedra con aceite y lo rebautiza como Behtel. Dicho de otro modo, el territorio es un inmenso *palimpsesto* donde es posible reescribir y, en este caso, investirlo de una sacralidad que proviene de la narración mítica, pues ha sido el encuentro con Dios lo que ha revelado a Jacob esa sacralidad. Por tanto, es posible la impregnación simbólica del paisaje por todo tipo de fenómenos geohistóricos, que dan lugar así a paisajes míticos dotados de estructura secuencial y narrativa, es decir, de un mito fundacional. Los lugares míticos son, pues, *lugares de poder* que impactan en la comunidad y por eso mismo se convierten en santuarios, lugares de culto o de memoria para aquella: "¡Cuán terrible es este lugar!", llega a decir Jacob, lo cual marca una divisoria respecto del lugar profano, que no es percibido como algo singular o distinto. Precisamente los lugares declarados como patrimonio de la Humanidad y reutilizados en el turismo se asocian a menudo a alguna de estas experiencias cuasi sagradas, si asumimos la perspectiva de la comunicación interpretativa acerca del patrimonio, esto es, dar las claves de ese legado natural o cultural para que el visitante o turista pueda vivir ese lugar como una experiencia plena, sabiendo todo lo que significa "dar un abrazo al apóstol", si está en la Catedral de Santiago de Compostela. De hecho, la Nueva Era y otros movimientos modernos lo que hacen es resacralizar muchas de estas narrativas tradicionales: por ejemplo, siguiendo la lectura ecologista de estos mitos se proponen senderos interpretativos, como la Ruta Jacobea, pero ya no sólo es desde un ideario católico, sino que están abiertos a otros valores, ahí vemos la amplitud hermenéutica que suscita el legado patrimonial, su relectura o (re) interpretación continua.

Ciertamente, los territorios contruidos desde la fabulación mítica pudieran parecer tan extraños o inusuales como lo es la propia toponomástica legendaria, que no abarca más que un porcentaje relativamente pequeño del total que se pueda considerar. Sin embargo, su relevancia o pregnancia es tal que no excede mucho su valor respecto de otros paisajes naturales o históricos, no revestidos de estos "oropeles míticos".

Cabe subrayar que las aproximaciones desde la historia de la religión (Eliade 1994) inciden siempre en el carácter funcional y modelizante del mito: lo importante es que este constituya un *modelo ejemplar* que legitime o explique algo, es decir, que sirva de basamento de una determinada cosmología o axiología. Para ello su verdad no tiene que ser literal, "detallista", pero sí debe contar, como cualquier narración, con propiedades de coherencia y de cohesión, es decir, debe ser plausible y poner en pie un mundo narrativo posible. Es cierto que en ese mundo "plausible" las normas internas pueden variar; a veces –como en el Génesis– Dios pasea por el Jardín del Edén o asistimos a otros episodios plenamente "feéricos", mientras que, por ejemplo, en las leyendas de los patriarcas lo maravilloso ya se reduce al ámbito de lo fantástico y a intervenciones puntuales de Dios "en la acción". De ahí la importancia de las "convenciones pactadas" que conforman el texto, primero, desde su elaboración y configuración como género, y luego desde su recepción, actualización o recreación en el seno de la comunidad en la que vive y se perpetúa dicha tradición. La fenomenología de lo sagrado que traza Eliade (1956) es importante, pues en cierto modo el paisaje mítico es paisaje sagrado o *cosmofanía*, donde se producen otra serie de manifestaciones propias de estos lugares: acotar un recinto o perímetro (*témenos*), los umbrales o ritos de acceso, los prodigios o *cratofanías*, el *fanaticus* o guardador del lugar, los "tesoros" o lugares donde se depositaban las ofrendas, aspectos todos que nos recuerdan ciertos fenómenos turísticos de masas en torno a conocidos monumentos, como la Fontana de Trevi, que entrarían dentro de lo que Eliade llama desacralización, o lo que Lotman (1979) describiría como una manifestación textual cuyo código ("echar monedas a la fuente") se ha vuelto opaco. A este respecto, coincidimos con la dinámica que plantea Eliade: la pérdida del significado de lo sagrado dentro de la (Pos)Modernidad hace opacos los ritos y los mitos, como el mencionado de echar monedas a un pozo; pero, paralelamente, el misterio vuelve a emerger en forma de otras resacralizaciones, como los jóvenes europeos que ponen candados en los puentes a raíz de las novelas de Federico Moccia.

A menudo se formulan cuestiones tales como qué es una leyenda, qué es un mito o qué es un cuento. Ciertamente, son temas sobre los que la discusión no es puramente terminológica sino cuyo resultado predetermina el alcance de una investigación, pues los imaginarios se expresan a menudo mediante esta clase de narraciones populares. Por su parte, J. Caro Baroja (1989), en su obra *De los arquetipos y leyendas*, se desmarca pronto de los enfoques puramente formalistas o volcados hacia la taxonomía (al modo de Aarne-Thompson 1971) para indagar el significado profundo que tiene una tradición en el seno de una comunidad.

Quizás desde los estudios de V. Propp (1974), al insistir en la morfología, se ha dado una falsa impresión de perfecta consistencia en el *folktale* o narración tradicional. La discursivización es especialmente valiosa pues nos permite diferenciar si estamos ante un *etnotexto* (por ejemplo, una leyenda enmarcada que reproduce la variante popular) o una *literaturización* a menudo insufrible, que ha transformado la historia en un vaivén de tópicos, como los que hicieron derivar las ancestrales historias de miedo a clisés románticos, pintorescos o góticos.

Pero también las leyendas sufren procesos y transformaciones, y migran, y se particularizan o generalizan según los casos (la Serrana de la Vera, como ejemplo de lo primero, y las leyendas de vírgenes enterradas por cristianos en fuga, como ejemplo de lo segundo²). Además, no discurre el *folktale* en paralelo con la literatura, como con el cuento literario o la novela, sino más bien en zigzag, con préstamos e influencias mutuas. En efecto, igual que un escritor, como Bécquer, puede surtir de motivos tradicionales, a menudo una historia vuelve al seno de la tradición oral cuando ya ha sufrido influencias de versiones literarias.

Formas todas que se disfrazan, a veces de modo sospechoso, de arquetipo reconstruido y validado por la comunidad, cuando sabemos que lo propio de la circulación de historias es la polifonía, el contraste de historias, pues como ya observara Pausanias en la propia Grecia clásica, de *polis a polis* eran muy diferentes las narraciones que se contaban acerca de los mismos héroes o dioses (Campbell 1949). Y si el signo mismo del *folktale* es opaco por su naturaleza proteica, de mil caras y texturas, lo es también no sólo por su referente sino por su significado, abierto y plurivalente, que permite lo mismo una interpretación pintoresca o *naïf*, sin apenas tocar más que la "cáscara del relato" (la de tantos cronistas locales, glosando sus leyendas), que una interpretación en clave esotérica o teosófica (Roso de Luna 1908; García Atienza 1985) que, al profundizar, hace lecturas insólitas o sesgadas de estos mitos populares.

Ciertamente, por ejemplo, el papel de todos estos seres mitológicos aludidos suele ser el de *genius loci* o *numen* tutelar del lugar. La base de las leyendas naturalistas es el reconocimiento de estas divinidades tópicas que son los señores del lugar, los *genius loci*. Estos se relacionan con diversas cosmoфанías y taumaturgias; así, se cuenta que el reconocimiento de la tumba del apóstol Santiago fue posible por los cánticos y luces que se "posaron" sobre ese lugar. Ahora bien, estas manifestaciones de poder o cratofanías no siempre son unívocas o bienintencionadas, por así decir. Conforme al poder ambivalente de las aguas y de sus númenes, tenemos la parte de fertilidad y de protección incluso, que se perpetúa mediante ofrendas y otros "pactos",

pero también hay una parte más oscura, violenta o siniestra que a menudo se omite o se edulcora. La leyenda que los hermanos Grimm cuentan sobre *Frau Hölle* (divinidad folklórica que sirve hoy de atractivo para la cultura y el turismo en Alemania) sería un buen ejemplo de esta ambivalencia³.

NARRATIVAS DE PAISAJES. DEL PAISAJE NATURAL AL MITO-PAISAJE

Los propios organismos nacionales e internacionales han venido desarrollando una descripción del concepto de paisaje cultural que, al fin y al cabo, es una concepción sincrética que integra el marco natural con los procesos *andrópicos* y *geohistóricos* de transformación del territorio. De hecho, la UNESCO ha ido aportando diferentes formulaciones en torno a la idea de paisaje cultural y otras nociones conexas. Ciertamente, las tipologías pueden ser muy variadas, pues no sólo debemos pensar en los grandes paisajes que conforman una determinada identidad o que tienen un renombre acreditado, como la Florencia que provocara en Henri Beyle (Stendhal) el famoso síndrome. También los paisajes marginales, degradados o periféricos requieren una atención creciente y subrayan la importancia de la "mirada" a la hora de acotar una realidad tan compleja como la del entorno en que vivimos.

