

## MITOLOGÍA GRECORROMANA Y LITERATURA POPULAR COSTARRICENSE: ANÁLISIS COMPARATIVO DE LOS MOTIVOS DE LA METAMORFOSIS, LA MONSTRUOSIDAD Y EL INGENIO

## GRECO-ROMAN MYTHOLOGY AND COSTA RICAN FOLK LITERATURE: COMPARATIVE ANALYSIS OF THE MOTIFS OF METAMORPHOSIS, MONSTROSITY AND INGENUITY

Maricela Cerdas Fallas

Universidad de Costa Rica

Elisa Guevara Macías

Universidad de Costa Rica

### ABSTRACT

This paper presents a comparative analysis of three literary motifs in classical Greco-Roman myths and in popular Costa Rican literature (folktales and legends). The first motif, metamorphosis, is examined considering three variants: as a means of escape from unwanted love, as punishment for impiety, and caused by sorcery or magic. The second motif is monstrosity, both physical and attitudinal. Lastly, the use of ingenuity is viewed from three different aspects: riddles, ingenious solutions to dilemmas, and the use of disguises.

**Key Words:** Motif, Myth, Greco-Roman Literature, Costa Rican Folk Literature, Comparative Literature

## RESUMEN

En este artículo se realiza un análisis comparativo de tres motivos presentes en los mitos clásicos grecorromanos y en la literatura popular costarricense (cuentos y leyendas). El estudio comienza con el motivo de la metamorfosis, para lo cual se consideran tres variantes: como medio de escape de un acecho amoroso, como castigo a una impiedad y causado por hechicería o magia. En segundo lugar se examina el motivo de la monstruosidad, tanto física como actitudinal. Finalmente, se compara el uso del motivo del ingenio desde tres aspectos distintos: el acertijo, las soluciones ingeniosas y el empleo del disfraz.

**Palabras claves:** motivo, mito, literatura grecorromana, literatura popular costarricense, literatura comparada.

Fecha de recepción: 14 de marzo de 2023.

Fecha de aceptación: 12 de abril de 2023.

**Cómo citar:** Cerdas Fallas, Maricela y Elisa Guevara Macías,(2023): «Mitología grecorromana y literatura popular costarricense: análisis comparativo de los motivos de la metamorfosis, la monstruosidad y el ingenio», en *Actio Nova: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, 7: 79-108.

DOI: <https://doi.org/10.15366/actionova2023.7.004>

## 1. EL CONCEPTO DE MITO

El término *mito* es un concepto polisémico. Desde sus orígenes presentaba un amplio espectro semántico, mucho más complejo que en la actualidad. Nuestra palabra española *mito* proviene del vocablo griego μῦθος (*mythos*), el cual -según el contexto en que se presente- puede ser traducido de distintas maneras, entre ellas: ‘palabra’, ‘discurso’, ‘razón’, ‘dicho’, ‘relato’, ‘reflexión’, ‘pensamiento’, ‘opinión’, ‘rumor’, ‘relato imaginario’, ‘invención’, ‘leyenda’, ‘mito’, ‘fábula’, ‘cuento’, etc. (Pabón, 2005: 403). Estas últimas cuatro acepciones serían las más congruentes con la definición actual de mito. No obstante, dependiendo de la época y del contexto donde aparezca, el vocablo *mythos* podía ser comprendido de diversas maneras. De hecho, Grimal (1998: 9-10) expone cuatro significados principales de este concepto en la Grecia Antigua:

- a. Leyendas o relatos maravillosos que pertenecen al ámbito religioso donde intervienen fuerzas o seres considerados superiores a los humanos, como los mitos cosmogónicos.
- b. Relatos de héroes, basados en la acción (combates, viajes, artimañas, etc.) que sobrepasan la medida humana, pero cuentan con la esencia de la humanidad. A esta clase pertenecen los ciclos legendarios o heroicos.
- c. Narraciones que han perdido casi todo su carácter maravilloso y se esconden bajo las características de relatos históricos o crónicas. En principio sus personajes son históricos, pero en cierta medida idealizados; ello ocurre con figuras como Pitágoras o Alejandro Magno.
- d. El mito como argumento de la tragedia o intriga de la comedia, es decir, cualquier historia que se pueda relatar; este último significado tiene que ver con la utilización del término *mythos* en la *Poética* de Aristóteles.

