

**UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID**

**FACULTAD DE FILOLOGÍA**

Instituto Universitario de Ciencias de las Religiones  
**MÁSTER UNIVERSITARIO EN CIENCIAS DE LAS RELIGIONES**



**La travesía del héroe y de la heroína en el mito de Campbell y en el cuento de Propp**

**Análisis del personaje heroico**

**AUTORA: Valeria Turkova**

**TUTOR: Dr. David Hernández de la Fuente y Dr. Enrique Santos Marinas**

**Trabajo Fin de Máster**

**Curso académico: 2021-2022**

**Convocatoria: Julio 2022**

**Calificación: Sobresaliente (9)**

**Autora:** Valeria Turkova ([vturkova@ucm.es](mailto:vturkova@ucm.es))

**Tutor 1:** Dr. David Hernández de la Fuente ([dahdelafuente@filol.ucm.es](mailto:dahdelafuente@filol.ucm.es))

**Tutor 2:** Dr. Enrique Santos Marinas ([esantos@filol.ucm.es](mailto:esantos@filol.ucm.es))

**Título:** La travesía del héroe y de la heroína en el mito de Campbell y en el cuento de Propp. Análisis del personaje heroico.

**Title:** The journey of the hero and the heroine in the myth of Campbell and in the tale of Propp. Analysis of the heroic character.

**Palabras clave:** mito, cuento, héroe, heroína, travesía, Campbell, Propp, religión

**Key words:** myth, tale, hero, heroine, journey, Campbell, Propp, religion

**Resumen:** En este trabajo se estudiará al héroe y la heroína en el mito y en el cuento desde la perspectiva del método funcional de Propp y del método psicoanalítico de Campbell. Se buscarán las similitudes y diferencias en los trabajos de estos dos autores y a través de sus planteamientos se contestará a las preguntas ¿cómo llega a ser uno un héroe? y ¿qué cualidades hay que tener para ser un héroe? Por último, se explicará la importancia de este tema con respecto a la religión.

**Abstract:** In this paper, the hero and heroin in myth and story will be studied from the perspective of Propp's functional method and Campbell's psychoanalytic method. We will look for the similarities and differences in the works of these two authors and through their approaches, we will answer the questions: how does one become a hero? and what qualities do one have to have to be a hero? Finally, the importance of this subject with regard to religion will be explained.

# La travesía del héroe y la heroína en el mito de Campbell y en el cuento de Propp.

## Análisis del personaje heroico.

### Índice:

1- Introducción.....	4
a) Justificación.....	5
b) Objetivos.....	5
c) Metodología.....	5
2- Las propuestas de Campbell y Propp.....	6
a) Definición del mito y del cuento.....	6
b) Análisis de la propuesta de Campbell.....	8
c) Análisis de la propuesta de Propp.....	12
d) Comparación de los resultados de los dos autores. Similitudes y diferencias en sus conclusiones.....	15
e) Críticas a las propuestas de Campbell y Propp.....	19
3- Aplicación del esquema de Campbell y Propp.....	21
a) Héroe femenino.....	21
1) El mito de Eros y Psique.....	21
2) El cuento de la pluma de Finist, el halcón resplandeciente.....	25
3) Análisis de los resultados.....	29
b) Héroe masculino.....	31
1) Perseo y Andrómeda.....	31
2) Nikita Curtidor.....	33
3) Análisis de los resultados.....	35
4- La relación entre el cuento, el mito y la religión.....	37
5- Conclusiones.....	38
6- Anexo.....	40
7- Bibliografía.....	45

## 1- Introducción

Este trabajo nace a raíz de una de mis pasiones, el rap, el cual en mi país natal, Rusia, se ha convertido en un fenómeno cultural de eruditos, en el que muchos jóvenes compiten en "batallas de gallos" discutiendo ideas políticas, sociales o económicas.

En una de estas competiciones<sup>1</sup> me llamó la atención uno de los libros que mencionaba uno de los participantes, *El héroe de las mil caras* de Joseph Campbell. El rapero *Oxxxymiron*<sup>2</sup> decía<sup>3</sup> que en todas las mitologías, en cuantas religiones se pueden encontrar, y en el corazón de cualquier historia hay un mismo motivo, un único camino recorrido por infinidad de héroes. La misión del héroe, según mencionaba, era clara, tenía que recorrer el camino, encontrar el tesoro, rescatar a la princesa, matar al monstruo, y volver a casa. De esta forma, si comparásemos los cómics de Marvel y los mitos griegos, podríamos ver el mismo viaje realizado por distintos héroes. ¿Pero entonces qué le hace a uno ser un héroe? ¿Cómo llega a ser uno un héroe? ¿Qué características hay que tener? ¿Qué cualidades hay que tener para ser un héroe? - me preguntaba yo. Si como *Oxxxymiron* mencionaba el héroe es héroe, no porque sea un atleta o un gran luchador, sino porque no puede ser de otra forma, es decir, un claro ejemplo de predestinación, yo por mi parte no tenía una respuesta clara a estas preguntas.

Animada con esta idea del "monomito", de patrones universales, de similitudes entre lo nuevo y lo viejo, me adentré de lleno en el trabajo de Campbell, que me pareció fascinante. A raíz de esto, también estudié la obra de Propp, otro gran investigador de un tema bastante parecido, el cuento. Pero tanto Campbell como Propp intentan encontrar esquemas, explicar o clasificar los cuentos y los mitos, en donde constantemente se menciona al héroe. Pero ninguno explica qué le hace a uno ser un héroe o en qué momento uno deja de ser hombre y se convierte en héroe. Por lo que en este trabajo, utilizando el estudio de estos grandes autores, quiero intentar encontrar los momentos del cuento y el mito en los cuales el héroe se convierte en lo que es y, por consiguiente, qué le hace ser lo que es.

---

<sup>1</sup>Estoy hablando de la competición que se llevó a cabo en San Petersburgo el 6 de agosto de 2017. Es un torneo en donde compitieron los dos clubes de rap ruso más conocidos en el país: *Versus Battle* y *Slovo SPB*. Para ver esta competición completa, visite el siguiente enlace: [https://www.youtube.com/watch?v=v4rvTMBCJD0&t=2913s&ab\\_channel=versusbattleru](https://www.youtube.com/watch?v=v4rvTMBCJD0&t=2913s&ab_channel=versusbattleru). Para escuchar la parte donde se habla sobre Campbell vea del minuto 42 al 50.

<sup>2</sup> *Oxxxymiron* es considerado el padre del rap ruso. Un rapero muy conocido en el país, cuyos textos son venerados como poesía moderna y analizados en las universidades. Para leer más sobre él, visite el siguiente enlace: <https://www.last.fm/music/Oxxxymiron/+wiki>

<sup>3</sup> ANEXO I. Se adjunta el fragmento (en ruso y en español) del tercer asalto de *Oxxxymiron* donde habla sobre *El héroe de las mil caras* de Joseph Campbell.

### **a) Justificación**

En este trabajo he decidido analizar tanto el mito como el cuento, ya que considero que son dos formas tanto opuestas como paralelas de transmitir conocimiento, valores y sabiduría, que han sido la base de nuestra cultura, literatura y sociedad. Por lo que centrar mi labor solo en un género sería pobre y escaso.

Por otro lado, centrar mi labor en la figura del héroe se debe principalmente a la importancia o la centralidad que tiene tanto en el mito como en el cuento la figura del protagonista. Para entender bien todo el viaje, así como el sentido de lo que estos dos géneros nos quieren transmitir, es esencial entender, percibir e interpretar la figura principal.

La elección de los dos autores, tanto de Joseph Campbell como de Vladímir Propp se debe principalmente a que ambos hicieron grandes aportaciones en la investigación del mito y el cuento, por lo que su trabajo va a servir como base y fundamento para hacer mi investigación.

### **b) Objetivos**

- I. Explicar qué es mito y que es cuento. Cuáles son las diferencias y las similitudes de estos dos géneros.
- II. Conocer las ideas de Joseph Campbell sobre el mito y de Vladímir Propp sobre el cuento y ver dónde hay coincidencias y discrepancias entre sus planteamientos.
- III. Determinar si hay un momento en el cual el héroe o la heroína se convierte en un personaje heroico y cuáles son sus características principales en el cuento popular y en el mito desde la perspectiva del método funcional de Propp y del método psicoanalítico de Campbell

### **c) Metodología**

Para la realización de este trabajo utilizaré las obras de Joseph Campbell sobre mitología, y de Vladímir Propp relacionadas con los cuentos populares rusos. Analizaré sus trabajos para extraer las similitudes y diferencias que presentan sus investigaciones, y sintetizaré sus propuestas a un ejemplo mucho más simple. En base a esto, buscaré indicios en sus análisis de en qué momento el héroe o la heroína se convierten en un personaje heroico. Por último, estudiaré varios mitos y varios cuentos para ejemplificar mis ideas, concluyendo finalmente con la relación de este trabajo con la religión.

## 2- Las propuestas de Campbell y Propp

### a) Definición del mito y del cuento

La labor de definir en sí es un trabajo arduo, pero definir ciertos conceptos tan amplios y paralelos como mito y cuento resulta complejo. A lo largo de los años ha habido gran discusión en cuanto a cómo definir, delimitar y entender estos conceptos, pero todavía no se ha llegado a algo concreto y fijo.

Las definiciones más completas hasta el momento son las siguientes:

- El mito: "relato explicativo, simbólico y dinámico, de uno o varios acontecimientos extraordinarios personales, con referente trascendente, que carece en principio de testimonio histórico, se compone de una serie de elementos invariantes, reducibles a temas y sometidos a crisis, que presenta un carácter conflictivo, emocional, funcional, ritual y remite siempre a una cosmogonía o a una escatología absolutas, particulares o universales" (Losada, 2017: 3). O esta otra definición de Rosa Ramos, "el mito pretende explicar el origen del mundo e iluminar las acciones de los dioses y de los héroes de la antigüedad, relacionándolos a menudo con lo teológico, lo ritual o con la religión establecida. Los personajes de estos relatos manifiestan atributos humanos a la vez que son figuras divinas o héroes; se mueven en un ambiente ajeno y en su tiempo anterior al nuestro" (Ramos, 1988: 30). También podemos mencionar esta definición de Carlos García Gual, "el mito es un relato tradicional que refiere la actuación memorable y ejemplar de unos personajes extraordinarios en un tiempo prestigioso y lejano" (García Gual, 1992: 18).

- El cuento: el cuento popular es un relato de ficción que solo se expresa verbalmente y sin apoyos rítmicos; carece de referentes externos, se transmite principalmente por vía oral y pertenece al patrimonio colectivo. Su relativa brevedad le permite ser contado en un solo acto. En cuanto al contenido, parte de un conflicto, se desarrolla en forma de intriga y alcanza un final, a menudo sorprendente. Muchos cuentos se componen de dos partes o secuencias (si bien la segunda suele estar debilitada o perdida). El sentido de los cuentos populares se aloja fundamentalmente en la acción. Sus personajes carecen de entidad psicológica individual, pero no de significado, que está ligado a la acción (Rodríguez Almodóvar, 2010: 3). O también esta otra, "En su acepción más amplia, el término indica toda aquella narración heredada del pasado, ya sea en forma escrita u oral. En este sentido las fábulas de Esopo y los cuentos de *Las mil y una noches* son cuentos folklóricos. En otro sentido... incluye toda clase

de cuentos tradicionales de todo el mundo. Mientras que *Las mil y una noches* sería excluido como esencialmente un producto de la tradición escrita, todo cuento, mito y leyenda, ya serio, sagrado o sencillamente gracioso, se incluiría. El tercer sentido iguala el término *cuento folklórico* al alemán *Märchen* de modo que se incluye dentro de este concepto solo cuentos de la clase hallada en la colección de los hermanos Grimm, o lo que se llama confusamente en inglés, *fairy tales* (Ramos, 1988: 13).

Aun así, éstas no son definiciones universales y no son aceptadas globalmente, por lo que sigue habiendo intentos de definir estos dos conceptos. Creo que sería conveniente destacar un capítulo<sup>4</sup> del libro de José Bermejo, *Introducción a la sociología del mito griego*, en donde hace un breve recorrido por los nombres más destacados y sus principales ideas al respecto.