En particular, queremos llamar la atención sobre el papel de los imaginarios en la configuración de estos paisajes, citando un caso significativo. El patrimonio arqueológico se encarga de sacar a la luz enclaves a menudo totalmente olvidados, despoblados, en ruinas, lugares que solamente parecen tener un interés para el erudito. En la ciudad extremeña de Mérida, hoy Patrimonio de la Humanidad, existía, antes de las excavaciones que sacaron a la luz el teatro romano, una leyenda que explicaba cómo, en época de dominio árabe, había siete enormes sillas de piedra donde se sentaban siete príncipes árabes. Tales sillas eran en realidad los bloques enormes visibles del graderío superior del teatro romano, pero lo importante es que la leyenda había conservado perfectamente la idea de un lugar de consejo o reunión (*consigli*), y por tanto había mantenido una memoria viva de un espacio y su función.

Otras contribuciones, como la de Judith Ley García *et al.* (2012), elucidan el concepto de paisaje cultural con nuevos matices y precisiones, que subrayan, por ejemplo, su índole de constructo sociocultural, porque es la atribución y negociación de significados lo que da sentido a estos escenarios híbridos, si entendemos por híbrido el *cruce de códigos*: lo natural y lo cultural, lo pasado y lo presente, los hábitos y los hábitos:

El término paisaje cultural ha sido utilizado para referirse al paisaje resultante de las transformaciones que

el hombre realiza al paisaje 'natural' (Sauer, 1925), por ello ilustra la evolución de la sociedad humana y sus asentamientos a lo largo del tiempo (UNESCO-ICOMOS, 2005). Sin embargo, en el proceso de transformar la naturaleza por medio del trabajo, el hombre no solo crea formas físicas sobre la superficie terrestre, sino que, a su vez, establece una relación simbólica con estas, 'las cubre simbólicamente' (Lefebvre 2005), lo que resulta tanto en un conjunto articulado de objetos geográficos como en el despliegue de un cúmulo de significados sobre estos objetos para convertirlos en lugares (Ley García *et al.* 2012: 92).

En efecto, el mito-paisaje se genera no sólo por la acción humana concreta que se superpone a la naturaleza, sino también por la creación o investimiento de un espacio a partir de una realidad simbólica. Hasta el punto de conformar un constructo simbólico, un universo geohistórico ficcional autoconsistente, es decir, donde todas las piezas encajan en una narrativa que incluye una cronología, la descripción corográfica, los eventos legendarios, etc., tal como vemos en parajes emblemáticos como el asturiano Cueva de Covadonga⁴.

Tal consistencia les viene dada a estos lugares precisamente por sus narrativas, esto es, por su aptitud de convertirse en ficción dotada de coherencia y linealidad, o sea, de sentido, trama y secuencialidad. De hecho, los grandes mito-paisajes se asientan en estructuras narrativas, en conjuntos dotados de narrativa, que es la que impregna todo, la que conforma esas marcas de vida y da sentido a esa geografía simbólica. Por ello mismo, los paisajes vinculados a grutas, cavernas, caños o lugares subterráneos han sido, ancestralmente, el dominio de multitud de narraciones, desde la tradición local puntual a elaboradas recreaciones, como apreciamos en el caso de la *Cueva de Montesinos*, episodio afamado de *D. Quijote de la Mancha*.

Las narrativas míticas de paisajes se sustentan en la formación de imaginarios, esto es, con una producción discursiva múltiple, que Pecheux (1969) describe como formaciones imaginarias. El discurso tradicional identitario ponía el énfasis en las llamadas *supervivencias*, por ejemplo, la herencia celta en el oeste peninsular; actualmente, en cambio, sabemos por los estudios de Sahlins (1987), Brelich (1974) y otros que los mecanismos son mucho más complejos. Pecheux (1969) habla de reconfiguraciones, reconstrucciones e incluso de deconstrucciones que desarticulan o rearticulan tales formaciones imaginarias.

El *Camino de Santiago* sería un ejemplo emblemático de todo ello. Ciertamente, es un mito-paisaje segmentado, ramificado en diversos territorios, pero también lo son otros *mito-paisajes* de contornos más infusos y concentrados, como la *Cueva de Covadonga*.

De hecho, el Camino Jacobeo⁵ es una narrativa sometida a relecturas muy diferentes en los tiempos actuales, interpretaciones esotéricas, neopaganas, pasando por muchos otros matices. La *polifonía*, el dialogismo o cruce de todas estas versiones (Bajtín 1981) produce una sensación de heterogeneidad pero también de convergencia, de forma análoga a como las corrientes subterráneas o los afluentes terminan por confluir en algún punto. De esta suerte, los grandes universos míticos (e.g., los mitos cristianos) no generan identidades absolutas, contrariamente a lo que cabría suponer, sino más bien, como sugiere Pecheux (1969), son máquinas discursivas de producir signos, y por tanto lo mismo sirven para blindar un *interdiscurso de la homogeneidad* (los mitos jacobeos recurrentes ya establecidos, como un canon o *corpus* cerrado) que para dar cabida a otras lecturas y prácticas mucho más abiertas, que hoy se reactivan al amparo de voces como las surgidas del ecologismo o la ecocrítica (Jamieson 1996; Barry 2009). Por eso el mito es un ejemplo de discurso abierto, de lecturas que se renuevan y actualizan (Kirk 2006).

De hecho, lo que religaría el patrimonio inmaterial y el patrimonio material es esta noción de *interdiscurso*: entre el retablo religioso, como artefacto que se crea y que luego es reconocido por la comunidad como un bien cultural, y las creencias que lo subyacen hay un vínculo, que en parte se refiere a lo que Pecheux (1969) llama la *zona de olvido*, esto es, lo exterior que no es consciente pero que "bordea" una formación imaginaria. El interdiscurso no es aprehensible de forma simple, es más bien como ese magma al que se refiere Castoriadis (1999), y funciona en todo caso como zonas oscuras o en penumbra del discurso, es lo ya dicho o implícito que es preciso sacar a la luz, visibilizar. A este respecto, el discurso del agua es un ejemplo de discurso implícito, latente, subterráneo u oculto, como queramos decir, que hace que sus prácticas y valores permanezcan a menudo poco visibles.

En un enfoque de orientación marxista, Pecheux (1969) ve siempre correspondencias entre los modos de producción económicos, sociales o ideológicos dominantes y estas formaciones imaginarias, que estarían, pues, contaminadas de estas mentalidades hegemónicas. Lo que pasa es que el enunciador siempre está en el interior de este campo de juego dialógico por el cual el discurso desprende una imagen de sí mismo, de los demás y de los referentes implicados. Así, las leyendas son textos *vinculatorios*, es decir, no son narraciones que practican la *indeterminación* –como los cuentos maravillosos, *érase una vez*– sino relatos propuestos como veraces o dotados al menos de un fondo de testimonio histórico, que postulan una relación entre lo que se cuenta y los interlocutores, de ahí que sean no simples fábulas sino relatos enmarcados, dotados de un contexto, el cual siempre es señalado o aludido de alguna forma.

El interdiscurso, en sus diversas manifestaciones (como formación discursiva dominante, como totalidad surgida de relaciones de contradicción, etc.), está en la base de la confrontación entre las interpretaciones de las clases dominantes y de las clases subalternas, entre unos discursos, ligados a aquellas, y otros más cercanos a estas, que sin embargo, a menudo se hibridan, se mezclan. Es una noción estrechamente relacionada con la de polifonía de Bajtin (1981); hay siempre soterrada una lucha entre las formaciones imaginarias, las ideologías, las interpretaciones, por eso no hay un patrimonio cultural intangible que se pueda “encerrar” en un corpus canónico, definido, fijo, como el de los textos literarios; sería más bien un corpus como el de la oralidad, abierto a distintas versiones. Tampoco habría un texto canónico, pese a las apariencias, de la tradición jacobea, sino que la polifonía es en realidad una escritura *alógrafa*, sumativa, fruto de una actualización permanente (*midrash*) que parafrasea la tradición y a veces la disloca o fractura. El hilo conductor es conformar una memoria textual y discursiva que se activa en diferentes formas de (re)lectura de la realidad circundante y que, claro, sobrepasa lo individual y el plano de lo anecdótico. Por eso se puede decir que todos los lagos, lagunas, fuentes o lugares “singulares” (cascadas, cuevas, grutas, etc.) tienen en potencia “su hada” o *genius loci* y que esta memoria latente se activa tal como ya preconizaba R. Menéndez Pidal (1934). Ciertamente, parece más natural que subyazcan a lugares singulares como las Cataratas de Iguazú o el Lago del Averno determinados *hipotextos* míticos o elaboraciones legendarias, pero lo cierto es que las leyendas naturistas tienen una orientación particularista, y están llenas de divinidades tópicas ancestrales que resisten a menudo a las diversas etapas históricas. Las leyendas de “tesoros de moros” serían un buen ejemplo de ello.