Originalmente el mito era de carácter oral, transmitido de generación en generación, como «un relato tradicional que cuenta la actuación memorable de unos personajes extraordinarios en un tiempo prestigioso y lejano» (García Gual, 2001: 12-13). Autores como Kirk (2002: 25, 29), Untersteiner (1972: 2) y Kerényi (2009: 35) sostienen que los mitos griegos son en su mayoría historias o cuentos tradicionales relativos a dioses y héroes, cuyas acciones se desarrollaron en un

pasado más lejano, anterior a la invasión dórica, datada tradicionalmente en torno al siglo XIII a. C.

Los mitos griegos se suelen clasificar en mitos divinos y heroicos, de acuerdo con sus personajes. Sin embargo, existen distintas clases de mitos según su contenido narrativo. Autores como Kirk (1973), Rose (1961) y García Gual (2006) distinguen tres clases: el mito primordial, la leyenda (saga) y el cuento popular (*Märchen* o *folktales*). No obstante, en la mitología griega los tres géneros se entremezclan en la práctica.

### 1.1. LOS MOTIVOS EN LOS MITOS

En los mitos existen situaciones tipificadas que los hacen excepcionalmente repetitivos y, por lo tanto, «*todos* los tipos de narración pueden quedar reducidos a un número relativamente pequeño de situaciones básicas» (Kirk, 2002: 207), las cuales pueden ser denominadas motivos. En la actualidad, este término es también un concepto polisémico, adaptado a múltiples disciplinas, como psicología, música, teoría del arte, literatura, etc.

En los estudios narrativos, motivo es el nombre técnico que se le da al patrón de repeticiones de algunos elementos característicos. En este sentido, los motivos son las unidades mínimas del tema narrativo, es decir, sus componentes esenciales. En palabras de Weisstein (1975: 280), «el tema es una combinación de aquellos motivos que se necesitan para caracterizarlo». En esta línea, Herrero Cecilia (2006: 66) define motivo como una actitud, pasión o finalidad que mueve a un personaje, por ejemplo, la seducción, la rivalidad padre-hijo, el incesto, etc., mientras que el tema corresponde específicamente al personaje.

Esta definición sigue de cerca los planteamientos de Trousson (1981: 22), quien explica que *motivo* es un concepto amplio que designa una cierta actitud, una situación básica e impersonal, cuyos participantes aún no han sido individualizados –por ejemplo, la oposición entre dos hermanos, entre padre e hijo, la mujer abandonada, etc.-. Asimismo, Trousson (1981: 23) explica la relación del motivo y el tema: este último consiste en una expresión particular o individualización de un motivo, es decir, se trata de una transición de lo general a lo específico. Por ejemplo, el motivo del incesto o la rivalidad entre padre e hijo se concretan en el tema de Edipo, o el motivo de la creación artística se materializa en el tema de Pígalión, o bien el motivo de la traición ante el abandono amoroso se individualiza en la figura de Medea. Esto significa que muchas veces el tema existe identificado por el motivo o motivos que lo caracterizan, pues ambos conceptos se encuentran asociados en la tradición literaria o artística.

Siguiendo a Kirk (2002: 206), los mitos heroicos son sorprendentemente restringidos cuando se analiza el tema narrativo, pues se emplean motivos parecidos una y otra vez en relación con diferentes personajes y en distintos contextos regionales. Este autor (2006: 230-233) brinda una lista<sup>1</sup> de motivos presentes frecuentemente en los mitos heroicos.