H.J. Rose en un artículo del año 1935, *Mythology and Pseudo-Mythology*, vagamente intenta establecer la diferencia que hay entre los conceptos de mito, saga y cuento, pero afirma que la distinción es difícil y que a la hora de enfrentarse a algún ejemplo el estudioso tiene que guiarse por sus sentidos. Básicamente deja todo a la subjetividad, por lo que desde una perspectiva científica es completamente rechazada (Bermejo, 1979: 43-44). André Jolles, por otro lado, en su libro del año 1972, *Formes Simples*, ofrece definiciones muy generales del mito y del cuento, sin tomar en consideración la experiencia folklórica y etnográfica (Bermejo, 1979: 44-45).

Dentro del estudio folklórico del cuento ha destacado el autor ruso Vladimir Propp, quien analiza la estructura formal de un tipo de cuento específico, el cuento maravilloso. En su libro del año 1928 *Morfología del cuento*, Vladimir Propp a través de un esquema funcional pretende deducir la estructura formal abstracta del cuento maravilloso (Bermejo, 1979: 45-46). Ésto resulta ser un método útil e interesante, pero tiene dos fallos, como analiza Lévi-Strauss en un artículo de 1972, *La Estructura y la Forma (reflexiones sobre una obra de Vladimir J. Propp)*. Para él, el método de Propp es demasiado formalista e incapaz de adaptarse a la historia, por lo que él mismo propone un método estructuralista, adaptando su método a la realidad y a la historia, ya que forma y contenido para él es lo mismo (Bermejo, 1979: 49-50).

---

<sup>4</sup> Me refiero al capítulo N° II, *Los límites del mito. El mito y el cuento* (Bermejo, 1979: 43-55).

El problema que surge con las ideas de Lévi-Strauss es que no se plantea cuál puede ser la función social del cuento (Bermejo, 1979: 50). Pero sí lo hace Roger Pinon en el año 1955, en su obra *El cuento folklórico*. En esta obra Pinon sigue el análisis estructural de Propp, pero incluye la función social, por lo que llega a la conclusión de que “la distinción entre ambos, no es, por tanto, de tipo formal, sino de tipo sociológico” (Bermejo, 1979: 52). Es decir, el mito tiene una función social más etiológica, mientras que el cuento una función didáctica, ética o moral. Por lo que a rasgos generales, el principal propósito del mito es explicar, mientras que con el cuento se pretende enseñar.

En otras palabras, como lo resume Bermejo: “La distinción mito-cuento debe establecerse, como ya hemos dicho, en base de su función social. Y no existe entre ellos ningún abismo, ni de tipo formal, ni de tipo histórico” (Bermejo, 1979: 55). Es decir, el mito y el cuento son narraciones fantásticas paralelas que a nivel histórico, formal o estructural tienen gran similitud, por lo que la forma de diferenciarlas, de ver cuál es cuál, es a través de su función social, si esta narración sirve para enseñar o explicar.

#### **b) Análisis de la propuesta de Campbell**

Joseph Campbell nació en 1904 en Nueva York. A lo largo de su vida se dedicó al estudio de los mitos, la religión y los símbolos. Para Campbell los mitos sobre los héroes tienen un patrón universal, por lo que hay una línea común de relato del viaje del héroe en todas las culturas. Influenciado por los trabajos de Freud y Jung, Campbell reflexiona sobre cómo este “monomito”<sup>5</sup> tiene que ver con la psique humana, es decir, si el héroe es un reflejo de uno mismo o de una colectividad. Dicho héroe hace un viaje interior a través del cual el individuo o la colectividad tiene que enfrentarse a su propio yo o a los problemas que le afecten, culminar este viaje y volver al punto inicial transformado.

---

<sup>5</sup> “La teoría del monomito, postulada por Joseph Campbell en *El héroe de las mil caras*, plantea la existencia de un esquema mítico-narrativo universal observable en la mayoría de los mitos” (Chamorro, 2017: 3). Campbell plantea que la mayoría de los cuentos, leyendas y mitos tradicionales que han existido a lo largo de la historia, sin importar su época o procedencia cultural, comparten un esquema narrativo elemental. Este esquema, al que Campbell llamó monomito, tiene como elemento principal la figura del héroe y su aventura arquetípica, de la que propone una síntesis universal. Ésta, pues, es la historia que hemos leído, escuchado y visto innumerables veces, siempre la misma pero contada con infinidad de variaciones; un modelo que ya existía en los relatos transmitidos oralmente por las sociedades tradicionales. Como podría decir el propio Campbell lo tenemos integrado en nuestro ADN cultural (Chamorro, 2017: 8-9).



Basándose en esta idea de Campbell las siguientes generaciones de artistas o de directores de cine de los años cincuenta y en adelante toman como clásico este modelo. Así, un claro ejemplo de esta idea de monomito es la película de *Star Wars* de George Lucas.

En el año 1949 Joseph Campbell publica por primera vez su libro más célebre, *El héroe de mil caras. Psicoanálisis del mito*. En este libro Campbell pone por escrito sus ideas con respecto al "monomito" y la psique humana, y este será el libro que utilizaré como base para mi investigación.

En este libro se refleja la idea de que el ser humano desde el comienzo de los tiempos lleva contando una misma historia, un "monomito", una historia cargada de un gran simbolismo e importancia espiritual. La historia refleja toda la conciencia humana, pero con la evolución la historia se adapta a distintas zonas, tomando diferentes formas, por lo que es como si el héroe adoptase la máscara que mejor convenga dependiendo de quien lo rodea y de dónde está. Con numerosos ejemplos incluidos en el libro de diferentes mitos extraídos alrededor del mundo, Campbell quiere acercar las religiones orientales y occidentales, mostrando la similitud que hay entre ellas.

Para explicarlo todo, ahora con palabras literales de Campbell, vamos a reproducir estos dos párrafos del prólogo del *El héroe de mil caras*:

Sea que escuchemos con divertida indiferencia el sortilegio fantástico de un médico brujo de ojos enrojecidos del Congo, o que leamos con refinado embeleso las pálidas traducciones de las estrofas del místico Lao-Tse, o que tratemos de romper, una y otra vez, la dura cáscara de un argumento de Santo Tomás, o que capturemos repentinamente el brillante significado de un extraño cuento de hadas esquimal, encontraremos siempre la misma historia de forma variable y sin embargo maravillosamente constante, junto con una incitante y persistente sugestión de que nos queda por experimentar algo más que lo que podrá ser nunca sabido o contado.

En todo el mundo habitado, en todos los tiempos y en todas las circunstancias, han florecido los mitos del hombre; han sido la inspiración viva de todo lo que haya podido surgir de las actividades del cuerpo y de la mente humanos. No sería exagerado decir que el mito es la entrada secreta por la cual las inagotables energías

del cosmos se vierten sobre las manifestaciones culturales humanas. Las religiones, las filosofías, las artes, las formas sociales del hombre primitivo e histórico, los primeros descubrimientos, científicos y tecnológicos, las propias visiones que atormentan el sueño, emanan del fundamental anillo mágico del mito (Campbell, 1959: 11).

Campbell divide el viaje del héroe en tres etapas generales, de manera semejante al modelo clásico aristotélico distinguiendo entre planteamiento, nudo y desenlace, pero centrándose en el viaje del héroe y diferenciando por tanto entre la partida, la iniciación y el regreso.

Estas tres partes a su vez están divididas en pequeñas etapas por las que el héroe pasa a lo largo de su viaje. En total son diecisiete<sup>6</sup>. No es obligatorio que en un mito se incluyan las diecisiete etapas, normalmente esta parte es muy flexible.

Así, el viaje del héroe de Campbell se puede estructurar en:

1. La partida: la preparación y la disposición para el viaje.
  - 1.1. La llamada de la aventura: es la primera etapa, una indicación del comienzo del viaje. Desde el psicoanálisis, Campbell ve esto como el despertar del yo, en donde el héroe hace un viaje al interior del subconsciente con el fin de comprenderse a sí mismo y crecer como individuo. "Una serie de signos de fuerza creciente se hará visible entonces hasta que las llamadas ya no pueden desoírse" (Campbell, 1959: 58-59).
  - 1.2. La negativa a la llamada: no siempre el héroe de buen grado acepta su destino. Algunas veces está indeciso o simplemente no quiere emprender el viaje hacia lo desconocido y abandonar el hogar. El rechazo completo de la llamada lleva al héroe a padecer. "Su mundo floreciente se convierte en un desierto de piedras resacas y su vida pierde todo significado" (Campbell, 1959: 61). O bien a convertirse en una víctima que tiene que ser salvada por otro héroe. "El individuo pierde el poder de la significativa acción afirmativa y se convierte en una víctima que debe ser salvada" (Campbell, 1959: 61).
  - 1.3. La ayuda sobrenatural: aquel héroe que no ha rechazado la llamada recibe ayuda por parte de una figura, normalmente alguien sabio, quien brinda lo

---

<sup>6</sup> ANEXO II. Se adjunta una imagen del esquema del "monomito" de Joseph Campbell para visualizar mejor el viaje del héroe.

necesario al héroe para cumplir su viaje. "Lo que representa esa figura es la fuerza protectora y benigna del destino" (Campbell, 1959: 72).

- 1.4. El cruce del primer umbral: el umbral aquí se entiende como una línea que divide el mundo conocido del desconocido, la línea que el héroe tiene que traspasar para comenzar la travesía.
- 1.5. El vientre de la ballena: también podemos denominarlo "lo desconocido". Después de cruzar el umbral, el héroe se enfrenta al primer obstáculo, lo desconocido, como si estuviera en el vientre de una ballena (igual que Jonás en el Antiguo Testamento) donde todo es nuevo, lejano y extraño.
2. La iniciación: es el paso en donde el héroe tiene que ir venciendo obstáculos.
  - 2.1. El camino de las pruebas: es el comienzo de la lucha del héroe contra el enemigo, que en la visión psicoanalítica de Campbell resulta ser una lucha muchas veces contra uno mismo. Aquí es la etapa en donde el héroe tiene que superar los obstáculos y crecer, evolucionar.
  - 2.2. El encuentro con la diosa: "La última aventura, cuando todas las barreras y los ogros han sido vencidos, se representa comúnmente como un matrimonio místico del alma triunfante del héroe con la Reina Diosa del Mundo" (Campbell, 1959: 104). "El encuentro con la diosa es la prueba final del talento del héroe para ganar el don del amor, que es la vida en sí misma, que se disfruta como estuche de la eternidad" (Campbell, 1959: 112). Este punto tiene que ver con el encuentro del amor verdadero del protagonista.
  - 2.3. La mujer como tentación: las tentaciones, no necesariamente encarnadas en una mujer, que aparecen a lo largo del viaje son la encarnación del mal que pretende apartar al héroe de su camino.
  - 2.4. La reconciliación con el padre: el héroe se enfrenta al padre, una figura que representa los miedos y las dudas infantiles. Pero ahora él es capaz de ver las cosas como son, por lo que el héroe empieza a definirse a sí mismo. "El problema del héroe que va a encontrar al padre es abrir su alma a tal grado y haciendo caso omiso del terror, que adquiera la madurez para entender cómo las enfermizas y enloquecidas tragedias de este vasto mundo sin escrúpulos adquieren plena validez en la majestad del Ser" (Campbell, 1959: 137).
  - 2.5. Apoteosis: la comprensión de su destino, el objetivo del viaje y lo más importante, la transformación y el descubrimiento de sí mismo. "El estado

divino al que llega el héroe humano que ha atravesado los últimos terrenos de la ignorancia" (Campbell, 1959: 140).

- 2.6. La gracia última: consiste en la obtención del objeto, poder o elixir preciado por el que el héroe ha hecho todo el viaje. Algunas veces este es obtenido de una forma astuta, lo que da lugar a la huida en la última parte del viaje del héroe.
3. El regreso: vuelta al punto inicial, pero con todo lo conseguido durante el viaje.
  - 3.1. La negativa al regreso: claro apego a lo nuevo, a la transformación que ha alcanzado el héroe y ahora la vuelta a casa, igual que al principio del viaje, es rechazada.
  - 3.2. La huida mágica: debido al engaño que realiza el héroe en el punto 2.6, la vuelta puede estar caracterizada por una huida y persecución.
  - 3.3. El rescate del mundo exterior: de nuevo aparece una ayuda por parte del destino, que ayuda al héroe a volver a casa. "Muestra en los estadios finales de la aventura la acción continuada de la fuerza de ayuda sobrenatural que asiste al elegido a través del curso de su prueba. El inconsciente le da su equilibrio propio y renace en el mundo del que partió" (Campbell, 1959: 200).
  - 3.4. El cruce del umbral del regreso: ahora la última misión del héroe es compartir todo lo aprendido y obtenido durante el viaje.
  - 3.5. La posesión de los dos mundos: al volver, el héroe tiene que encontrar un equilibrio entre el mundo que ha conocido y el suyo propio, lo que no solo se refiere al mundo exterior, sino también al interior.
  - 3.6. Libertad para vivir: el final de la narración, el cierre del viaje y la continuación de la vida del héroe.