APROXIMACIONES A LOS CONCEPTOS Y PRÁCTICAS DEL MITO-PAISAJE

Con los mito-paisajes ocurre como con el concepto de imaginario social de Castoriadis (1999), pues está también a caballo entre lo instituido (la demarcación aceptada por tradición) y lo instituyente (las nuevas fronteras), lo mental-especulativo (el campo del *legein*) y la praxis social (el *teukein*), lo racional y lo irracional, pues también un mito-paisaje se podría describir como un “magma de significaciones imaginarias sociales” a través del cual cada sociedad se “autoinstituye”. Por ejemplo, la burguesía, o la sociedad del Antiguo Régimen o, antes aún, la sociedad medieval han ido haciendo emerger valores nuevos en mito-paisajes, como es el conjunto del santuario de Covadonga, por citar un caso, convertido sucesivamente en cueva

sagrada, cuna de la Reconquista, paraje ecológico, santuario, geoparque...

El mito-paisaje es un concepto híbrido y holístico que implica, pues, un constructo cultural, del cual la comunidad no es del todo consciente, precisamente por la eferescencia de ese “magma de significaciones” que solidifican o fraguan hacia un sentido u otro. Lo que sí está claro es que el mito-paisaje no es un simple paisaje natural, ni se identifica con este en la medida en que ya no es el fruto de la geografía o de la historia, como capas superpuestas que han dado origen al mito. Este siempre se sitúa en un escalón superior, de hecho, es el mito el que pretende explicar la geografía y no al revés (Guimaraes 2004). Es decir, estos lugares rara vez practican lecturas evemeristas, no reducen la singularidad de ese microuniverso a una realidad empírica transmitida. Lo propio de estos parajes es la impregnación mítica que posibilita siempre “lecturas midrásicas”, esto es, releer el paisaje como hacen los rabinos con las Escrituras, en una recepción continua y renovada de ellas, que se convierte en una glosa, comentario o desarrollo de las fuentes míticas que usa para la (auto)fundamentación de la comunidad. O, como diría Gennete (1989), un *palimpsesto*, un texto sobrescrito a otro texto.

En efecto, la evolución del concepto de patrimonio y sobre todo el fenómeno del turismo ha permitido la reconstrucción polifónica y dialógica (Bajtin 1981) de las leyendas base, y hoy se puede decir que lo que hace el turismo es un continuo *palimpsesto* de la tradición, el mito-paisaje es releído en forma dialógica: ahora por ejemplo, las cuevas marianas pueden ser asociadas con toda naturalidad a turismo espiritual, ecológico, *New Age*, etc., y este mismo sentido de inclusión cultural produce también cambios, de modo que la polifonía de la tradición, de su simbolismo profundo, crea una síntesis entre la visión foránea y la autóctona, la tradición y la modernidad⁶.

El caso de Covadonga es un ejemplo claro de esta recepción amplificada del mito-paisaje, convertido en un símbolo translocal, con independencia del hecho legendario de origen, pues la historiografía y el mito devienen caminos paralelos. Porque el núcleo del mensaje de Covadonga es la presencia de un *genius loci*, de un alma del paisaje que es la que transmite esa sensación numinosa, de *mysterium tremendum*, y que da sentido a lo que se cuenta que ocurrió y cómo ocurrió. Otra cosa es que el lugar pueda ser reinvestido de significado muchas veces en distintas direcciones: para unos, todos los signos apuntan a una isotopía religiosa, pero para otros la lectura que se hace es ecocultural.

Por eso el mito-paisaje –y sus historias (ecoficciones)– no es sin más la huella que deja el hombre en el paisaje natural, no es una marca o estilización impresa

para siempre en el entorno en forma de jardines, arquitecturas, vallados u otras maneras de modelar el paisaje; lo principal son las narrativas, la ficcionalización, la construcción de imaginarios que dan sentido a esas huellas (tangibles, pero también intangibles). El ejemplo más evidente es lo que se conoce como Tierra Santa, que en realidad es un perímetro geográfico fabulado o recreado desde Occidente, dotado de unos lugares de memoria (Nora 1997) y de una simbología recurrente con base en las historias del Nuevo Testamento. La santidad no dimana del territorio ni de sus ríos o de sus desiertos: lo que se cuenta como mito fundacional del Cristianismo, la Vía Dolorosa o la iglesia del Santo Sepulcro, es lo que ha sacralizado la ciudad santa, en un modelo además expansivo, pues no olvidemos que los mitos que en gran medida “inventa” Santa Elena⁷ (en el doble sentido de la palabra, pues ella es la que “halla” las reliquias de la Santa Cruz y otros lugares santos), no sólo cartografían Jerusalén sino que irradian desde allí reliquias a diversos sitios de Europa, como es el caso de la Vera Cruz⁸.

Un mito-paisaje no funciona sólo como un área centrípeta sino centrífuga, incluso expansiva, en la medida en que crea nexos con otros lugares de muy diversa forma, como vemos en los diferentes itinerarios del Camino de Santiago, en una especie de comunión o proyección; por ejemplo, la Invención de la Santa Cruz aparece luego como ritual, fiesta o auto popular en distintas localidades españolas. Por tanto, el plano mental y la iconología compartida es lo que confiere el alma al paisaje, como las conchas y otros atributos jacobeos en el caso del Camino de Santiago. Los puntos de este espacio no tienen sólo una conexión topológica, no registran hitos como los lugares existentes en el *Itinerario de Antonino* y otros; conforman más bien un espacio *hodológico* según el concepto de Lewin (en Bollnow 1963), que conecta lugares que son significativos para el sujeto, y por eso está surcado de caminos *ad hoc*.

LA RECEPCIÓN DEL PAISAJE: DE LA LECTURA UTILITARIA A LA LECTURA ESTÉTICO-ROMÁNTICA Y ECOLOGISTA

F. Roma i Casanovas (2004) hace una *deconstrucción* del concepto del paisaje en relación con el contexto específico histórico-cultural catalán, y advierte que estas representaciones son un constructo, un “invento” o hallazgo, en el sentido etimológico, que va desde la relación utilitaria (económica, moral) de la sociedad antigua a la recreación romántica o ecologista de la Modernidad, desde el siglo XIX, de la mano de los senderistas, excursionistas y clérigos que ponen en valor, por ejemplo, la montaña y los focos de termalismo.

La propia evolución semántica y los testimonios más antiguos revelan con claridad que una noción como “montaña” en la Edad Media se refería más al aspecto agreste y selvático que a la altura o la topografía. Lo que sí subsistía de la montaña era su aspecto taumatúrgico e hierofánico: era el lugar poblado por númenes que, como en El Monte de las Ánimas, era conveniente evitar. El “montañismo” del siglo XIX surge de una mirada distinta, más naturalista, por eso se ha dicho que los botánicos que recorren los Alpes y los Pirineos son en cierto modo los inventores de la montaña en el sentido actual.

Sea como fuere, si hablamos de árboles singulares, hemos también de hablar de *lugares legendarios*, precisamente, por haber transcurrido en ellos algún episodio atesorado en la memoria colectiva. Lo tenemos en la historia de Moisés y el Sinaí, o en relación con el desfiladero de Roscavalles y Roldán. Pero la disparidad de versiones o la dificultad del sentido profundo de estos núcleos fabulísticos nos hace pensar que no estamos ante un testimonio simple más o menos “adornado” de forma fabulada. El *mito-paisaje* es geohistórico, se gesta en lo que Bajtin (1981) llama un *cronotopo*, tal como ocurre con La Mancha cervantina, pero luego se convierte, como decíamos, en un *palimpsesto*. Lo propio del mito, según Eliade (1956), es constituirse sobre una historia ejemplar, paradigmática, que legitimará luego todo, empezando por las conmemoraciones de ese hecho fundacional. Ni el Camino de Santiago ni La Mancha funcionarían como mito-paisajes si no tuvieran mitos fundadores y héroes ficcionales, y pasa lo mismo con otros ámbitos ecopaisajísticos: el río, el lago, el mar, el desierto, el bosque... son todos enclaves antiguamente místicos que el redescubrimiento naturalista del paisaje se empeña en desacralizar, de rodearlos en todo caso de un halo inquietante.

Ciertamente, la visión antigua se parece más a la de R. Otto (1980); es la *percepción de lo sobrecogedor*, del *numen* que anima cada parte de esa naturaleza a veces siniestra. De poco sirve que el espíritu *ilustrado* arguya la falsedad de estas leyendas o mitos sobre la naturaleza, porque lo que importa es el grado en que viven en la memoria de la comunidad. Y viven, sin duda, a juzgar por las placas, topónimos, vestigios y otras señales que P. Nora (1997) bautizó con el nombre de “lugares de memoria”. De hecho, todo el itinerario jacobeo es un rosario de lugares de memoria que llevan a un epicentro, la tumba del apóstol. En definitiva, bajo esta noción entendemos que hay un *constructo* que se moldea a partir del imaginario social, a caballo entre la Historia y las historias, el plano de los sueños y el plano de los hechos empíricos; la intersección, justamente, entre los imaginarios, el entono natural y el devenir de los tiempos.