#### **I. Motivos comunes:**

1. *Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas* (incluye también el motivo del disfraz).
2. *Metamorfosis*: las transformaciones de la forma física permanente o esporádicamente.
3. *Muerte accidental* de un pariente, amante o amigo, que puede estar seguida de una venganza, un castigo, una lucha o una purificación.
4. *Gigantes, monstruos y serpientes*: como antagonistas del héroe o guardianes de objetos preciados. Pueden ser ocasionalmente amistosos, como los sátiros.

#### **II. Motivos presentes en las misiones de búsqueda de los héroes:**

5. *Intentos de deshacerse de un rival*: imposición de tareas imposibles y peligrosas.
6. *Realización de una tarea o misión de búsqueda*: a veces con la participación de un personaje auxiliar, puede ser un dios o un mortal.
7. *Competiciones*: tiene como premio un matrimonio, un reino o la gloria.

#### **III. Motivos presentes en las relaciones entre los hombres y los dioses:**

8. *Castigo por impiedad*.
9. *Amantes mortales de diosas y dioses*.
10. *Riesgos de la inmortalidad*: don otorgado a los seres humanos. También se relaciona con el peligro de la infinita vejez. Este motivo también se asocia con el *intento de vencer a la muerte* (Kirk, 2002: 207), el cual a su vez puede estar relacionado con el *castigo por impiedad*.

#### **IV. Motivos presentes en las disputas familiares:**

11. *Reemplazo de los padres o mayores de edad*: el derrocamiento de un progenitor o un viejo rey. Puede tener relación con las predicciones oraculares.

---

<sup>1</sup> Kirk (2002; 2006) no solo los llama motivos, sino que también utiliza términos como «temas» (2006: 230) o «situaciones básicas» (2002: 207). Al clasificar los motivos, se alteró el orden numérico de la lista original de Kirk (2006: 230-232).

12. *Muerte, o intento de muerte, del propio hijo*: puede ocurrir de varias maneras como por exposición, por accidente, por sacrificio a la divinidad. Puede tener relación con las predicciones oraculares.
14. *Venganza*: por la seducción de la esposa o la muerte de los hijos.
15. *Hijos que vengan o protegen a sus madres*.
16. *Disputas de familia*: por ejemplo, hijos que luchan entre ellos o madrastras opresoras.
17. *Esposa infiel*: que enamorada de un joven lo acusa de violación.
18. *Hija infiel*: que enamorada del enemigo traiciona a su padre.
19. *Relaciones incestuosas*.

#### V. Otros motivos importantes:<sup>2</sup>

20. *Fundación de ciudades*: puede tener relación con las predicciones oraculares.
21. *Armas especiales*: que son necesarias para determinado objetivo o para superar obstáculos aparentemente imposibles.
22. *Profetas y videntes*.
23. *Alma externa o prenda de vida*: la vida de héroe depende de un objeto determinado.
24. *Nacimientos insólitos*.
25. *Encierro o aprisionamiento*.
26. *Profecías, oráculos y maldiciones*
27. *Viaje al mundo subterráneo*
28. *Burlar los ardides de una mujer ambiciosa o lasciva*.

Para Kirk (2006: 233), la mezcla de dos a cinco o más motivos puede dar como resultado mitos complejos. En la actualidad, el estudio de los motivos se ha convertido en una ciencia. La identificación de los motivos presentes en la narración mítica es clave en el reconocimiento de un cuento popular inmerso en la leyenda o el mito.

## 2. NARRATIVA POPULAR

Existen muchos tipos de narraciones populares, cuya principal característica es la oralidad. Precisamente, son relatos que pasan de generación en generación y tienen diversas funciones, que

---

<sup>2</sup> El 26, 27 y 28 son motivos que no aparecen en la lista original de Kirk (2006: 230-232), pero son incluidos por el autor en otra lista (Kirk, 2002: 206-207).

abarcan desde el entretenimiento hasta la advertencia y la moraleja. Según Aretz (1986: 85), entre las múltiples manifestaciones del folklore de un pueblo o comunidad se cuenta la literatura, ya sea en prosa o verso, que se ubica dentro de la categoría taxonómica de «cultura espiritual-mental». En esta categoría se incluyen las leyendas, los cuentos y las fábulas, entre otros. En este estudio se van a examinar los motivos literarios presentes en dos tipos de narrativa popular: el cuento y la leyenda.