### **c) Análisis de la propuesta de Propp**

Vladimir Propp nació en el año 1895, durante el reinado del último zar ruso Nicolás II. Procedente de una familia de origen alemán, Propp estudió lingüística en la universidad de Leningrado. Trabajó primeramente como profesor de alemán, y después centró toda su labor en investigar el folklore occidental. Su obra más destacada, *Morfología del cuento*, publicada en el año 1928, se centra en el análisis de los cuentos populares rusos. Para él, todos los cuentos maravillosos se pueden fraccionar en 31 funciones que se llevan a cabo por un número fijo de personajes. Tanto las funciones como los personajes no tienen por qué ser incluidos necesariamente en su totalidad, sino que hay flexibilidad de utilización. Sin

embargo, normalmente las funciones sí que tienen un orden, ya que muchas de ellas están relacionadas.

Con su trabajo Propp no solo pudo encontrar patrones dentro del mundo folclórico ruso, sino que también su trabajo traspasó a otros cuentos populares de otros países, por lo que el esquema es aplicable a toda la cultura occidental. Además, su trabajo sirvió de inspiración y debate para otros autores, entre ellos Claude Lévi-Strauss o Roland Barthes.

*Morfología del cuento*, por tanto, es una obra en la que Vladímir Propp quiso estudiar de nuevo las formas y la estructura de los cuentos populares, ya que no estaba satisfecho con los trabajos realizados hasta aquel momento. Él tenía en mente estructurar el cuento con fórmulas lógicas, como en matemáticas. Para ello, dividió los cuentos en partes más elementales y vio que relación había entre cada una de ellas y el conjunto.

Utilizando la recopilación de Alexandr Afanásiev<sup>7</sup> (1958) de los cuentos populares rusos, Propp dividió los cuentos en funciones que se podrían enunciar con una frase corta, por ejemplo: la tarea es realizada, el héroe es reconocido o el agresor es vencido. En base a estas acciones o funciones, Propp compara los cuentos maravillosos. El resultado que obtiene es que los personajes o sus características son los que cambian, pero las acciones que realizan son invariables. Así, Propp se centra en qué hacen, y no en cómo o quién.

Propp, por tanto, destacó 7 personajes en los cuentos rusos que van a realizar las 31 funciones:

- 1- El agresor o el malvado: sus acciones normalmente tienen que ver con la fechoría, el combate o lucha contra el héroe y la persecución.
- 2- El donante o el proveedor: se encarga de la transmisión del objeto mágico al héroe.
- 3- El auxiliar: se encarga del desplazamiento del héroe en el espacio, la reparación de la fechoría o de la carencia, el socorro durante la persecución o la transfiguración del héroe.
- 4- La princesa: sus acciones están relacionadas con la petición de realizar tareas difíciles, la imposición de una marca, el descubrimiento del falso héroe, el reconocimiento del héroe verdadero, el castigo del segundo agresor o el matrimonio.

---

<sup>7</sup> Para leer más información sobre este destacado folclorista ruso, visite el siguiente enlace: <https://www.mcnbiografias.com/>

- 5- El mandatario: su acción tiene que ver con el envío del héroe.
- 6- El héroe: realiza la partida para efectuar la búsqueda, la reacción ante las exigencias del donante, el matrimonio.
- 7- El falso héroe: realiza acciones similares a las del héroe, como la partida para efectuar la búsqueda, la reacción ante las exigencias del donante, que es siempre negativa, y también realiza las pretensiones engañosas.

Las 31 funciones de los personajes son:

1. Uno de los miembros de la familia se aleja de la casa (definición: alejamiento).
2. Recae sobre el protagonista una prohibición (definición: prohibición).
3. Se transgrede la prohibición (definición: transgresión).
4. El agresor intenta obtener noticias (definición: interrogatorio).
5. El agresor recibe informaciones sobre su víctima (definición: información).
6. El agresor intenta engañar a su víctima para apoderarse de ella o de sus bienes (definición: engaño).
7. La víctima se deja engañar y ayuda así a su enemigo a su pesar (definición: complicidad).
8. (A) El agresor daña a uno de los miembros de la familia o le causa perjuicios (definición: fechoría) o (a) Algo le falta a uno de los miembros de la familia; uno de los miembros de la familia tiene ganas de poseer algo (definición: carencia).
9. Se divulga la noticia de la fechoría o de la carencia, se dirigen al héroe con una pregunta o una orden, se le llama o se le hace partir (definición: mediación, momento de transición).
10. El héroe-buscador acepta o decide actuar (definición: principio de la acción contraria).
11. El héroe se va de su casa (definición: partida).
12. El héroe sufre una prueba, un cuestionario, un ataque, etc., que le preparan para la recepción de un objeto o de un auxiliar mágico (definición: primera función del donante).
13. El héroe reacciona ante las acciones del futuro donante (definición: reacción del héroe).
14. El objeto mágico pasa a disposición del héroe (definición: recepción del objeto mágico).
15. El héroe es transportado, conducido o llevado cerca del lugar donde se halla el objeto de su búsqueda (definición: desplazamiento).
16. El héroe y su agresor se enfrentan en un combate (definición: combate).
17. El héroe recibe una marca (definición: marca).
18. El agresor es vencido (definición: victoria).
19. La fechoría inicial es reparada o la carencia colmada (definición: reparación).
20. El héroe regresa (definición: la vuelta).
21. El héroe es perseguido (definición: persecución).
22. El héroe es auxiliado (definición: socorro).

23. El héroe llega de incógnito a su casa o a otra comarca (definición: llegada de incógnito).
24. Un falso héroe reivindica para sí pretensiones engañosas (definición: pretensiones engañosas).
25. Se propone al héroe una tarea difícil (definición: tarea difícil).
26. La tarea es realizada (definición: tarea cumplida).
27. El héroe es reconocido (definición: reconocimiento).
28. El falso héroe o el agresor, el malvado, queda desenmascarado (definición: descubrimiento).
29. El héroe recibe una nueva apariencia (definición: transfiguración).
30. El falso héroe o el agresor es castigado (definición: castigo).
31. El héroe se casa y asciende al trono (definición: matrimonio).

**d) Comparación de los resultados de los dos autores. Similitudes y diferencias en sus conclusiones.**

Aunque a primera vista puede parecer que los trabajos de Campbell y Propp tienen más diferencias que similitudes, si los analizamos más profundamente, podremos ver que los resultados obtenidos son muy parecidos, más aún, podremos plantearnos que entre el trabajo de Campbell y el de Propp podemos encontrar un tercer esquema que una los dos trabajos en uno.

Pero antes de hablar de las similitudes sería importante señalar qué diferencias hay. Campbell centra su trabajo en el mito, pero no solo en los mitos de una época o zona concreta, sino que incluye tanto mitos occidentales como orientales, centrándose en analizar el viaje del héroe en todos ellos. En total, Campbell señala que hay 17 etapas por las que pasa un héroe, etapas que no obligatoriamente tienen que aparecer en su totalidad. Propp, por otro lado, se dedica a analizar los cuentos populares rusos, apoyándose en la recopilación del folclorista ruso Aleksandr Afanasiev. Propp no centra su labor en un personaje concreto, sino que establece que todos los cuentos se pueden reducir a 7 personajes que realizan 31 funciones.

Otra diferencia no menos importante es que Campbell plantea todo el viaje del héroe desde una perspectiva psicoanalítica, es decir, el viaje del héroe en el mito de Campbell es más bien una metáfora del recorrido interior de cada uno de nosotros, en donde cada persona de una u otra forma es un héroe en su propia historia. Propp por su parte, ve el cuento desde una perspectiva casi matemática. Aunque es un trabajo literario, el planteamiento de Propp es muy metódico, con fórmulas y esquemas. Además, Propp ve el cuento como una forma

antigua de contar arcaicos ritos de iniciación, idea que expone en su libro *Las raíces históricas del cuento*.

Ahora, aunque parece que ambos autores hablan de dos cosas completamente distintas, en ambos trabajos aparece el héroe, figura narrativa en la que nos centraremos en este momento. El héroe no es una figura secundaria, apenas notable, sino que el héroe es el centro de cualquier narración sin la que no hay historia. Campbell enfoca completamente su trabajo en él y Propp, aunque también mencione otros personajes, en sus funciones la mayoría de las acciones son realizadas por el héroe. Así, centrándonos solo en este personaje y en su recorrido en el trabajo de estos dos autores, podemos ver las siguientes similitudes:

Campbell	Propp
La partida	
1.1 La llamada de la aventura	11. El héroe se va de su casa (definición: partida)
1.3 La ayuda sobrenatural	12. El héroe sufre una prueba, un cuestionario, un ataque, etc., que le preparan para la recepción de un objeto o de un auxiliar mágico (definición: primera función del donante) 13. El héroe reacciona ante las acciones del futuro donante (definición: reacción del héroe) 14. El objeto mágico pasa a disposición del héroe (definición: recepción del objeto mágico)
La iniciación	
2.1 El camino de las pruebas	16. El héroe y su agresor se enfrentan en un combate (definición: combate)
2.6 La gracia última	19. La fechoría inicial es reparada o la carencia colmada (definición: reparación)
El regreso	
3.1 La negativa al regreso	20. El héroe regresa (definición: la vuelta)
3.2 La huida mágica	21. El héroe es perseguido (definición: persecución)



3.3 El rescate del mundo exterior	22. El héroe es auxiliado (definición: socorro)
3.5 La posesión de los dos mundos	29. El héroe recibe una nueva apariencia (definición: transfiguración)
3.6 Libertad para vivir	31. El héroe se casa y asciende al trono (definición: matrimonio)

Como vemos, hay etapas o funciones que aparecen tanto en el mito como en el cuento. Por lo que hay funciones o etapas que son realizadas tanto en el cuento como en el mito. Uniendo las etapas de Campbell y las funciones de Propp podemos simplificar la tabla anterior hasta el siguiente ejemplo:

<b>La partida</b>
La salida (El héroe comienza su viaje alejándose de lo familiar)
El orientador (El héroe coincide en el camino con alguien que le orienta en su viaje)
<b>La acción</b>
El combate (El héroe se enfrenta a los obstáculos)
La victoria (El héroe sale victorioso de las pruebas)
<b>El regreso</b>
La vuelta (El héroe regresa)
Persecución (El héroe es perseguido)
Auxilio (El héroe recibe ayuda)
La transformación (El héroe sufre una transformación. Este punto es el reflejo de todo el viaje, es decir, lo aprendido durante el viaje hace que el héroe se transforme y evolucione de cómo era antes)
El punto y aparte (Una aventura ha acabado, pero no significa que en el futuro el héroe no volverá a vivir otra o simplemente continúe con su vida tranquilamente)

Ahora bien, si el recorrido del héroe en el mito y en el cuento es parecido, podremos plantearnos las siguientes preguntas: ¿en qué momento uno se hace héroe? ¿Hay alguna diferencia entre el héroe del mito o el héroe del cuento? ¿Qué le hace a uno un héroe? ¿Es posible responder a estas preguntas? Más aún, ¿Podemos contestar a estas preguntas en base a este esquema? ¿Hay alguna indicación o punto clave en esta tabla que nos las resuelva?

La concepción del héroe en los mitos es que este nace de un padre divino o en base a un oráculo, el niño está predestinado a hacer grandes cosas (heroicidad predestinada). El héroe del cuento, por otro lado, se hace héroe en base a sus acciones (heroicidad ganada). Aunque no es algo fijo, ya que hay algunos casos dónde el héroe también en los cuentos nace con algún don especial, como vamos a ver en un cuento que analizaremos más adelante, *Nikita Curtidor*. Normalmente, esta es la concepción en lo que respecta a la diferencia que hay entre el héroe del cuento y del mito.

En mi opinión, quitando las diferencias entre el mito y el cuento, tanto en una forma de narración como en otra, el héroe siempre se hace y para ello solo es necesario dos puntos claves: 2.1/16 y 2.6/19.