CONSTRUCCIÓN Y DECONSTRUCCIÓN DEL PAISAJE. DEL IMAGINARIO GRIEGO A LOS ESTEREOTIPOS TURÍSTICO-CULTURALES

Ya hemos aludido a algunos “vaivenes hermenéuticos” ligados a estos lugares específicos donde podemos documentar una determinada leyenda, o bien esté una pila bautismal o haya otros vestigios u objetos rituales. Los códigos que invisten a un lugar de un determinado significado pueden quedar en obsolescencia, por olvido o por silenciamiento. La reconstrucción del paisaje en sus accidentes más comunes (la montaña, la cueva, la fuente, la playa) son buenos ejemplos de cómo la mirada del hombre del Antiguo Régimen no es la mirada ilustrada o la mirada romántica, ni mucho menos la mirada nostálgico-ecológica que preside muchas de las representaciones actuales. Hasta qué punto los tópicos bucólicos –las Églogas de Garcilaso– son una superposición imaginaria, dan fe de ello los componentes más legendarios. Por ejemplo, el *Baño de la Cava*, asociado a las fincas situadas en los márgenes del río Tajo, en la periferia, es la muestra de la asociación con la desgracia, lo funesto. Espiar a la Cava es, en clave semita, como espiar a la *xana* de la fuente, acarrea el infortunio, así que no es un simple espectáculo indolente de la gracia de las ninfas.

El pasado, la memoria personal y colectiva, y también sus entornos, son construcciones sociales y culturales. El primer impulso hacia una noción de mito-paisaje es la propia mirada antropocéntrica del hombre, que trata de imponer su sello a todo lo que alcanza su vista: así, una explanada basáltica es la *Calzada de los Gigantes* (Irlanda), o formas de montañas o valles se antropomorfizan en seguida como *La Mujer Dormida* o, incluso, los monumentos heredados como dólmenes o columnas romanas se rebautizan como “casas de hadas” o de “gigantes”, o como la columna del Diablo (leyenda que se cuenta en Milán sobre la lucha que tuvo San Ambrosio con aquel y los vestigios “reales” que dejó en el fuste). Bien sea por *pareidolia* o por un tosco animismo, la fenomenología de estas percepciones sigue siendo similar a la griega, cuando trataba de aislar un lugar sagrado en su marco (paisaje) y en sus límites o bordes: *fanum/pro-fanum*. De hecho, trazar la frontera entre lo sagrado y lo profano era lo que más importaba a estas religiosidades mediterráneas, pues ir un paso más allá (como Moisés en su encuentro con la zarza ardiente) es “pro-fanar”, hacer sacrilegio, y puede castigarse con la muerte.

Los griegos, en efecto, también se encontraron con este mismo problema en cuanto a cómo demarcar ciertos lugares sagrados, reconocidos como santuarios y ubicados no en la ciudad sino en un paraje abierto, natural, como los eremitorios medievales. De hecho, las conexiones de la mitología helénica con las diversas mitografías ibéricas son muy importantes por la colonización griega de la península a partir del siglo VIII,

y afecta no sólo a toda la vertiente mediterránea, desde Girona a la región gaditana de las llamadas Columnas de Hércules, sino que afecta también a las áreas más occidentales, hasta el punto de que una etimología popular, es decir, en el fondo, una leyenda, relaciona Lisboa con Ulises (Olisipo), y en Extremadura hay leyendas de filiación griega, como el Toro de Coria, por citar sólo dos ejemplos.

Igual que los celtas, los griegos primitivos adoraban a sus dioses en bosques sagrados, en montañas y otros parajes, como nos enseñan los oráculos de Delfos o de Gea. Por tanto, la visión de los griegos del espacio tampoco es homogénea sino discontinua, heterogénea, sustentada en una visión cosmológica compleja, en la cual lo *ctónico* –el inframundo mítico– ejercía un gran papel, pues de continuo hacía circular mensajes oraculares, y por tanto alentaba la distribución de los númenes o *genius loci* en “lugares de poder”, de manifestación de fuerza (*cratofanías*) y de prodigios (*taumaturgia*), reconocidos como lugares sagrados aún antes de edificar en él templo alguno. Así que lo que hace el templo al ser construido es subrayar esta sacralidad del lugar, poner en valor doblemente ese *genius loci*, crear pues una especie de memorial que no es sólo un marcador, una señal, sino un recinto vivo, pues los griegos conciben realmente estos templos como moradas de y para la divinidad. Y debía de ser así porque cuando Pausanias visita estos lugares en el siglo II, en lo que más se detiene es en describir los templos, tumbas y leyendas, enfocando a la vez la topografía, los monumentos y los cultos locales.

La sacralización del lugar tiene mucho que ver con una determinada lectura del paisaje natural, de sus marcas, de sus montañas, valles y otros elementos dispuestos de forma singular, a los ojos de estos observadores. El paisaje griego se parece al de la península ibérica en su alternancia de altos y llanos, de valles y planicies jalonadas de aguas, de mares o ríos. Así, aquellos lugares donde el paisaje es más amenazante y rudo y se impone al hombre, parecen haber sido asociados a divinidades *ctónicas*. La fuente de Castalia, por ejemplo, situada en el barranco de los Fedriades en Delfos, se asoció primitivamente a la serpiente Pitón, matada por Cadmo y convertida luego en parte del culto de Apolo. En general, se puede decir que hay una contraposición entre el asentamiento y el “campo” en el sentido de “montaña”, “oros” (Buxton 2000), que no se refiere precisamente a lo alto, sino a lo que está extramuros y que, sea más o menos elevado, es percibido como un lugar agreste, salvaje, violento a menudo, y también como un lugar “de fortuna” (esto es, donde acaecen prodigios, buenos o malos), y se relaciona, en fin, con la morada de los dioses y con el lugar donde son posibles las inversiones del orden habitual, esto es, las metamorfosis, los encantamientos, las visitas de hombres y mujeres (ritos

dionisiacos), con lo cual se subvierten precisamente la apariencia y las costumbres de la ciudad. Incluso en estos ritos de concelebración en que “la ciudad va al campo” vemos el referente claro de las romerías y otras fiestas rituales, asociadas a serpientes u otros referentes míticos (Antón 1995).

Así pues, *los mito-paisajes no son aleatorios*, parece que divinidades especiales se asocian más a un lugar que a otro. Es el caso de Artemisa, en su origen una ninfa arcadia, vinculada a la humedad y a los bosques, en suma, a los lugares de caza. En todo caso, los enclaves más “tocados” de sacralidad fueron los manantiales, montañas, cuevas y arboledas, quebradas, rocas, ríos o lagos, pues, además, estaban conectados, de modo que unos llevaban al cielo superior, y otros al inframundo. Como decíamos, no son simples lugares “curiosos”, en el sentido actual, sino lugares vivos cuya energía “refracta” o se prolonga hacia el presente, porque en ese lugar ocurrió el acto ejemplar (realizado por un dios, un héroe o un antepasado) que revive el ritual, en un tiempo igualmente mítico. Dicho de otro modo, el templo, el recinto o el ritual mismo encuentran su sentido en la reiteración o referencia continua a este modelo primordial, que sirve de mito etiológico a todo: explica quién, cuándo, por qué, como vemos en la *Fuente Castalia* y su sacralización.

El espacio sagrado es como el citado espacio “hodológico”, no es continuo ni homogéneo, sino un camino surcado de pruebas y señales, de ahí su heterogeneidad y, por eso, en un espacio reducido se pueden condensar historias muy potentes, frente a otros espacios mayores pero narrativamente irrelevantes. El espacio se *con-densa*, se hace significativo, ya desde las etapas más ancestrales, cuando predominaba el nomadismo, justo por los eventos asociados a él. Ciertamente, a esta etapa primitiva de extrema movilidad le va a seguir una de asentamiento agrario y urbano, que no está tampoco lejos del sentido mítico de fundar un cosmos, un perímetro sagrado, y habitar un espacio en armonía con su *genius loci*, y que se separa claramente de otros espacios o mito-paisajes, pero dominados por el caos (desiertos, océanos, lugares ignotos)⁹.

ESTUDIO DE CASO: LAS HISTORIAS DE LUGARES DE TESOROS Y SUS CONEXIONES CON ENCANTADAS, ORÁCULOS, MOROS Y DIFUNTOS

Es común oír historias de pucheros llenos de doblones de oro, encontrados en enclaves singulares (encantados) y que han sido guardados por algún ser mitológico. Ciertamente, el motivo del *encantamiento* es polivalente, pues, lejos de ser un motivo más, nuclea importantes cuentos complejos, de modo que no

cabe reducirlo a una simple maldición, metamorfosis o encomienda de tarea. El folklorista S. Thompson (1972) llamó a estos cuentos de enamorado/a sobrenatural, y B. Bettelheim (1977) los categorizó como *ciclo animal-novio(a)*. Su singularidad es evidente, puesto que no tenemos aquí el patrón del agresor depredador, como en *El dragón asesino*, ni el del combate con el dragón, sino una relación diferente.

Así pues, la escenografía compleja de la encantada, a través de sus miles de etnotextos y en particular de sus ecotipos ibéricos, nos remite siempre a una escenografía naturista, a una cueva, curso de agua, árbol... donde mora un *genius loci* que custodia el lugar y a veces un tesoro, que no es más que una identificación enfática del sitio, una metonimia apoteósica. Lo vemos continuamente en las numerosas advocaciones de vírgenes y de cultos en general, donde, examinado el caso, concluimos que el objeto de veneración fue siempre el lugar en sí¹⁰. En suma, el *lugar es lo sagrado*, y no sus adyacentes, el *genius loci*, los objetos u otros seres que están ahí como consecuencia de ser un lugar taumatúrgico. De ahí lo procedente de aplicar el análisis de Calasso (2004), que pone en idéntico plano a la ninfa, el dragón y la fuente en los mitos de oráculos como el de Delfos, como piezas de un mismo escenario. De tal modo que las encantadas serían divinidades o ninfas tópicas, es decir, ancladas a un lugar, igual que también, si seguimos a I. Cardigos (2009), cabría decir que son divinidades vinculadas a ciclos temporales –de ahí su relación con el día de San Juan–, por lo que concluimos, a modo de hipótesis conductora, que en realidad estamos ante imaginarios cronotópicos.

En cuanto al valor de los objetos mágicos o dotados de poder, y un tesoro lo es, debemos insistir en esta teoría metonímica, pues en sentido estricto, y tal como se aprecia en la prosopografía de los dioses, los objetos que pertenecen o empuñan las divinidades son extensiones de aquellos, atributos consustanciales, que acaban siendo emblemas iconográficos, como Poseidón y su tridente. Son, pues, *artefactos cratofánicos*, esto es, objetos de poder, símbolos de la *maiestas* divina, por decirlo con un concepto de Otto (1980), hasta el punto de que es el emblema el que sustituye al dios en las representaciones, como las monedas de Diana con el símbolo de la abeja.

Así pues, lo que tratamos de correlacionar en estos lugares sagrados es la copresencia de ese espacio primigenio, ya sea una fuente, pozo, gruta o similar, del dragón y/o ninfa, del tesoro custodiado, y del héroe o consultante del oráculo, con sus ofrendas y rituales. Por tanto, el culto oracular, tal como lo tenemos documentado no sólo en los grandes santuarios sino en otros muchos enclaves como el de Oropo, vinculado a Anfiarao, sería el patrón subyacente. Y es de destacar que, como ocurre en este caso, se asocia a un

adivino, y luego se le venera como un héroe sanador vinculado a un oráculo, el cual se realizaba mediante la *incubatio*: las personas dormían en el lugar y se les transmitía el oráculo en el sueño.

Esta visión arcaica está, empero, bastante cercana a diversas cosmovisiones, como conglomerado de veneración que reúne a ídolos, templos, tumbas, momias, lugares sagrados, animales, astros, dioses y ancestros. Los incas creían que podían hablar con todas las *wakas* incas y conocer así los acontecimientos pasados y futuros. Esta visión contrasta con el racionalismo occidental subyacente incluso en las escuelas folklóricas; nos referimos al aparato descriptivo de Aarne-Thompson (1971)¹¹. También al hecho llamativo de que Propp (1974), al describir las categorías del cuento, disocia el héroe o el ayudante del auxiliar mágico.

En realidad, Ayudante, Auxiliar Mágico y Donante son el mismo papel, otorgan dones de los que el Héroe es capaz de apropiarse, al igual que Calasso habla de posesión en el caso de las ninfas. También yerra en cierto modo Greimas (1970) cuando en su modelo algebraico dice que el objeto es la princesa o heroína; en el esquema del patrón oracular que estamos examinando, la heroína es la encantada que interactúa con el héroe y que tiene otras funciones, así como las tienen las propias Hespérides en el mito herculino, guardando las manzanas doradas, y en yuxtaposición con el dragón, que también las guarda. La encantada es la personificación del lugar, es el antepasado que se comunica con el visitante, y es también una especie de *trickster* que interactúa e instruye al intruso de diversas formas, pero no es simplemente el botín u objeto de la acción, al menos no si vemos más allá de la "superficie" o anécdota de la historia. En todo caso, es siempre una clave, en el doble sentido de la palabra, un enigma a resolver, y una llave que conduce a la conquista de un don, que es lo que buscaba el devoto en su impetración a estos genios acuáticos de pozos y fuentes.

Dones que por ser del inframundo han tenido, en las representaciones mitográficas, conexiones con el oro, con riquezas, con objetos de gran valor, piedras, agua o plantas que curan y todo un conjunto de objetos reagrupables luego en la categoría de "tesoros". Incluso, en un caso máximo de hipóstasis, el objeto y la divinidad se fusionaban y daban lugar así a las leyendas de iconos o vírgenes enterradas: el oráculo o las señales mágicas, sueños, etc., revelaban el lugar del "tesoro", que no era otro que el hallazgo de la imagen sagrada del dios/a. Lo que varía son las formas, los detalles, pero a menudo hay un patrón muy significativo: un "muerto" revela el paradero de un tesoro (cf. motivo Aarne-Thompson E371, Regreso de muertos para revelar tesoros escondidos, así como E276, E419.11.2 o bien E291, en que una persona

entierra un tesoro y mata a otra para conseguir un espíritu guardián).

Todo ello indica que los tesoros del folklore no se pueden restringir a una exaltación de la codicia, en la mentalidad más capitalista, sino que, al menos en sus etnotextos más antiguos, revelan elementos como los que venimos subrayando, son nexos con los ancestros, comunicación mediante oráculos o sueños, solapamiento al modo de Calasso entre el lugar, el *ánima*, el ser sobrenatural y el objeto, concentrados en un punto que es el objeto del hallazgo, bajo formas diversas, que en muchos casos se concreta mediante tesoros escondidos vinculados a menhires o "casas de hadas", en otros es en forma de iconos enterrados o que flotan en un pozo (Virgen de los Remedios), que al principio son siempre confundidos por el pastor con una muñeca. Por tanto, el tesoro no se reconoce en sí mismo sino por su taumaturgia.

En la región meridional italiana de Apulia a estos tesoros se les llama *acchiatura*, relacionado con lo que se encuentra con los ojos, pero también se la relaciona el étimo latino *applāre*, a su vez derivado de *afflāre* (soplar, inspirar). Y es que en estas historias se ve claramente que el hallazgo del tesoro es conducido por los "difuntos", pues es normal que estos aparezcan en sueños a los deudos para referirse a algún objeto que dejaron en la tierra, dando indicaciones que luego vienen a ser certeras. De modo que estos mensajes a menudo son una manera de localizar tumbas o enclaves/objetos sagrados (*waca*) en cerros o lugares olvidados, y lo que hacen es evidenciar que se mantiene un hilo de conexión a través de estos canales mánticos u oraculares.

El tesoro, pues, es otro avatar de la encantada, o la encantada del tesoro. De hecho, en los mitos asturianos los tesoros escondidos o *chalgas* se confunden prácticamente con las doncellas que los custodian. En la mitología gallega y asturiana, el solapamiento entre moros y tesoros es no menos evidente, y lo mismo ocurre con las *mouras* encantadas de Portugal, que son como ánimas dejadas para guardar un tesoro, tal como veíamos en el motivo E291. Hemos aludido al hecho de que *el tesoro no es más que una prolongación del lugar sagrado* y sus "habitantes", por tanto no puede decirse que su morfología sea siempre la de un objeto o talismán sagrado, en forma de oro, joyas u otros bienes reconocibles de valor, según nuestra mentalidad, que lo concibe, en su aspecto clásico, como un cofre de monedas de oro. El tesoro puede ser también un "artefacto mental", esto es, unos saberes, instrucciones o consejos, una cualidad o don mágico, como lo es en el cuento de *Frau Hölle*, donde la niña buena es investida de una lluvia de oro (otras veces se dice que al hablar salen por su boca perlas). Todo ello es la manera concreta de subrayar que se trata de una persona renovada, renacida, con un saber superior

adquirido, y esta adquisición es el tesoro, como lo es el don de curar a través de fórmulas (mantras), en el mismo plano que el agua de la salud u otro objeto sanador. Abarcar, pues, la varita de virtud y el conjuro dentro de la noción de “tesoro”, implica reconceptualizarlo en una visión que valora más lo funcional que lo morfológico¹².