El primero es 2.1 *El camino de las pruebas* en el método de Campbell o 16. *El héroe y su agresor se enfrentan en un combate* según el método de Propp. Es esencial que el héroe se enfrente a algo o alguien, normalmente es la oposición de él, por ejemplo, un dragón, un ser malo y malvado, como oposición al héroe bueno. Es decir, es necesario que exista un monstruo para que haya un héroe. Por tanto, es necesaria una acción, enfrentamiento o combate. ¿Podemos imaginarnos algún mito en donde el héroe simplemente se sienta durante todo la narración sin hacer nada? Creo que sería imposible, sin acción no hay héroe, aún a pesar de toda la predestinación que haya en cuanto a su nacimiento.

El segundo es 2.6 *La gracia última* en el método de Campbell o 19. *La fechoría inicial es reparada o la carencia colmada (definición: reparación)* según el método de Propp. Es esencial que el héroe consiga aquello que buscaba, aquello por lo que ha hecho todo el viaje. Es decir, el héroe tiene que vencer y conseguir aquello para lo que fue predestinado, hizo el viaje o se le llamó. ¿Cómo serían los mitos griegos, por ejemplo, si en vez del exitoso Perseo que logró cortar la cabeza de la Medusa hubiera un Perseo fracasado? ¿Admirarían o verían de la misma forma a este héroe, o directamente se le denominaría como tal? O, ¿cómo sería la

vuelta de Nikita Curtidor a su casa sin haber salvado a la princesa? ¿Cómo terminaría el cuento? Es algo impensable. En este caso no hablaríamos de héroe.

El héroe es una figura legendaria, mítica, que inspira los corazones de los jóvenes que aspiran a ser como ellos, a ser valientes, a vencer y ganar. Así como el héroe es la admiración de las muchachas que ven una figura fuerte, poderosa y segura. Dentro de la narrativa, el héroe es la figura que llama a la empatía, a la compasión, así como hace prestar atención, tomar el aire, causa admiración y nos hace quedarnos expectantes de qué pasará después. Por tanto, no hay un héroe sin acción, y no hay héroe sin victoria.

Entonces, ¿qué características debería tener un héroe? ¿Ser fuerte, fornido y robusto? Ni Campbell, ni Propp dicen nada sobre las características de un héroe, pero sí dejan entrever algunas ideas. Ciertas veces el héroe necesitará de su fuerza, algunas veces de su astucia, es decir, Campbell a lo largo de su trabajo pone como ejemplo a héroes de diferente tipo. Propp, por otro lado, como ya mencionamos anteriormente, directamente no se preocupa de quién, sino de qué se hace, es decir, no importa tanto que el héroe sea alto o bajo, rubio o moreno, sino lo que hace. Por ello es tan importante tener en cuenta los dos puntos que hemos mencionado anteriormente, ya que no es cómo es el héroe, sino qué hace el héroe.

La objeción que puede surgir con respecto a esta última idea es la presencia abrumadora de héroes típicos perfectos, casi ideales, que llenan la mayoría de las historias de los mitos. A rasgos generales, esta es la concepción que tenemos del héroe. Si miramos a nivel histórico, podemos ver que esto ha ido variando con el paso del tiempo. Quizás la clave de todo es que los humanos siempre aspiramos a la perfección que no podemos alcanzar. Por ello, en los mitos y en los cuentos creamos la perfección tanto física como espiritual que el ser humano ansía tener. Actualmente, los héroes que intenta crear la modernidad son héroes mucho más imperfectos, quizás cómo reflejo de una sociedad que acepta las imperfecciones propias.

#### **e) Críticas a las propuestas de Campbell y Propp**

Tanto Campbell como Propp han recibido mucha crítica a lo largo de estos últimos años debido a que su trabajo era demasiado formalista para algunos o demasiado general para otros. En este apartado vamos a hacernos eco de algunas de estas críticas.

Joseph Campbell ha sido acusado de generalizar, simplificar y reducir un bagaje tan grande a un solo "monomito" que para muchos antropólogos y folkloristas es simplemente impensable. Entre ellos, el folklorista americano Barre Toelken (1996) afirma que Campbell no tiene suficiente conocimiento y que selecciona solo aquellos mitos que a él le conviene para sustentar sus ideas y descarta aquellos que no encajan.

En esta línea también crítica la obra de Campbell, otro folklorista norteamericano Alan Dundes quien ve a Campbell más bien como divulgacionista de ideas para las masas, "no hay una sola idea promulgada por aficionados que haya hecho más daño al estudio serio del folclore que la noción de arquetipo" (Dundes, 2016: 16-17). El antropólogo Raymond Scupin o la escritora Ursula K. Le Guin continúan con esta línea criticando la labor de Joseph Campbell por ser reduccionista.

Por otro lado, la polémica entre Lévi-Strauss y Vladímir Propp es bastante conocida por el choque entre las ideas formalistas y estructuralistas. Después de leer la obra de Propp *Morfología del cuento*, Lévi-Strauss en su artículo *La estructura y la forma* del año 1960 sugiere importantes discrepancias, aunque sin dejar de reconocer el mérito del folclorista ruso. Para Lévi-Strauss la posición formalista de Propp hace que enfrente lo concreto a lo abstracto, dándole prioridad al último, lo que hace que el contenido de lo que se analice se pierda.

Propp es, pues, víctima de una ilusión subjetiva. No se ve combatido, como cree, entre la exigencia de la sincronía y las de la diacronía: no es el pasado lo que le falla, sino el contexto. La dicotomía formalista, que opone forma y contenido y los define mediante caracteres antitéticos, no le es impuesta por la naturaleza de las cosas, sino por la elección accidental que él hace de un campo en el que sobrevive únicamente la forma, en tanto que el contenido se ha extinguido. De mala gana se resigna a disociarlos y en los momentos más decisivos de su análisis razona como si lo que se le escapa de hecho lo hiciese también de derecho (Martín, 1982: 70).

Aún a pesar de las críticas, el trabajo de Campbell y de Propp siguen utilizándose en el mundo académico, ya que aportan ideas interesantes, útiles y relevantes.

### 3- Aplicación del esquema de Campbell y Propp

#### Héroe femenino

Si hiciéramos un recorrido por la historia de la humanidad, nos daríamos cuenta de que el papel de la mujer, excepto los últimos siglos, ha sido bastante escaso. Las grandes leyendas, mitos o historias están centradas en el héroe masculino, en donde él es el centro del relato, el que hace todo el viaje, mientras que la mujer pasa a segundo plano, reduciéndose su papel a esperar a que la rescaten. En este apartado me gustaría apartar un poco este cliché del héroe masculino, y hablar sobre aquellos casos, aunque escasos, en los que la mujer pasa a la acción.

#### 1) El mito de Eros y Psique<sup>8</sup>

La elección de este mito, que se encuentra inserto en la trama de relatos de *El asno de oro* de Apuleyo (s. II d. C.) se debe principalmente a la fascinante figura de Psique. La protagonista de este mito es una mujer de una belleza divina, pero con ningún poder especial, que logra vencer las más peligrosas pruebas. El mito de Eros y Psique es uno de los mitos más bonitos de la Antigüedad clásica, uno que ha tenido una enorme influencia en la filosofía, el arte y la literatura. Psique es un nombre griego que significa alma, Eros es el dios del amor, los dos componen una de las historias de amor más bonitas de todos los tiempos.

#### Aplicando el esquema de Campbell

1. La partida de Psique comienza con la separación de su familia. Su belleza resulta ser dañina para la muchacha, "entretanto Psique, con toda su espléndida belleza, no obtiene fruto alguno de su encanto. Todos la contemplan, todos la alaban, pero nadie, ni rey ni persona de estirpe real, ni siquiera uno de la plebe se acerca a ella" (Apul. Met. IV. 32; Coroleu, 2006: 15). Así, según las indicaciones de Apolo, la muchacha es llevada a la cima de una montaña para ser casada con un monstruo "se dirigen hacia la roca señalada de la elevada montaña, en cuya cima más alta, tal como habían decidido, abandonan todos a la muchacha" (Apul. Met. IV. 35; Coroleu, 2006: 18).

1.1 La llamada de la aventura: Psique ve que el destino es inevitable, por lo que sin retrasarlo se dirige con paso firme a la montaña donde tiene que ser abandonada.

---

<sup>8</sup>Para leer el mito completo, consulte el libro *Apuleyo, Eros y Psique*. Coroleu ed. 2006.

Ahora me doy cuenta, ahora veo que muero solo por el nombre de Venus. Llevadme y dejadme en la roca a la que me ha ligado la suerte. Me apresuro a acudir a unas nupcias tan felices, me apresuro a conocer a un marido tan generoso. ¿Por qué lo retraso? ¿Por qué evito a quien nació para destruir el mundo? Después de hablar así, la muchacha calló y con paso seguro se mezcló con la gente que la acompañaba (Apul. Met. IV. 34-35; Coroleu, 2006: 18).

1.3 La ayuda sobrenatural: El padre de Psique, al ver la desdicha tan grande que sufre su hija, ya que ningún pretendiente quiere casarse con ella, va al oráculo y pide ayuda a Apolo. Este le aconseja llevar a su hija a una montaña y dejarla ahí para que de esta forma se case con el más temible monstruo.

El desgraciadísimo padre de una hija tan infortunada, sospechando el odio de los habitantes del cielo y temiendo la ira de los dioses, consulta el oráculo antiquísimo del dios de Mileto y suplica con ruegos y sacrificios a divinidad tan importante boda y marido para doncella tan desdichada (Apul. Met. IV. 32; Coroleu, 2006: 16).

1.4 El cruce del primer umbral: Cuando cae la noche, Psique se queda sola en la alta montaña, entonces es cuando la protagonista traspasa la línea que divide el mundo conocido del desconocido con la ayuda de Céfito, quien la transporta a la casa mágica de su marido.

Por su parte, a Psique, temblorosa, asustada, llorando en la cima de la roca, la ligera brisa del Céfito que soplaba suavemente la levanta con ternura con un soplo tranquilo, agitándose el vestido e inflándole la falda, y poco a poco la transporta por la pendiente de la alta roca y con cuidado la deja en tierra, en medio de un prado inaccesible en un recóndito valle (Apul. Met. IV. 35; Coroleu, 2006: 19).

1.5 El vientre de la ballena: Psique es trasladada a una casa encantada, donde unas voces incorpóreas la sirven. Todo lo que la rodea es desconocido y

nuevo: "ella, con todo, no podía ver a nadie y tan sólo oía palabras que se perdían en el aire y los únicos sirvientes que tenía eran esas voces" (Apul. Met. V. 3; Coroleu, 2006: 22).

2. La iniciación comienza cuando la heroína empieza a vencer obstáculos. Las hermanas envidiosas de Psique la incitan a verle la cara de su esposo. Ella, al hacerlo, derrama sobre el hombro derecho del dios una pizca de la lámpara que sujeta, provocando el enfado de Eros y su abandono. Con esto, Psique comienza su viaje. Primero tiene que superar los duros caminos buscando a su amado, después la persecución de Venus y finalmente las pruebas que le impone la diosa.

2.1 El camino de las pruebas: desde la visión psicoanalítica del Campbell, el primer enfrentamiento con el que el héroe tiene que lidiar es con uno mismo. Así, Psique primero tiene que lidiar con su curiosidad, inseguridad y desconfianza. Desgraciadamente Psique fracasa, ya que se deja engañar por sus hermanas y esconde una lámpara con la que por la noche contempla a Eros, lo que provoca también que tenga que enfrentarse a otras numerosas pruebas mortales, entre ellas recoger lana especial o clasificar un montón de grano.

2.2 El encuentro con la diosa: normalmente, como el mismo Campbell indica, el héroe pasa por tres pruebas. En este mito de Psique y Eros vemos que a Psique le son encomendadas cuatro tareas. La última tarea es bajar al inframundo. Para Psique es una clara aceptación de morir por amor.

Entonces Psique se dio cuenta de que había llegado el final de su fortuna y de que ya no servía de nada ocultar que se le empujaba a una muerte segura. ¿Y cómo evitarla, obligada a dirigirse por su propio pie y voluntariamente al Tártaro, y a las sombras de los muertos? Sin pensárselo dos veces, se encaminó hacia una torre muy alta, dispuesta a lanzarse desde ella, pues creía que así podría descender directamente y con facilidad al mundo subterráneo (Apul. Met. VI. 17; Coroleu, 2006: 62).