Cabe concluir, pues, que los artefactos mágicos no son sólo físicos, amuletos, anillos o riquezas materiales; también lo son ciertos objetos más inmateriales, como un conjuro. En concomitancia con la filosofía inca del “waca”, vemos que en las tumbas los difuntos de posición privilegiada se hacían acompañar de joyas, ciertos enseres y otras representaciones cuyo fin era guiar y sostener al muerto en su vida en el más allá. En el concepto moderno, un artefacto no es más que un constructo que es investido de una función en cada contexto. El “atrapasueños” (*dreamcatcher*) de los indios navajos es un ejemplo muy significativo, pues, a los ojos externos, no es más que un objeto artesanal rudimentario, pero en la cosmovisión de la tribu sirve para filtrar los malos sueños y proteger de este modo a quien lo usa. Es, por así decir, un utensilio complementario a las nanas que ahuyentan a los cocos y espantos; vemos aquí cómo un artefacto apotropaico puede ser muy lábil y tener formas muy diferentes según las culturas. La propia máscara es otro artefacto apotropaico, conocido en diferentes culturas.

Así entendido, los tesoros son como las reliquias de nuestros ancestros, el nexa con ellos y la manifestación de los poderes taumatúrgicos que representan: si la reliquia de un santo sigue curando, el descubrimiento de un tesoro enterrado supone el diálogo entre los dos tiempos, el de ellos y el nuestro y, tal como hacemos en las fiestas, la actualización y renovación de ese vínculo. Eso es lo importante, mantener ese hilo entre pasado y futuro, la memoria ancestral y la memoria histórica, aunque todo ello se impregne naturalmente de valores banales o de desviaciones más o menos aceptables. Cuando se habla de la búsqueda del oro y de la fuente de la eterna juventud por parte de los conquistadores españoles, ponemos en igualdad de plano dos realidades que no lo son. El agua de la salud es un mito ancestral, pero la rapiña del oro es algo contaminado de ciertos valores históricos mucho más recientes.

La vinculación del tesoro con los monumentos de piedra, cuevas, aguas, encantadas y toda esta imaginaria del inframundo (Martos 2011) no es casual, se acomoda al principio mitográfico que ordena el espacio en escalas cosmológicas (*axis mundi*, en la expresión de Eliade [1956]), y que permite conectar la cima con la sima, la ribera con la gruta, lo alto con lo bajo¹³. Estos espacios están, pues, malditos, concitan, digamos, el mal, porque son “bocas del infierno”. El cuento ya aludido de los hermanos Grimm, *Frau Hölle*,

también cuenta el descenso a un pozo de dos niñas que van a obtener un don y las pruebas que tienen que superar. El papel tutelar de los genios acuáticos está en los cuentos de Grimm, así vemos cómo las *nix* u ondinas permanecen en los estanques, pozos y fuentes en acecho de los viandantes que puedan caer bajo su dominio.

F. Roma (2004) hace una deconstrucción muy detallada del concepto del paisaje en el contexto histórico-cultural catalán, como ya mencionamos. Usando el concepto de *trayectividad* del geógrafo A. Berque (2009), se nos insiste en la visión holística del paisaje que pone en valor su dimensión constructiva por parte de la comunidad, de forma que podríamos extrapolar dichos principios a la leyenda de *La Maladeta*, donde se evidencia hasta qué punto geografía e historia, paisaje y cultura son inseparables. En efecto, los pastores convertidos en piedra en un monte, como consecuencia de la maldición lanzada contra ellos por su falta de hospitalidad con el mendigo, son un ejemplo de como se proyectan en el paisaje la axiología social y moral, de cómo este se impregna de la historia mítica, que le da pleno significado. No es raro, por otra parte, que los lugares altos sean *per se fééricos*, sagrados, y estén dominados por un *numen* tutelar, que les da el nombre (*Picu La Vieya*, en Asturias, o *La Maladeta*). Las personas proyectan su energía sobre el lugar, y el lugar sobre las personas: es una buena percepción de lo que quiere significar un mito-paisaje.

A todo esto le llama A. Berque “pensamiento paisajero”, vivir el paisaje, propio de nuestros antepasados, el cual se opone a la actitud dominante del pensamiento occidental de cosificar el paisaje, de aprehenderlo como un objeto escindiéndolo del sujeto, de impedir cualquier armonía o impulso transformador, pues las elites que practicaban esta “mirada” del paisaje no estaban en la necesidad de cambiarlo. Es de gran interés conciliar las aportaciones de este geógrafo con las de P. Ricoeur (1961), en el sentido de que la *trayectividad* permite ir lo mismo de la experiencia sagrada, que evoca Eliade en su extensa obra, que a su deconstrucción o desensamblamiento. El “hombre lábil”, en feliz expresión de Ricoeur, denota, en nuestra opinión, la misma naturaleza lábil del mito oracular que hemos visto glosado por Calasso (2004).

Los cultos iniciáticos que subyacen a estos pozos y santuarios son, en el fondo, encuentros donde se confunden o solapan a menudo la naturaleza del dios, la fuente, el dragón o la ninfa, imágenes que hemos descrito como metonímicas. Sólo una “conciliación de los contrarios” permite entender estas fuerzas, y por tanto son metáforas del entorno y de los procesos de apropiación, como si fuera un texto, que se traslucen en los mitos más universalizados: por ejemplo, el dragón asesino (Aparicio 1999), que sobrecoge y aterroriza, sería el polo que plasma la visión cratofánica del paisaje, la

furia de las tormentas, la cabalgata de Odín, el paisaje indomable, agreste o peligroso (el "oros" griego). Las reelaboraciones más mercantilizadas sobre el paisaje, que buscan estereotipos edénicos o supuestos lugares "puros", hablan de esta misma labilidad. No cabe mencionar lugares *místicos* o lugares *malditos* como categorías descriptivas, más allá de su uso instrumental. Si algo nos enseñan las leyendas de encantadas y de tesoros, es la reversión y el espejismo, en términos borgeanos, de las experiencias. El citado Calasso avala esta interpretación, al subrayar la proclividad hacia la locura de las ninfas, su dimensión que hoy llamaríamos *posthumana*, desde luego muy distante de los tópicos prodigados desde el Renacimiento, y que en la actualidad cualquier parque temático explota en forma de hadas y de toda una imaginería a menudo *kitsch*.

A pesar de todo esto, la puesta en valor de todo este patrimonio cultural y las narrativas en torno al turismo han contribuido a reescribir estas historias, como si fueran un friso en el que se continúan representando las historias tradicionales (*palimpsesto* de Genette). La espeleología, el montañismo o el senderismo, vinculados en sus orígenes a actividades culturales con un perfil especial o incluso alternativo, también conectan a su manera con estas leyendas de fondo eremético o naturalista, o aquellas otras que se apoyan en lo solitario, agreste o escondido del paisaje, y en todo ello persiste un puente de unión con las viejas tradiciones naturistas. Como ejemplo de esta tendencia, se han creado mito-paisajes *ad hoc* con apoyo en diversas tradiciones, si bien el denominador común es ficcionalizar las tradiciones propias del patrimonio intangible, en forma de discursos basados en una herencia cultural, pero sin duda "contaminados" por la historia.

CONCLUSIONES

Si el paisaje natural es la tesis, y el paisaje histórico-cultural es la antítesis, el mito-paisaje sería la síntesis, el *cronotopo* (Bajtín 1981) acuñado en tanto que cristalización de unas creencias, un escenario físico o natural, y una herencia o memoria cultural que ha atesorado su singularidad. El mito-paisaje se fundamenta en una narración, en un mito explicativo o fundacional en torno al cual se agavillan los otros elementos, como ocurre en el mito jacobeo: la peregrinación y el camino hacia Santiago, la catedral, las conchas, etc. cobran sentido en este paisaje imaginario construido a partir de la historia del descubrimiento de la tumba del apóstol.

Como expresa Buxton (2000), los mitos son un lenguaje poético que imita y refleja la realidad, tal como podemos apreciar en las peripecias de los dioses, que tanto se parecen a los asuntos humanos. Pero además de reflejar también refracta, y proyecta modelos de

conducta desde sus propias narrativas a la vida social y a la configuración del paisaje, en todos sus planos. Las ecoficciones son un ejemplo de esta refracción, pues con sus historias de encantamientos, tesoros o apariciones en cuevas, arroyos, etc., hacen visibles estos entornos y los convierten en lugares de memoria (Nora 1997). El mecanismo no es simple, no se trata de una sencilla impregnación, Brelich (1974), Sahlins (1987) y otros autores ya mencionados ilustran a la perfección las complejas mediaciones e interacciones entre cultura e historia.

Como memoria acuñada, se produce luego un *proceso de recepción*, actualización y (re)mitologización que (re)interpreta continuamente los imaginarios creados, igual que hace el *midrash* sobre las escrituras bíblicas. Las *ecoficciones* han participado de este proceso, en tanto que etnotextos que autores clásicos como Cervantes usaron para sus propios imaginarios, por ejemplo, la *Cueva de Montesinos*, en realidad una conseja sobre una cueva manchega hibridada con materia literaria de Bretaña. El caso es que el Romanticismo pone en valor y reactualiza todo este caudal narrativo popular, y nos lleva así a una derivación muy propia del mundo turístico: el casticismo, la curiosidad, lo pintoresco. Las tradiciones son, entonces, curiosidades locales que el visitante puede consumir de una u otra manera. En los actuales parámetros de turismo diversificado (ecoturismo, turismo cultural, etc.), el mito-paisaje ofrece una experiencia alternativa, la posibilidad de habitar de forma global un espacio investido por el mito, igual que hacen los creyentes que visitan Tierra Santa. La apertura de los símbolos hace que lo que eran paisajes relacionados con la reconquista o con cultos marianos (Covadonga), se "relean" en clave del turismo "verde", esotérico (*New Age*) y de otras modalidades. En el fondo, se producen los mismos fenómenos que hicieron que numerosos viajeros europeos del siglo XIX visitaran España o Grecia como países románticos por excelencia, se deleitaran en sus ruinas o (re)crearan estereotipos como los ya mencionados. El paisaje mítico es "horrible", como dice Jacob de Bethel, y en el sentido de Otto (1980): sobrecoge, estremece, impacta de algún modo. Por eso los monstruos y los seres mitológicos en general son las "mascotas" ideales de estos paisajes míticos, porque añaden ese plus de lo inquietante o lo extraordinario. La parte de espectacularidad que conlleva la industria del entretenimiento del siglo XXI exige que los destinos turísticos aporten esa singularidad que lleve a lo que parece ser el lema de los tiempos, un turismo "de experiencia", una inmersión en otro ámbito que, se tome desde la óptica que se tome, debe ser alternativo a lo cotidiano. Y aquí es donde los discursos de lo sagrado y los imaginarios populares de un determinado entorno se han enhebrado para revalorizar las culturas locales. De hecho, las primeras rutas en el turismo tenían un carácter práctico o material –recorrer un geoparque–,

pero el auge del turismo como forma de (re)vivir *experiencias* ha subrayado el papel de los *intangibles* y, por tanto, del mito.

La *polifonía* y el *dialogismo* (Bajtin 1981) inherentes a la cultura popular permiten pensar que este nuevo *corpus* de leyendas no serán unas simples postales temáticas sino que posibilitarán nuevas lecturas del acervo popular. Los mitos del agua son el mejor ejemplo de esta dialéctica y de esta complejidad cultural; unas veces hablamos de enclaves singulares como arroyos o fuentes, otras veces de bestiarios y seres mitológicos como dragones o nereidas, y en otras ocasiones, de realidades en apariencia distintas a las acuáticas, pero estrechamente ligadas, como las cuevas o palacios encantados, los molinos, norias y otras “casas de hadas acuáticas”, que aún subsisten en forma de “ninfeas”, fuentes y otras construcciones por toda Europa. Todo ello nos revela la confluencia de realidades y signos, la *pansemiosis*, y también la necesidad de entender todo esto de una forma holística. La memoria y los mitos de agua (Martos 2011) no son disparates de faunos y ninfas, ni una simple “excrecencia” o capricho fabulatorio de una comunidad acerca de sus parajes singulares; conforman más bien la construcción de potentes imaginarios sociales (Castoriadis 1999) por parte de ese pueblo. En síntesis, el *mito-paisaje* sería un ejemplo perfecto del juego entre lo tangible y lo intangible, como motores de un constructo sociocultural de amplio calado en los ámbitos que hemos abordado.

REFERENCIAS CITADAS

- Aarne, A., y S. Thompson
1971 *The Types of the folk-tale. A classification and bibliography*. Burt Franklin, Nueva York.
- Aparicio Casado, B.
1999 *Mouras, serpientes, tesoros y otros encantos. Mitología popular gallega*. Cadernos do Seminario de Sargadelos, 80. Edición do Castro, Sada.
- Bajtin, M.
1974 *La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento. El contexto de François Rabelais*. Barral, Barcelona.
1981 Forms of time and the Chronotope in the novel. En *The Dialogic Imagination*, editado por M. Holquist, pp. 84-258. University of Texas, Texas.
- Barry, P.
2009 *Ecocriticism. Beginning Theory: An Introduction to Literary and Cultural Theory*, 3ra. ed. Manchester, Manchester.
- Berque, A.
2009 *El pensamiento paisajero*. Biblioteca Nueva, Madrid.
- Bettelheim, B.
1977 *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Crítica, Barcelona.
- Bollnow, O.
1963 *Mensch und Raum*. W. Kohlhammer, Stuttgart.
- Brelich, A.
1974 Prolegómenos a una historia de las religiones. En *Historia de las religiones I*, editado por H. C. Puech, pp. 30-97. Siglo XXI, Madrid.
- Buxton, R.
2000 *El imaginario griego: los contextos de la mitología*. Cambridge University Press, Cambridge.
- Calasso, R.
2004 *La locura que viene de las ninfas y otros ensayos*. Sexto Piso, México.
- Campbell, J.
1949 *El héroe de las mil caras*. Fondo de Cultura Económica, México.
- Cardigos, I.
2009 *The Enchanted Calendar of the Mouras Encantadas. A discussion of Portuguese legends describing the Mouras, enchanted women descending from the Moors*. Centro de Estudos Ataíde Oliveira, University of the Algarve, Faro.
- Caro Baroja, J.
1989 *De los arquetipos y leyendas: dos tratados introductorios*. Círculo de Lectores, Madrid.
- Castoriadis, C.
1999 *L'institution imaginaire de la société. Collection Points-Essais*. Editions du Seuil, París.
- Christian W. A.
1976 De los santos a María: Panorama de las devociones a santuarios españoles desde el principio de la Edad Media hasta nuestros días. En *Temas de la antropología española*, editado por C. Lisón, pp. 49-105. Akal, Madrid.
- Degh, L.
1976 Symbiosis of Joke and Legend: A Case of Conversational Folklore. En *Folklore Today. A Festschrift for Richard Dorson*, editado por L. Deigh, H. Classic y F. Oinas, pp. 101-122. Indiana University Press, Bloomington.
- Devoto, D.
1972 *Introducción al estudio de “Don Juan Manuel” y en particular de “El Conde Lucanor”*. Una bibliografía. Castali, Madrid.
- Eliade, M.
1956 *Lo sagrado y lo profano*. Guadarrama, Madrid.
1994 *Mito y realidad*. Labor, Barcelona.
- García Atienza J.
1985 *Guía de leyendas españolas*. Ariel, Madrid.

- García de Diego, V.
1958 *Antología de leyendas de la literatura universal*, 2 vols. Labor, Barcelona.
- Genette G.
1989 *Palimpsestes. La littérature au second degré*. Seuil, París.
- Greimas, A. J.
1970 *En torno al sentido. Ensayos semióticos*. Fragua, Madrid.
- Guimaraes, A. P.
2004 *Falas da Terra*. Colibrí, Lisboa.
- Jamieson, D.
1996 *The Ecocriticism Reader: Landmarks in Literary Ecology*. University of Georgia Press, Georgia.
- Kirk, G. S.
2006 *El mito. Su significado y funciones en la Antigüedad y otras culturas*. Paidós, Barcelona.
- Ley García J., L. M. Ortega Villa, N. A. Fimbres Durazo y G. de los Á. Ortega Villa
2012 Mitos en el valle de Mexicali: una cartografía de lo intangible. *Revista de Geografía Norte Grande* 52: 91-108.
- Lefebvre, H.
2005 *The production of space*. Blackwell, Oxford.
- Lotman, I.
1979 *Semiótica de la cultura*. Cátedra, Madrid.
- Martos Núñez, E. y A. E. Martos García
2011 *Memorias y mitos del agua en la Península Ibérica*. Marcial Pons, Ediciones Jurídicas y Sociales, Madrid.
- Menéndez Pidal, R.
1934 *Historia y epopeya*. Centro de Estudios Históricos, Madrid.
- Miró, G.
1935 *Figuras de la Pasión del Señor*. Altés, Barcelona.
- Nora, P. (director)
1997 *Les Lieux de mémoire*, 3 tomos. Gallimard [Bibliothèque illustrée des histoires], París.
- Osborne, B. S.
2001 *Landscapes, memory, monuments, and commemoration: putting identity in its place*. Department of Canadian Heritage for the Ethnocultural, Racial, Religious, and Linguistic Diversity and Identity Seminar. Halifax, Nueva Escocia.
- Otto, R.
1980 *Lo santo. Lo racional y lo irracional en la idea de Dios*. Alianza, Madrid.
- Pechoux, M.
1969 *Hacia el análisis automático del discurso*. Gredos, Madrid.
- Propp, V.
1974 *Las raíces históricas del cuento*. Fundamentos, Madrid.
- Ricoeur, P.
1969 *Finitud y culpabilidad*. Taurus, Madrid.
- Roma i Casanovas, F.
2004 Lagos malditos y huellas de santos: una aproximación al mito-paisaje pirenaico. *Actas Congreso Internacional Historia de los Pirineos (2º 1998)* Gerona: 167-182.
- Roso de Luna, M.
1908 *Mitos populares extremeños*. Archivo Extremeño, Badajoz.
- Sahlins, M.
1987 *Islas de historia*. Gedisa, Barcelona.
- Sewell, Jr., William H.
1999 The concept(s) of Culture. En *Beyond the Cultural Turn*, editado por V. E. Bonnell y L. Hunt, pp. 35-61. University of California Press, Los Ángeles.
- Thompson, S.
1972 *El cuento folklórico*. Universidad Central, Caracas.
- Velasco, H.
1989 Leyendas y vinculaciones. En *La leyenda: antropología, historia, literatura*, pp. 115-132. Coloquio Hispano-Francés de 1986, Casa de Velázquez, Universidad Complutense, Madrid
- Vorágine, S. D. L.
1982 *La leyenda dorada*. Alianza, Madrid.