Vemos cómo sin dudarlo Psique acepta su destino. Nuestra protagonista logra pasar todos los peligros y las tentaciones del inframundo, pero de nuevo, al no

haber superado en el primer punto la lucha contra uno mismo tropieza en la misma piedra, puesto que su curiosidad le hace abrir la caja y caer en un sueño profundo.

Y cuando el aventurero, desde este punto de vista, no es un joven sino una doncella, ella es quien, por medio de sus cualidades, su belleza o su deseo, está destinada a convertirse en la consorte de un ser inmortal. Entonces el marido celeste desciende a ella y la conduce a su lecho, ya sea que ella lo quiera o no. Si ella lo rechaza se ciega para siempre; si lo busca, su deseo encuentra la paz (Campbell, 1959: 112).

2.3 La mujer como tentación: Psique se enfrenta a numerosas tentaciones a lo largo de su viaje, algunas de las cuales logra superarlas, pero otras no. Así, por ejemplo, no logra vencer su curiosidad y en dos ocasiones cae con la misma piedra. Sin embargo, por otro lado, logra pasar por todo el Hades y volver sin caer en ninguna tentación.

2.5 Apoteosis: Psique se deja arrastrar por la curiosidad y abre la cajita, por lo que cae en el mismo lugar donde había pisado y se queda inmóvil, como un cadáver que duerme. Se produce una supuesta muerte, que da lugar a la reencarnación del héroe.

Y tal como lo dijo, abrió la cajita. Pero allí no había belleza alguna ni nada parecido, sino un sueño infernal verdaderamente digno de la Estigia, que una vez liberado, se apoderó de ella cual si fuera una niebla llena de sopor. Psique cayó justo en el mismo lugar que había pisado. Yacía inmóvil, como un cadáver que duerme (Apul. Met. VI. 21; Coroleu, 2006: 66).

2.6 La gracia última: Pero la supuesta muerte de Psique dura muy poco tiempo, ya que Eros la despierta. Todo es solo un paso intermedio entre lo viejo y lo antiguo, es el renacer del yo. Eros ayuda a Psique, y esta obtiene el perdón de Venus, la inmortalidad y vuelve a recuperar a su esposo. Psique logra obtener aquello que buscaba.



Pero Cupido, recuperado y con la cicatriz cerrada y sin poder tolerar por más tiempo la ausencia de Psique, se deslizó por la ventana más alta de la habitación donde estaba encerrado y con las alas reforzadas tras tan largo descanso, corrió volando hacia su Psique y, secándole el sueño cuidadosamente, lo volvió a encerrar en la cajita. Después de despertar a Psique con una pequeña punzada de flecha, le dijo: "Así que, pobrecita, has vuelto a sucumbir a tu curiosidad. Cumple de una vez con el encargo que se te ha dado por orden de mi madre. Yo ya me encargaré del resto" (Apul. Met. VI. 21; Coroleu, 2006: 66-67).

3. El regreso. Psique vuelve a la tierra después de haber superado todas las pruebas del inframundo. Según la propuesta de Campbell, el héroe vuelve al punto inicial, pero con todo lo obtenido en el viaje. Psique logra volver, pero su curiosidad no es vencida, por lo que se convierte para ella en el talón de Aquiles.

3.3 El rescate del mundo exterior: Eros, tras haberse recuperado de la quemadura producida por su amada Psique, la perdona y vuela tras ella. Él le ayuda a completar la última prueba, al ver que ella no logra vencer su curiosidad y cae en un sueño profundo.

3.5 La posesión de los dos mundos: Eros pide ayuda a Júpiter, "pero me acuerdo también de tu moderación y de que has crecido entre estas manos mías. Así que haré todo lo que me pidas" (Apul. Met. VI. 22; Coroleu, 2006: 67), quien le concede el perdón a Psique y la inmortalidad, "bebe, Psique, y serás inmortal y Cupido no se apartará del vínculo que a ti le une, sino que estas nupcias vuestras serán eternas" (Apul. Met. VI. 23; Coroleu, 2006: 69).

3.6 Libertad para vivir: Psique es aceptada por los dioses y tiene una hija con Eros, cuyo nombre es Voluptuosidad.

## **2) El cuento de la pluma de Finist, el halcón resplandeciente<sup>9</sup>**

El cuento de Finist es muy conocido en toda Rusia. Muchas generaciones de niños han crecido aprendiendo y disfrutando de este cuento, más aún, de su adaptación cinematográfica

---

<sup>9</sup> Para este trabajo hemos seguido la traducción del cuento que se encuentra en el libro *Cuentos populares rusos II* (Afanásiev, 1984: 161-169).

del año 1975<sup>10</sup>. Aunque en la película de nuevo volvemos a ver el papel principal representado por un hombre, el cuento original ofrece una historia completamente distinta.

El cuento recogido por Afanasiev relata la travesía de una hermosa muchacha, cuyo nombre desconocemos, quien pidió a su padre una flor encarnada. El viejecito que regaló al padre de la muchacha la flor dijo que aquella que recibiera la flor tenía que casarse con su hijo, Finist. Así pues, la muchacha empezó a verse con el apuesto muchacho que se convertía en halcón. Desgraciadamente, esto provocó la envidia de sus dos hermanas mayores, quienes pusieron cuchillos en la entrada de la casa para espantar al muchacho. El halcón herido huyó lejos y la muchacha tuvo que comenzar su travesía y enfrentarse a numerosos obstáculos hasta recuperar lo que había perdido. En su viaje, ella atraviesa un espeso bosque, donde Baba Yaga le ayuda regalándole objetos mágicos y finalmente se enfrenta a una *zarevna*, quien tiene retenido a Finist. La muchacha logra rescatar a su amado con los objetos mágicos y vencer a la malvada.

## **Aplicando el esquema de Propp**

### **Personajes**

- El donante o el proveedor: en este cuento tenemos varios donantes, en total cuatro;
  - 1- El viejecito: entrega la flor encarnada al padre, que la buscaba para su hija menor.
  - 2- Baba Yaga 1: le da un martillito de oro y diez clavitos de brillantes a la protagonista para que pueda salvar a su amado.
  - 3- Baba Yaga 2: entrega un platito de oro con una bolita de brillante a la protagonista.
  - 4- Baba Yaga 3: entrega un veloz corcel.
- La princesa (en este caso es el príncipe, ya que al no ser habitual en los cuentos populares rusos que la mujer sea la protagonista, hay un cambio de roles): el príncipe Finist propone matrimonio a la muchacha, regala una pluma mágica y desenmascara al falso héroe (en este caso heroína).
- El agresor o el malvado: el papel del agresor lo toman las hermanas de la protagonista, quienes por envidia ponen cuchillos de punta en el alféizar para dañar a

---

<sup>10</sup> Para leer más sobre esta adaptación visitar el siguiente enlace:  
<https://land.lib33.ru/site/publication/2593>

Finist, el halcón resplandeciente. También la *zarevna*<sup>11</sup> será la villana en este cuento, ya que ella querrá al príncipe Finist para ella.

- El auxiliar: uno de los donantes, la Baba Yaga número 3, proporciona a la muchacha un veloz corcel, quien hará de auxiliar, ya que se encargará de desplazar a la heroína de la casa de Baba Yaga al castillo de Finist. Pero además será un objeto mágico que será usado por la muchacha posteriormente. Por tanto, el corcel tiene doble función.
- El falso héroe: como tenemos un cambio de roles entre mujer y hombre, en este caso, ya que el héroe es una mujer, el falso héroe también es femenino. El falso héroe es una *zarevna*, quien engaña a Finist diciendo que ella le ha salvado. La *zarevna* en este cuento tendrá doble función de falso héroe y agresor.
- El héroe (en este caso la heroína): es la hija menor de tres hermanas. No se indica su nombre, a lo largo del cuento se la menciona principalmente como "la muchacha".

## Funciones

En el siguiente cuento podemos ver las siguientes funciones:

8. (A) *El agresor daña a uno de los miembros de la familia o le causa perjuicios (definición: fechoría)*: El viaje de la heroína comienza con la fechoría de sus hermanas, quienes dañan a Finist con los cuchillos de punta que son puestos en el alféizar.

Deberían de tener muy mal corazón, porque convinieron en colocar al atardecer cuchillos de punta en el alféizar de la ventana de la menor, para que Finist, el halcón resplandeciente, se cortara sus alas de colores. Llegó volando Finist, el halcón resplandeciente, y, al entrar por la ventana, se hirió en la pata izquierda. La muchacha, que dormía dulce y apaciblemente, no se enteró de nada. Muy enfadado, el halcón resplandeciente se remontó al firmamento y voló más allá del bosque oscuro (Afanasiev, 1984: 163).

11. *El héroe se va de su casa (definición: partida)*: después de la fechoría, la muchacha se pasó varias noches esperando a que Finist regresara, pero como esto no sucedía, pidió la bendición de sus padres y preparó las cosas para el viaje,

---

<sup>11</sup> *zarevna* (tsarevna): hija del zar en el sentido de la princesa real (Afanasiev, 1984: 7).

exactamente “ encargó que le forjaran tres pares de zapatos, tres cayados, tres bonetes y tres *prosvirkas*<sup>12</sup>, todo de hierro” (Afanásiev, 1984: 165).

12. *El héroe sufre una prueba, un cuestionario, un ataque, etc., que le preparan para la recepción de un objeto o de un auxiliar mágico (definición: primera función del donante)*: Para alcanzar las tres casas de Baba Yaga, la muchacha tiene que pasar por un espeso bosque y gastar en cada viaje, de una casa a la otra, las cosas que cogió consigo, es decir, un par de zapatos, un cayado, un bonete y una *prosvirka* en cada travesía. Por lo que esta es la prueba que tiene que superar la muchacha para llegar al donante y recibir los objetos mágicos que necesitará para salvar a Finist.

Así caminó por el bosque frondoso, pisando duras raíces, tropezando en los baches... Los zapatos estaban ya destrozados, el bonete lleno de agujeros, el cayado desgastado y se había comido casi toda una *prosvirka*, pero nuestra linda muchacha continuaba andando mientras el bosque iba haciéndose más y más oscuro, más y más tupido (Afanásiev, 1984: 165).

14. *El objeto mágico pasa a disposiciones del héroe (definición: recepción del objeto mágico)*: La protagonista visita las tres casas de la donante Baba Yaga y en las tres recibe un objeto mágico. En la primera un martillito de oro y diez clavitos brillantes, en la segunda un platito de oro con una bolita de brillante y en la tercera un veloz corcel.

15. *El héroe es transportado, conducido o llevado cerca del lugar donde se halla el objeto de su búsqueda (definición: desplazamiento)*: El último objeto recibido, el veloz corcel se convierte en auxiliar, quien transporta a la muchacha al castillo de Finist, “la muchacha se montó en el corcel y partió al galope. Cuanto más avanzaba, más se esclarecía el bosque” (Afanásiev, 1984: 167).

16. *El héroe y su agresor se enfrentan en un combate (definición: combate)*: La muchacha al llegar al castillo de Finist utiliza los objetos mágicos para poder verle. La *zarevna* coge los objetos, pero con un alfiler mágico duerme al halcón, lo que hace que la muchacha no logre despertarlo.

---

<sup>12</sup> *prosvirka*: pan consagrado, del tamaño de una figura de mazapán, que sustituye a la hostia en el rito ortodoxo ruso (Afanásiev, 1984: 7).

Cuando la muchacha le dio el martillo y los clavos, corrió al palacio, prendió en las ropas de Finist, el halcón resplandeciente, un alfiler mágico para que su sueño fuera más largo y más profundo. Luego ordenó a las ayas que dejaran entrar en el palacio a la linda muchacha, para que contemplara a su esposo, Finist el halcón resplandeciente, y ella salió a dar un paseo. La muchacha estuvo mucho rato lamentándose y llorando junto a su amado, sin poderle despertar... Cansada ya de pasear, la *zarevna* volvió al palacio, echó a la linda muchacha y retiró el alfiler de las ropas de Finist, el halcón resplandeciente (Afanásiev, 1984: 167).

18. *El agresor es vencido (definición: victoria)*: Después de usar los tres objetos mágicos, la muchacha logra despertar a Finist y derrotar a la *zarevna*, "pero él no se despertaba. Entonces se puso a alisarle el pelo, dejó caer por casualidad el alfiler y Finist, el halcón resplandeciente con el plumaje de colores, se despertó de repente" (Afanásiev, 1984: 169).

19. *La fechoría inicial es reparada o la carencia colmada (definición: reparación)*: La fechoría de las hermanas es reparada, la muchacha ha logrado encontrar a Finist, salvarlo de la *zarevna* y aclarar las diferencias.

28. *El falso héroe o el agresor, el malvado, queda desenmascarado (definición: descubrimiento)*: La muchacha al final despierta a Finist, quien puede reconocer a la *zarevna* malvada y a su amada muchacha.

30. *El falso héroe o el agresor es castigado (definición: castigo)*: La *zarevna* por su traición es condenada a ser colgada y fusilada a la entrada de la ciudad.

31. *El héroe se casa y asciende al trono (definición: matrimonio)*: Finist afirma que compartirá su vida entera con la muchacha.

### **3) Análisis de los resultados**

Tanto en el mito de Psique como en el cuento de Finist vemos el recorrido de dos muchachas quienes no nacieron siendo heroínas, no hay predestinación en estos dos casos. Psique nació con una belleza divina, lo que fue tanto su maldición como su bendición. La muchacha, nuestra protagonista del cuento, cuyo nombre desconocemos, tampoco tiene un don especial, simplemente es la hermana menor de tres hermanas. Las dos protagonistas, por tanto, tienen que recorrer el camino, enfrentarse a las pruebas y conseguir aquello que se habían propuesto, sin ningún poder especial.

Ahora, si recorremos el esquema tanto de Campbell como de Propp, vemos que tanto en este cuento como en el mito están los dos puntos de conversión de los que hemos hablado previamente: 2.1/16 y 2.6/19.

Psique se tiene que enfrentar a numerosas pruebas, entre ellas bajar al inframundo, recoger lana o agua especial. Vemos que a lo largo del mito Psique no es una heroína que no teme, o que no nos muestre su desdicha y horror, pero aun así sigue en adelante. Incluso accede ir al Hades, aceptando de antemano su muerte. Esto corresponde con el punto *2.1 El camino de las pruebas*, del trabajo de Campbell. Además, logra superar el segundo punto del que ya hemos hablado, *2.6 La gracia última*. A pesar de los miedos y de no poseer el don de la belleza y de la inteligencia, Psique logra superar todas las pruebas y conseguir aquello lo que estaba buscando, recuperar a su amado Eros. Por lo que en base a estos dos puntos podríamos llamarla heroína.

La muchacha del cuento de Finist también se tiene que enfrentar al largo camino de un bosque espeso o a la malvada y astuta *zarevna*, quien tiene retenido al halcón. Pero ella tiene valor de enfrentarse a las pruebas, superando así el punto *16. El héroe y su agresor se enfrentan en un combate (definición: combate)* del esquema de Propp. Y al final, aunque las pruebas no son fáciles, logra vencer a la *zarevna* y recuperar a Finist, cumpliendo así el punto número *19. La fechoría inicial es reparada o la carencia colmada (definición: reparación)* del esquema de Propp, por lo que también se convierte en una heroína.

Por lo tanto, no es tanto como eres, sino lo que haces, es decir, ninguna de las dos protagonistas tiene ningún don especial que le ayude a superar las pruebas, son personas normales que no se quedan quietas y realizan grandes hazañas logrando aquello lo que buscaban.

## Héroe masculino

### 1) Perseo y Andrómeda<sup>13</sup>

Perseo es uno de los héroes más conocidos de la Antigüedad clásica. Hijo de Zeus y de la mortal Dánae, recorre medio mundo venciendo obstáculos y matando monstruos. Con la ayuda de los dioses, entre ellos Hades, Atenea y Hermes, logra cortarle la cabeza a Medusa. Más adelante salva a Andrómeda de un monstruo marino.

El mito de Perseo y Andrómeda es narrado por Ovidio en su obra *La metamorfosis*. La versión del mito es corta, ya que solo se centra en el rescate de Andrómeda por parte de Perseo, y no incluye todas las demás aventuras del héroe, por lo que aplicando el esquema de Campbell, podemos ver solo una parte del viaje del héroe Perseo.

### Aplicando el esquema de Campbell

1. La partida: el viaje de Perseo comienza en el momento cuando se jacta de que puede conseguir la cabeza de medusa. Con los regalos de los dioses, se pone en marcha a correr aventuras.<sup>14</sup>

- 1.1 La llamada de la aventura: después de vencer a Medusa, Perseo recorre Etiopía, en donde ve a una bella muchacha en peligro. La belleza de la muchacha y el inminente peligro al que está expuesta, hace sonar la campana de una nueva aventura para Perseo.

Una vez dejadas atrás innumerables naciones alrededor y por debajo, observa los pueblos etíopes y los labrantíos de Cefeo; allí el injusto Amón había ordenado que Andrómeda, que no lo merecía, pagase el castigo de la lengua de su madre. Tan pronto como el Abantiada la vio con sus brazos atados a las duras rocas (si no fuera porque una ligera brisa había movido sus cabellos y de sus ojos manaba tibio llanto habría pensado que era una estatua de mármol), sin darse cuenta se enamora (Ov. Met. IV 668-677; Álvarez, 2004: 342-343).

---

<sup>13</sup> Para este trabajo hemos seguido la edición de Álvarez e Iglesia (2004: 342-347).

<sup>14</sup> Esto no está incluido en el pasaje de Ovidio.

2. La iniciación: Perseo es un héroe que ya ha vencido varios obstáculos, pero quien de nuevo se tiene que enfrentar a un nuevo monstruo.

2.1 El camino de las pruebas: esta vez Perseo tiene que vencer a un monstruo marino, enviado por Poseidón, para salvar a su futura esposa, Andrómeda.

He aquí que, del mismo modo que una rápida nave con agudo espolón surca las aguas impelidas por los escollos, tanto cuanto espacio de cielo puede hacer atravesar la honda, blear al plomo volteado, cuando de repente el joven, tomando impulso desde la tierra con sus pies, se elevó hacia las nubes. Una vez que en la superficie del mar fue vista la sombra del joven, la fiera se enfureció con la sombra que había visto; y como el ave de Júpiter, cuando en un desierto labrantío ha visto una serpiente que ofrece a Febo su amorado lomo, la agarra por detrás para que no pueda volver hacia atrás su cruel boca, clava en su cuello cubierto de escamas sus rapaces garras, así lanzado de cabeza, a través del vacío en un rápido vuelo oprimió el lomo de la fiera y en el hombro derecho de la que aullaba clavó el Ináquida el hierro hasta el curvo garfio (Ov. Met. IV 706-720; Álvarez, 2004: 344-345).

2.6 La gracia última: Perseo logra matar al monstruo y salvar a Andrómeda, por lo que consigue aquello que quería desde el principio, el objeto preciado en este caso es la chica, que se convierte en su esposa.

La bestia vomita por su boca agua mezclada con rojiza sangre; las alas se mojaron pesadas por la salpicadura y Perseo, no atreviéndose a confiar más en sus empapadas sandalias, vio un escollo que en su más alta punta sobresale de las aguas cuando están en reposo, con el mar agitado está cubierto: apoyado en él y sujetándose con su mano izquierda en la parte más alta de la roca, tres y cuatro veces sacó el hierro de las entrañas incesantemente buscadas. Un griterío unido al aplauso llenó la playa y las elevadas mansiones de los dioses: Casíope y Cefeo, los padres, se alegran y lo saludan como yerno y lo reconocen



como amparo y protector de su casa; avanza liberada de sus cadenas la joven, recompensa y motivo del esfuerzo (Ov. Met. IV 728-740; Álvarez, 2004: 345).

3. El regreso: con la espada de Hefesto, Perseo vence al monstruo marino y puede regresar junto a Andrómeda al reino de Etiopía.

3.5 La posesión de los dos mundos: ahora Perseo, al convertirse en el esposo de Andrómeda, obtiene el trono de Etiopía.

3.6 Libertad para vivir: tenemos un final feliz, con el monstruo muerto y la princesa salvada.

Al punto, coge también a Andrómeda, recompensa sin dote de tan gran hazaña; Himeneo y Amor agitan las antorchas, los fuegos se sacian de generosos aromas y cuelgan guirnaldas de los techos, y por todas partes resuenan liras, trompetas y el canto, pruebas felices de alegres ánimos (Ov. Met. IV 756-762; Álvarez, 2004: 346).

## 2) Nikita Curtidor<sup>15</sup>

Nikita Curtidor es otro de los cuentos más conocidos en Rusia. Tiene varias adaptaciones al cine, entre ellas la del año 1965 y la última de 2016. A lo largo de los años la historia ha sido cambiada y modificada, pero para este análisis utilizaremos una versión antigua de Afanasiev.

El cuento de Nikita Curtidor es una historia típica del héroe. Él tiene que salvar a la princesa y matar al monstruo. Nikita Curtidor es un héroe fuerte, pero también astuto, por lo que utiliza ambas cualidades para vencer al agresor. Cerca de Kiev apareció un culebrón quien exigía que se le entregase a jóvenes doncellas para que las devorase. Cuando llegó el turno del rey, apenado este, entregó a su hija, quien no fue devorada por el monstruo porque era muy bella. El culebrón se casó con la princesa. Astutamente, la princesa le sonsacó quién podía derrotarlo. Así, Nikita Curtidor, el único que puede derrotarle, comienza su lucha contra el monstruo. Primeramente con astucia y luego con su fuerza logra derrotar al villano y salvar a la princesa.

---

<sup>15</sup>Para este trabajo hemos seguido la traducción del cuento que se encuentra en el libro *Cuentos populares rusos* (Afanásiev, 1983: 236-237).

## Aplicando el esquema de Propp

### Personajes

- El agresor o el malvado: un culebrón gigante ocupa el lugar del agresor en este cuento. Él pide una tasa enorme a los ciudadanos. Cada casa debe entregar a una joven doncella que él devora.
- La princesa: cuando llega el turno del zar, él entrega a su hija, la princesa, quien no es devorada por el culebrón por ser muy bella. La princesa es obligada a casarse con este monstruo, pero gracias a su astucia logra saber quién es la única persona que puede salvarla.
- El mandatario: el zar envía a Nikita Curtidor a salvar a su hija y matar al monstruo.
- El héroe: Nikita Curtidor, un chico campesino con gran fuerza realiza el viaje para salvar a la princesa y matar al monstruo.

### Funciones

En el siguiente cuento podemos ver las siguientes funciones:

8. (A) *El agresor daña a uno de los miembros de la familia o le causa perjuicios (definición: fechoría).* El culebrón devora a las muchachas cerca de Kiev. También se lleva a la *zarevna* y se casa con ella. La muchacha y el zar están apenados por esta enorme carga que azota sus vidas.

Cerca de Kiev apareció un culebrón que gravó a los habitantes con una tasa terrible: de cada casa debían entregarle una joven doncella que él devoraba. Le llegó la vez de ser entregada a la hija del zar. El culebrón agarró a la *zarevna* y se la llevo a su guarida, pero no la devoró: como era muy linda, la tomó por esposa (Afanásiev, 1983: 236).

9. *Se divulga la noticia de la fechoría o de la carencia, se dirigen al héroe con una pregunta o una orden, se le llama o se le hace partir. (definición: mediación, momento de transición).* La *zarevna* logra sonsacarle al culebrón acerca de quién es capaz de matarlo. Manda a su perrita de compañía con un mensaje a su padre, el zar, de que encuentre a Nikita Curtidor, el único que puede salvarla. El muchacho al principio se niega, pero el zar logra convencerlo con cinco mil niños.

11. *El héroe se va de su casa (definición: partida)*. Nikita “agarró trescientos *puds*<sup>16</sup> de cáñamo, los embreó, se los enrolló alrededor del cuerpo para que el culebrón no pudiera devorarlo, y marchó contra él” (Afanásiev, 1983: 237).

16. *El héroe y su agresor se enfrentan en un combate (definición: combate)*. El culebrón y Nikita se enfrentan en un campo abierto, pero ninguno logra vencer al otro, entonces, Nikita, con su astucia, logra engañar al culebrón y matarlo, “el culebrón se metió hasta la mitad del mar, y entonces Nikita Curtidor lo mató y lo tiró al fondo” (Afanásiev, 1983: 237).

18. *El agresor es vencido (definición: victoria)*. Nikita Curtidor con astucia vence al culebrón.

19. *La fechoría inicial es reparada o la carencia colmada (definición: reparación)*. Al vencer Nikita al monstruo, el reino vuelve a vivir una vida tranquila y la princesa vuelve a casa.