NOTAS

- 1.- El bandido generoso, que roba a los ricos y se lo da los pobres, es un estereotipo de la España romántica, muy difundido en los pliegos de cordel, y está asociado al bandidismo y a personajes concretos, como Diego Corrientes y otros. En esta misma línea, Prosper Mérimée con su novela *Carmen* acuñó ciertos tópicos sobre este tipo de personajes, que resultaban exóticos y atrayentes a la Europa de la época.
- 2.- La Serrana de la Vera es un mito antiguo extremeño relativo a una doncella salvaje que vive en la comarca de la Vera, con usos propios de la cultura pastoril, y que asalta hombres. Las versiones literarias a partir del siglo XVI, como la de Lope de Vega, han literaturizado el mito y relacionado este con episodios de honor y despecho. En los desplazamientos que acarrió la reconquista, era frecuente que los cristianos, al huir de sus tierras, ocultaran sus iconos y reliquias de los musulmanes en paredes, como la Virgen de la Almudena en Madrid, o en pozos y otros lugares similares.
- 3.- Por eso podemos hablar de agua bendita, purificadora, vinculada a la vida y a la "iniciación espiritual" (como en el bautismo cristiano), pero también podría hablarse de otros testimonios más siniestros, bien porque intervengan seres o depredadores "cercaños" al agua, o sencillamente porque esa agua sea portal o umbral hacia el inframundo, que es lo que pasa muchas veces en las "visiones nocturnas". En todo caso, las ninfas, ondinas, xanas (damas de agua asturianas),

genios y otros tipos de seres mitológicos constituyen la tipología de estos *genius loci* aplicados a entornos locales. Ellas establecían las interacciones, por ejemplo, desvelar el secreto del lugar o del don otorgado (las monedas de oro de tantas leyendas gallegas) o si se trataba mal a los ríos, fuentes o lugares custodiados por la *xana* o la *moura* (mujer encantada), entonces se desencadenaba automáticamente la desgracia.

4.- El paraje de Covadonga es un santuario-cueva, con una fuente, que se sacralizó por la leyenda de la virgen que es señora del lugar, cuya importancia deriva de que se asoció al rey don Pelayo y a la batalla de Covadonga (año 722), en la que se venció a los musulmanes y que se marcó en la historiografía peninsular como el inicio de la reconquista.

5.- El camino jacobeo o de Santiago está formado por las rutas que recorren los peregrinos para llegar a la tumba del apóstol, y está jalonado de leyendas y prodigios que son en cierto modo especulares respecto del mito primordial de Santiago, y en general suponen una irradiación del imaginario cristiano de la etapa medieval.

6.- Esto quiere decir que los conjuntos geo-histórico-monumentales (por ejemplo, un centro histórico y su entorno natural) no se definen de una vez, por más que el evento mítico-legendario (la tumba del apóstol Santiago) esté fijado; lo que importa es la recepción de estas narrativas a lo largo de los siglos, en su comunidad de origen y en las vecinas, lo cual se aprecia claramente cuando estudiamos la evolución de los mapas de los santuarios en España y sus áreas de devoción (Christian 1976). La historia subyacente de una aparición mariana o cristológica puede ser semejante, en términos de descripción folklórica, pero luego otros factores explican que ese lugar termine siendo foco de un culto local, comarcal, regional o incluso (inter) nacional.

7.- Como madre del emperador Constantino e investigadora de los lugares evangélicos durante su viaje a Jerusalén, se le atribuye a Santa Elena el redescubrimiento de lugares tan sagrados como el Santo Sepulcro, así como el hallazgo de la Vera Cruz o de los restos de los Reyes Magos, hoy en la Catedral de Colonia.

8.- La Vera Cruz es el *lignum crucis* o santa cruz donde fue crucificado Jesús, y que la búsqueda de la emperatriz Elena de Constantinopla convirtió en una reliquia de primera magnitud. Cuenta la leyenda que esta, al mandar excavar, encontró al parecer tres cruces y que una prueba de ordalía –el prodigio de hacer resucitar a un muerto– reveló cuál era la auténtica o “vera cruz”.

9.- A este respecto, la fundación de nuevas colonias griegas, por ejemplo, no era un acto comercial o de expansión, tal como hoy lo podríamos conceptualizar; proyecta un amplio contenido religioso, ligado a la expatriación o expiación por parte de los colonos. Por ejemplo, se lleva el fuego de la metrópolis, se consulta el oráculo de Apolo, y la ciudad es fundada por un héroe que debe ser enterrado en el corazón de ella (hay otros muchos mito-paisajes, desde Santiago a la Emérita de Santa Eulalia, pivotan de algún modo en torno a una tumba de un héroe/heroína fundacional). Es decir, el ritual de fundación de ciudades recuerda a los ritos conciliatorios con la naturaleza, cuando el pescador o el cazador ofrecen sus “disculpas” a la Madre Naturaleza por el bien tomado. Incluso se ha subrayado el papel de los oráculos a la hora de elegir un emplazamiento y de sancionar un proyecto de ciudad, de tal forma que los criterios de elección vienen

orientados por el oráculo, del mismo modo que vemos en los emplazamientos de santuarios en la Edad Media, determinados por pruebas de ordalías, un buey que lleva el icono de la virgen, por ejemplo, que se para en un determinado lugar. Por otra parte, la ciudad griega, a pesar del ejemplo de la acrópolis ateniense, no era habitualmente una ciudad centralizada en los alrededores de un templo; al contrario, hay numerosos santuarios de ámbito suburbano o incluso extraurbano. Por su parte, el morabito magrebí que proviene de la mitología de los bereberes, es el vestigio de un *témenos*, un espacio acotado que sirve de lugar de consagración y de sacrificios.

10.- Es el caso de la Virgen de Bótoa, una ermita en un paraje de dehesa, a varios kilómetros de Badajoz, cuyo topónimo –a pesar de las distintas interpretaciones– evidencia un lugar de memoria vinculado a las aguas, pues es una llanura por la que corren la ribera del río Gévora y el río Zapatón. De hecho, la propia leyenda de la aparición nos remite nuevamente al lugar como centro, pues es una encina donde se aparece al pastor, y es en las bellotas donde se prolonga su efigie. Por tanto, la hierofanía es plenamente una teofanía vinculada a un lugar singular, que queda así sacralizado en la memoria colectiva.

11.- El archiconocido volumen *The Types of the folk-tale. A classification and bibliography*, (Aarne-Thompson 1971: 5-7) incurre, a nuestro juicio, en su propio plan de taxonomía de los cuentos en unas categorizaciones en exceso cartesianas, que podemos resumir en la aplicación de principios como el de *tercero excluido*, es decir, la preasignación de categorías rígidas como “adversario” o “agresor” a representaciones folklóricas que sabemos son por naturaleza ambivalentes, como es el caso del tramposo o *trickster*.

12.- Tenemos un buen ejemplo de ello en el cuento de Grimm en el prototipo de “La Muerte Madrina”, que constituye el Tipo Aarne-Thompson 0332, véase *Cuentos de los hermanos Grimm*, Kreactiva Editorial. Aquí lo que obtiene el niño apadrinado por la muerte es la facultad “visionaria” de verla en distintas posiciones al pie de la cama de los enfermos, y según ello, pronosticar, con lo cual amasa una gran fortuna. Igual que en los cuentos de mouros o de *xanas*, se produce al final un “mal uso” del tesoro, en forma de violación de un tabú impuesto por la muerte, y su correspondiente castigo. Lo que nos interesa de este cuento es que ofrece el marco coherente de estos mitos de redención, basados en elementos chamánicos. Así, la idea de que la riqueza material viene de los difuntos, el hermano menor se enriquece por su trato con la Muerte. Igual que en la *accatura* italiana, los objetos escondidos son revelados en sueños, aquí es el poder visionario del hermano el que le hace medrar. La parte final del cuento, con la cueva y las velas donde arden las almas de las personas, pudiera parecer un adorno. Con todo, la representación de las almas-velas y el antro iniciático nos remiten al mito de la palingenesia y a la regeneración de las almas; no olvidemos por ejemplo el vínculo de la abeja con Diana. Es el mismo antro iniciático donde Ulises vive con Calipso en forma de una especie de trance extático. De tal modo que aparecen ciertas equivalencias claras: médico-chamán, muerte-espíritu ayudante, tesoro-don de clarividencia...

13.- Es el caso del pozo asturiano de Funeres, una sima legendaria de la que se cuenta que estaba infestada de larvas y alimañas, y que luego fue el escenario donde se mató a personas durante el periodo franquista.