20. *El héroe regresa (definición: la vuelta)*. Nikita Curtidor vuelve a casa después de vencer al monstruo, sin “cobrar nada por hacer esta buena obra, volvió a sus pieles” (Afanásiev, 1983: 237).

### 3) Análisis de los resultados

Perseo es hijo de Zeus, por lo que es un semidiós, con fuerza y agilidad sobrenatural. Además, posee objetos mágicos, regalo de varios dioses. Nikita Curtidor, por otro lado, tampoco es un muchacho cualquiera: el chico tiene una gran fuerza, impropia de un ser humano. Como vemos, ambos héroes nacen con un don especial, por lo que ya vemos predestinación heroica, pero ¿con tener un poder especial es suficiente para convertirse en héroe?

En mi opinión, no habría ni mito, ni cuento sobre ninguno de estos dos personajes, si tanto Perseo como Nikita Curtidor se quedasen en casa sin hacer nada. Para convertirse en héroe, aun a pesar de ser hijo de un dios, tener regalos mágicos o quizás una fuerza descomunal, necesitan actuar, necesitan hacer algo.

Nikita Curtidor acepta la petición del rey y de cinco mil niños de vencer al culebrón, por lo que se enfrenta a él en una lucha igual, logrando cumplir el punto 16. *El héroe y su agresor se*

---

<sup>16</sup> *pud*: antigua medida de peso igual a 16,3 kilos (Afanásiev, 1983: 7).

*enfrentan en un combate (definición: combate). Pero gracias a su astucia, y no a su fuerza, logra matar al agresor y salvar a la princesa, cumpliendo también el punto 19. La fechoría inicial es reparada o la carencia colmada (definición: reparación).*

Perseo emprende un viaje para conseguir la cabeza de Medusa, y además se enfrenta a un terrible monstruo marino. Por ello, Perseo cumple con el punto 2.1 *El camino de las pruebas*. Además, no solo eso, sino que también logra lo propuesto, es decir, salvar a Andrómeda, por lo que también cumple con el punto 2.6 *La gracia última*.

Ahora imaginemos el mito sin estos dos puntos: el primero, en donde Perseo no hace nada, simplemente se queda inactivo. Esto sería imposible, porque no habría narración, ya que la narración surge a partir de la acción, de la actividad. El segundo punto sería el más discutido, ya que podemos imaginarnos un héroe que fracasa en su misión. Quizás también pueda cambiar de opinión durante la lucha o el viaje, y la búsqueda de un objeto pase a ser algo innecesario o se quiera obtener otro objeto diferente del que se quería antes.

Esto podría ocurrir, pero la pregunta es: ¿Llamaríamos héroe a uno que ha fracasado? Sería algo complicado, al final el héroe tiene que triunfar. Podríamos aceptar la derrota solo en caso de que esta dé pie a una nueva lucha, es decir, un héroe que acepte el fracaso como algo definitivo, de nuevo no se podría llamar héroe. El fracaso es viable para un héroe solo cuando esto dé pie a otra mayor victoria.

En cuanto al otro punto, donde el objeto buscado varía, sería más fácil de aceptar que el punto del párrafo anterior, ya que si el objeto buscado no es algo fijo o quizás no tiene limitación, se podría aceptar y no afectaría la historia. Es decir, el problema sería si Nikita Curtidor, por ejemplo, se hubiera confundido y hubiera matado a otro culebrón o salvado a otra princesa. No sería lo que le han encomendado hacer. O si los Argonautas en vez del vellocino de oro, hubieran traído la piel de otro animal. Esto produciría una ruptura en la narración. Por otro lado, si un héroe emprende un viaje para conseguir una esposa y la mujer que salva no le agrada, pero hay otra que le ayuda, casándose él con la ayudante, no habría ruptura, ya que el héroe consigue aquello que se ha propuesto, conseguir esposa.

Por ello, con estos ejemplos podemos ver y reflexionar que al final un héroe se hace, no nace. Está claro que la predestinación existe y que ser un semidiós sirve como ayuda para lograr

grandes cosas, pero nacer con poderes no te convierte en un héroe sin acción y victoria. Además, con los mitos podemos ver que hay niños que tienen que ser héroes, porque no pueden ser de otra forma, porque quizás por desgracia o fortuna nacieron siendo hijos de un dios, pero en este caso es el destino quien obliga a uno a ser alguien que quizás no quiera ser.

#### **4. La relación entre el cuento, el mito y la religión**

Igual que hemos visto en el primer apartado, donde intentamos definir qué es el mito y qué es el cuento, el tema de definir resultó ser muy difícil y hemos podido comprobar que aún no hay nada fijo. Con la relación entre el cuento, el mito y la religión pasa algo parecido. Cada estudioso ve esta relación de una forma distinta, por lo que a continuación vamos a ver algunas de las ideas más destacables.

Jean-Pierre Vernant (2007), antropólogo e historiador francés, ve la religión griega como el conjunto de tres experiencias religiosas: el mito, el rito y la imagen. El mito es la explicación, experiencia y expresión verbal, el rito es la experiencia y expresión gestual, y la imagen es la experiencia y expresión visual. De esta forma, según la idea de Vernant, la religión griega es un conjunto de tres experiencias completamente distintas.

En su artículo *La función del mito en la religión griega*, que forma parte de su libro *Nuevos estudios de literatura griega*, el catedrático y estudioso del mundo griego Emilio Suárez de la Torre (1981) divide los mitos griegos en tres grupos: los mitos cosmogónicos, los mitos literarios y los mitos etiológicos. Él afirma que no todos los mitos están relacionados con la religión, sino que en algunos casos los mitos tienen que ver más con la cultura, que con los ritos y el culto. La pertenencia de un mito a la religión va a depender de la clasificación del contenido.

José Bermejo (1996) ve el mito y la religión con funciones sociales parecidas, pero considera que la religión es una forma de expresión social más compleja, ya que incluye el rito y también puede incluir los mitos.

En mi opinión, tomando como referencia a estos grandes autores, considero que el mito sí que forma parte de la religión griega. Y si los mitos son parte de la religión griega, el estudio de los personajes mitológicos es necesario para entender mejor tanto los mitos como la propia religión. Mi estudio se centra en el personaje principal, en el protagonista, ya que considero

que es el que más peso de la historia lleva, así como es el que más acciones realiza. A través del protagonista se transmiten las principales ideas, por lo que es necesario su estudio, porque el estudio del protagonista de los mitos es también el estudio de la religión.

Respecto a los cuentos Vladimir Propp (1998) expone sus ideas en su libro *Las raíces históricas del cuento*, donde afirma que los cuentos son narraciones de antiguos ritos de iniciación a través de los cuales los niños y las niñas pasan de la niñez a la edad adulta. Por lo que para él los cuentos son narraciones de antiguos ritos religiosos.

Por otro lado, Bermejo (1979) habla de la función social educativa del cuento. El cuento es una herramienta de religión que ayuda a educar a las nuevas generaciones en la conducta correcta. A mi parecer y viendo el recorrido histórico de la Rusia actual, ya que no hay que olvidarse que desde el año 988, año de la cristianización de la Rus' por el príncipe Vladimir, hasta la revolución bolchevique del año 1917, la actual Rusia siempre ha sido un país totalmente religioso. Por lo que esta es la idea que he tenido en mente a la hora de analizar los cuentos rusos. De nuevo, volviendo a la explicación de antes, en los cuentos también el peso de la historia recae en el protagonista, por lo que es esencial interpretar correctamente esta figura, ya que igual que en el caso de los mitos, el análisis del personaje principal de los cuentos nos ayudará a entender no solo el propio cuento, sino también la religión que está detrás del cuento.

## **5. Conclusiones**

Como se ha podido observar a lo largo de este trabajo, el mito y el cuento es un tema que sigue estando en investigación. El principal problema es que definir o delimitar estos conceptos tan similares y tan diferentes es complicado, y cada estudioso tiene una opinión o una visión distinta, por lo que es muy difícil llegar a un punto en común. A raíz de esto tenemos muchas definiciones, muchos trabajos e ideas al respecto, pero no una concepción unánime de qué es el mito y qué es el cuento. Aun así, en este trabajo he señalado una idea, la concepción de José Bermejo que ve la diferencia entre el mito y el cuento en su función social, que a mi parecer es una de las mejores ideas que hay hasta ahora.

También nos hemos acercado al trabajo de Joseph Campbell, mitólogo americano, quien en su libro *El héroe de mil caras* expone su idea del "monomito" según la cual desde los comienzos el ser humano cuenta la misma historia, en la que miles de héroes distintos

recorren el mismo camino. Además, nos hemos acercado al trabajo de Vladímir Propp, antropólogo, lingüista y folclorista ruso, quien trabajó en el estudio de los cuentos. Él, en su libro *Morfología del cuento*, expone la idea de que el cuento se puede dividir en 31 funciones que se llevan a cabo por un número fijo de personajes.

Buscando las similitudes y diferencias en las investigaciones de estos doctores, nos hemos dado cuenta de que a pesar de las diferencias, sus investigaciones tienen mucho en común, más aún hemos podido fusionar las 17 etapas de Campbell y las 31 funciones de Propp en una tabla mucho más simplificada. Basándonos en esta tabla nos hemos planteado dos cuestiones importantísimas en cuanto a la concepción del héroe. ¿En qué momento uno se hace héroe? Y, ¿qué le hace a uno un héroe?

Es frecuente oír hablar de la predestinación del héroe, sobre todo en los mitos. Con este trabajo y basándonos en el trabajo de Joseph Campbell y de Vladímir Propp se ha podido demostrar que el héroe siempre se hace, al menos a juzgar por los casos de estudio aportados. Para convertirse en héroe, uno tiene que enfrentarse a obstáculos (etapa 2.1 del trabajo de Campbell o función 16 del trabajo de Propp) y salir vencedor (etapa 2.6 del trabajo de Campbell o función 19 del trabajo de Propp). Además, el héroe no tiene que tener ninguna cualidad especial, puede ser alto o bajo, fuerte o débil, ya que no importa cómo eres, sino qué haces. Más aún, no importa si eres hombre o mujer, ya que la heroicidad no tiene género. Esto lo hemos podido comprobar con el mito de Eros y Psique o con el cuento de la pluma de Finist, el halcón resplandeciente. Por supuesto que estos ejemplos no son concluyentes, aunque sí relevantes y completamente significativos, y habría que seguir investigando y aportando nuevos ejemplos de otros mitos y cuentos populares. Pero ese ya sería el objeto de estudio de una investigación de mayores dimensiones, como una tesis doctoral.

Por último, es importante señalar la importancia de este trabajo con la religión. Como ya hemos hablado en uno de los puntos del presente trabajo, los mitos y los cuentos forman parte de la religión por lo que el estudio del personaje principal es esencial para entender no solo los mitos y los cuentos, sino también la religión.

## ANEXO I

Se adjunta el fragmento (en ruso y en español) del tercer asalto de Oxxxymiron donde habla sobre *El héroe de las mil caras* de Joseph Campbell. El fragmento es extraído de <https://genius.com/Versus-battle-13-08-17-oxxxymiron-vs-lyrics> y traducido por mí.

<p>Есть великая книга «Тысячеликий герой» Держу пари, её продажи подскочат Я прочёл её в Киеве этой дикой весной Как в запой уйдя в одиночество Меня бросил язык мой, был полный тупик Ты не знаешь, что это такое Все гадали: бухает или готовит релиз Я же просто сидел на балконе Это средние рифмы, правда Ну и что, ведь, за ними правда Эта книга меня вернула Я осознал, что ещё живой И она же сподвигла когда-то Лукаса на создание, (где Оби?) «Звёздных войн» Суть проста: во всех мифологиях, всех религиях, сколько найти И в основе любой истории есть один и тот же мотив Кто-то слышит далёкий голос Он выходит из дома один Он идёт по дороге из города В тёмный лес, где полно паутин На пути он встречает монстров Бьётся с ними он также один Он пока не герой, он боится всего Но он всё продолжает идти И в конце он приходит к логову</p>	<p>Hay un gran libro llamado <i>El héroe de las mil caras</i> Apuesto a que sus ventas se dispararán Lo leí en Kiev en esta salvaje primavera Como si me emborrachara yo solo Me abandonó mi lengua, tuve un completo estancamiento Tú no sabes lo que es Todo el mundo se preguntaba si estaba bebiendo o preparando un lanzamiento Yo simplemente estaba sentado en el balcón Estas son rimas mediocres, verdad ¿Y qué pasa? Detrás de ellos está la verdad Este libro me trajo de vuelta Me di cuenta de que todavía estoy vivo Y es este libro que una vez inspiró a Lucas a crear, (¿dónde está Obi?) "Star Wars" La idea es simple: en todas las mitologías, todas las religiones, tanto como se puedan encontrar Y en el corazón de cada historia hay un mismo motivo Alguien escucha una voz lejana Sale de su casa solo Camina por la calle fuera de la ciudad Hacia un bosque oscuro lleno de telarañas Se encuentra con monstruos en el camino También lucha solo contra ellos</p>
--	---



<p>Будет сложно, но он победит  И, дракона убив, он вернётся домой  Но уже не тем, кто уходил  Он поспит немного, базару ноль  И опять в путь дорогу заново  И на этом построены комиксы  Сериалы, культуры пласты  Наркотрипы и антиутопии, сказки, басни,  скульптуры и сны  И настолько, что если сравнить  Египетские мифы и "Бандитский  Петербург"  Вы увидите путь одного героя  Под личинами этих двух  Путь героя: чудовищ фигачить  Брать сокровища, строить капища  Он герой не потому, что качок и боец  А потому, что не может иначе  Я помню первые баттлы в России  Там считалось, что нужно врага  Чтобы вынести, наверняка обложить  километрами стояка  После в дело пошла деконструкция  Все врага развинтили старательно  Но под всей психологией кухонной  Лежит коллективное бессознательное  И за каждым любим, даже хоть бытовым  Проявлением негатива двух отдельных  людей  Виден древний мотив столкновения</p>	<p>Todavía no es un héroe, tiene miedo de todo  Pero sigue adelante  Y al final llega a la guarida  Será difícil, pero ganará  Y habiendo matado al dragón, volverá a  casa  Pero siendo alguien diferente de quien se  fue  Dormirá un poco, sin discusión  Y de nuevo se pondrá en marcha  Y en eso se basan los cómics  Series, los estratos culturales  Distopías, cuentos, fábulas, esculturas y  sueños  Y tanto es así que si se compara  Los mitos egipcios y <i>San Petersburgo  Criminal</i><sup>17</sup>  Podéis ver el viaje de un único héroe  Bajo la apariencia de estos dos  La misión del héroe: destrozar a los  monstruos  Coger los tesoros, construir templos  Es un héroe, no porque sea un deportista y  un luchador  Si no porque no puede ser de otra forma  Recuerdo las primeras batallas (de rap) en  Rusia  Allí se creía que había que para vencer al  oponente verter kilómetros de insultos  Después de eso, la deconstrucción entró en</p>
--	---

<sup>17</sup> *San Petersburgo Criminal* es una serie de televisión rusa de los años '90 reconocida en todo el país debido a que da testimonios reales de aquellos años tumultuosos. En esta serie se narra la vida de un chico que entra a formar parte de un grupo de mafia.

<p>архетипов  Никуда не ушли герои, никуда не делись  драконы  Даже если их битва: в офисе между  степлером с дыроколом  И герои с драконами очень похожи  Их путают, но погоди  Есть отличия в корне, ведь лишь у  дракона  Нет своего пути  Нет идеи, нет идеологии  Его роль - это быть врагом  Он сидит себе тихо в логове  Выдыхает с дымом огонь  Почему, например, у Джокера  Нету собственного кино?  Есть у Бэтмена, Catwoman, Бэтмена с  Робином  А у него ничего  Почему нет игры, где ты типа грибок  И ты прыгаешь на Супер Марио?  А если б была, это был бы приколом  Миллионы в игру не играли бы  И ты понял, к чему веду я  Мой анализ тут крайне прост  Гнойный, ты лишь ещё один уровень  Но никак не финальный босс  Потому что герою не стыдно сказать  "Я с изъёмами, я уязвимый"  И поэтому люди в нём видят себя</p>	<p>juego  Todos desmenuzaban el enemigo  diligentemente  Pero debajo de toda la psicología en la  cocina<sup>18</sup>  Se esconde el inconsciente colectivo  Y detrás de cada uno, incluso el más  mundano gesto  Se manifiesta un antiquísimo motivo  El choque de dos arquetipos  Los héroes no se han ido a ninguna parte, no  han desaparecido los dragones  Aunque su batalla ahora es en una oficina  con una grapadora y una perforadora  Los héroes y los dragones son muy  similares  Se confunden, pero esperen  Hay una diferencia en la raíz, pues sólo el  dragón no tiene un camino propio  No tiene ideas, ideología  Su papel es ser el enemigo  Se sienta tranquilamente en su guarida  Exhalando el fuego con el humo  ¿Por qué, por ejemplo, el Joker no tiene  película propia?  Tiene Batman, Catwoman, Batman y Robin  Pero él no tiene  ¿Por qué no hay un juego en el que eres un  hongo y saltas sobre Super Mario?  Y si lo hubiera, sería una broma</p>
---	--

<sup>18</sup> "Но под всей психологией кухонной" (Pero debajo de toda la psicología en la cocina). Es una expresión rusa, que se refiere a las discusiones que se llevan a cabo en la cocina a la hora de comer o de tener invitados, ya que en las casas rusas no hay comedor.

<p>А в тебе им себя не увидеть  Ты змея, ты боишься меня и себя  Твой единственный шанс - отшутиться  ,стебя  Ты увёртливый гад, зацепиться нельзя  Только это твой баг, а не фича, чувак  (Насчёт программиста)  Потому что сарказм - это панцирь, броня,  чешуя  Только где ты, товарищ  Я читаю с открытым забралом, друзья  И поэтому ты проиграешь  Может, карта легла так  И карма говниста  Но ты отыграл только антагониста  И в этом трагедия Славы Машнова,  Карелина, дальше по списку  Ты не антигерой, ты вообще не герой  Вызываешь сопереживания ноль  И толпы, увы, не пойдут за тобой  Ты для них в Инстаграме подписка  У тебя нет пути</p>	<p>Millones no jugarían  Y ya ves a donde voy a parar  Mi análisis aquí es extremadamente simple  <i>Gnoiniy</i><sup>19</sup> eres un nivel más  Pero no el obstáculo final  Porque el héroe no se avergüenza de decir  "Tengo defectos, soy vulnerable"  Y así la gente se ve a sí misma en él (en el  héroe)  Pero no pueden verse a sí mismos en ti  Eres una serpiente, tienes miedo de mí y de  ti mismo  Tu única oportunidad es hacer una broma de  todo esto  Eres un cabrón escurridizo, no es fácil  engancharte  Solo que es un error tuyo, no una  característica, amigo  (Sobre el programador)  Porque el sarcasmo es una armadura, una  coraza, una escama  ¿Solo que dónde estás tú?, camarada  Yo leo con la cara descubierta, amigos  Por ello perderás  Tal vez las cartas se han dispuesto así  Y el karma es una mierda  Pero tú solo interpretaste al antagonista  Y esa es la tragedia de Slava Mashnov,  Karelin, y todos los demás de la lista  No eres un antihéroe, no eres ni héroe  Evocas cero empatía</p>
---	--

<sup>19</sup>*Gnoiniy* es el contrincante de *Oxxxymiron* en esta batalla de gallos.

	<p>Y las multitudes, por desgracia, no te seguirán</p> <p>Eres una suscripción más de Instagram para ellos</p> <p>No tienes tu propio camino</p>
--	--

## ANEXO II

Esquema del "monomito" de Joseph Campbell.



Imagen recuperada de <https://escrilia.com/el-viaje-del-heroe-el-argumento-eterno/>

## **Bibliografía primaria**

- Afanásiev, A. (1983). *Cuentos populares rusos*. I. Madrid: Ediciones Generales Anaya.
- Afanásiev, A. (1984). *Cuentos populares rusos*. II. Madrid: Ediciones Generales Anaya.
- Álvarez, C. y Iglesia, R. (ed. 2004). *Ovidio. Metamorfosis*. Madrid: Cátedra.
- Bermejo, J. (1979). *Introducción a la sociología del mito griego*. Madrid: Akal.
- Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Coroleu, A. (ed. 2006). *Apuleyo, Eros y Psique*. Vilaür (Girona): Atalanta.
- García Gual, C. (1992). *Introducción a la mitología griega*. Madrid: Alianza Editorial.
- Losada Goya, J. M. (2007). "Sin personaje no hay mito", *Entre mitos: libros de artista: [exposición]: Biblioteca Marqués de Valdecilla*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, pp.1-25.
- Propp, V. (1977). *Morfología del cuento*. Madrid: Editorial Fundamentos.
- Ramos, R.A. (1988). *El cuento folklórico, una aproximación a su estudio*. Madrid: Editorial Pliegos.
- Rodríguez Almodóvar, A. (2010). *Acerca de la definición de "cuento popular"*. <http://www.aralmodovar.es/descargas/articulos/acerca-de-la-definicion-de-cuento-popular.pdf>

## **Biografía secundaria**

- Anderson Imbert, E. (1996). *Teoría y técnica del cuento*. Barcelona: Editorial Ariel.
- Bauzá, H. F. (1998). *El mito del héroe. Morfología y semántica de la figura heroica*. México: Fondo de Cultura Económica (FCE).
- Bermejo, J. (1996). *Los orígenes de la mitología griega*. Madrid: Akal.
- Bettelheim, B. (1981). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona: Editorial Crítica.
- Campbell, J. (2017). *El poder del mito*. Madrid: Capitán Swing Libros.
- Chamorro, A. (2017). *El viaje del héroe campbelliano. Continuidad y ruptura del monomito en la fantasía épica contemporánea*. [Trabajo Académico, Universitat Pompeu Fabra]. Repositori.upf.edu. <https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/33646/>
- Culture.ru. *Владимир Пропп*. <https://www.culture.ru/>
- Dundes, A. (2016). *Folkloristics in the Twenty-First Century*. Indiana University Press.
- François, J. (2020). *La Celestina, un mito literario contemporáneo*. Madrid-Frankfurt: Iberoamericana-Vervuert.

- Hernández de la Fuente, D. (2017). *El despertar del alma. Dioniso y Ariadna: mito y misterio*. Barcelona: Ariel.
- Last.fm. *Oxxxymiron*. <https://www.last.fm/music/Oxxxymiron/+wiki>
- Martín, J. (1982). *Polémica. Levi-Strauss y V. Propp*. Madrid: Editorial Fundamentos.
- Ogden, D. (2008). *Perseus*. New York: Routledge.
- Pedrosa, J. M. *Afanasiev, Alexandr Nikolaievich*. <https://www.mcnbiografias.com/app-bio>
- Propp, V. (1998). *Las raíces históricas del cuento*. Madrid: Editorial Fundamentos.
- Propp, V. (1979). *Las transformaciones del cuento maravilloso*. México: Letra Cierta.
- Propp, V. (1980). *Edipo a la luz del Folklore*. Madrid: Editorial Fundamentos.
- Racionero, A. (2021). *El viaje del héroe*. Barcelona: Kairós.
- Segal, R. (22 de marzo de 2022). *Joseph Campbell*. Britannica. <https://www.britannica.com/>
- Schwab, G. (2009). *Las más bellas leyendas de la antigüedad clásica*. Madrid: Editorial Gredos.
- Suárez de la Torre, E. (1981). *Nuevos estudios de literatura griega*. Madrid: Fundación Pastor de Estudios Clásicos.
- Thury, E. y Devinney, M. (2005). *Introduction to Mythology. Contemporary Approaches to Classical and World Myths*. New York: Oxford University Press.
- Toelken, B. (1996). *The dynamics of folklore*. Utah State University Press.
- Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor*. Barcelona: Ediciones Robinbook.
- Vernant, J. P. (2007). *Mito y pensamiento en la Grecia antigua*. Madrid: Ariel.
- Versusbattleru. (2017, Agosto 6). *VERSUS X #SLOVOSPБ: Oxxxymiron VS Слава КПСС (Гнойный)*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=v4rvTMBC>
- Walter, R. (26 de marzo de 2004). *About Joseph Campbell*. Joseph Campbell Foundation. <https://www.jcf.org/>
- Земля Владимирская. *Финист - Ясный сокол*. <https://land.lib33.ru/site/publication/2593>
- Иванов, В. и Топоров, В. (1974). *Исследования в области славянских древностей*. Москва: Наука.
- Пропп, В. (1976). *Фольклор и Действительность*. Москва: Наука.