## 2.1. EL CUENTO POPULAR

Existen varias definiciones sobre el concepto de cuento popular. Rodríguez Almodóvar (2010: 12) lo define como:

un relato de ficción que sólo 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.

Por su parte, Kirk (2006) sostiene que los cuentos populares son narraciones tradicionales no sólidamente establecidas, en las cuales lo fantástico o sobrenatural se entremezcla con la realidad humana. De manera que el cuento popular comparte con el mito los componentes sobrenaturales, pero en este último no participan personajes humanos. En el *folktale*, «los gigantes, brujas, ogros y objetos mágicos son muy frecuentes; representan lo sobrenatural, pero el héroe o heroína es un ser humano, que tiene que llevar a término su propósito humano pese a, o con ayuda de, tales fuerzas fantásticas» (Kirk, 1973: 53). Otra característica de los cuentos populares es el uso del ingenio, acompañado o no de elementos sobrenaturales, por ejemplo, el motivo del disfraz.

Por lo general, el atractivo de los cuentos populares se encuentra en el entretenimiento narrativo, sin referirse a temas fundamentalmente ‘serios’ o a reflexiones de problemas y de preocupaciones profundas, reservados al mito. En otras palabras, la historia mítica conserva un valor paradigmático, que es distinto del cariz de entretenimiento y diversión de otros relatos del *folktale* (García Gual, 2006: 27).

En relación con la acción, en los cuentos populares esta ha tenido lugar en un tiempo histórico, aunque la época y el espacio de acción son poco específicos. De acuerdo con Campbell (2006: 42), los cuentos populares representan la acción tanto heroica como física, a diferencia de la leyenda, donde generalmente se les da un sentido moral a las hazañas del héroe. Al respecto, Rodríguez Almodóvar (2010: 12) explica que «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». Generalmente en muchos *folktales* los personajes tienen nombres genéricos.

En la mitología griega, los tres géneros de narración mítica se entremezclan en la práctica. Por ello, la investigación del folklore y, específicamente, del cuento popular es una importante rama del enfoque analítico del mito en la actualidad. Siguiendo a García Gual (2006: 27), en muchos cuentos populares puede rastrearse el eco de algunos mitos, o pueden más bien verse como mitos decaídos o devaluados, que tienen como principal función el entretenimiento.

Al igual que el mito, el cuento popular o *folktale* se manifiesta en la tradición oral y forma parte del patrimonio colectivo, por lo que es universal. Rose (1973: 293) explica que «el *Märchen* (o cuento popular) es generalmente una combinación de varios motivos, cada uno de los cuales puede aparecer, y a menudo aparecen, en algún otro cuento», de allí su universalidad. Esta es una de las principales características del cuento popular.

En las narraciones folklóricas, los motivos designan ciertas situaciones, acciones, objetos o funciones de los personajes que se repiten en una u otra narración de este tipo (Rose, 1961: 7). En otras palabras, «un motivo puede relacionarse con varios argumentos diferentes» (Propp, 1987: 24) y puede estudiarse su presencia en distintos relatos, generalmente de distintas partes del mundo. Esta rama de análisis comparativo ha sido desarrollada por los folcloristas o estudiosos del cuento popular y nos brinda las herramientas necesarias para trabajar la literatura folklórica costarricense en comparación con la mitología clásica.

## 2.2. LA LEYENDA

Por su parte, la leyenda es, según el Diccionario de la lengua española, en primer lugar, una «narración de sucesos fantásticos que se transmite por tradición» y, en segundo lugar, un «relato basado en un hecho o un personaje reales, deformado o magnificado por la fantasía o la admiración» (RAE, 2001: 929).

En el contexto de la cultura griega antigua, Kirk (1973) considera que la leyenda se ocupa de los relatos de héroes, heroínas y personajes humanos con carácter historizante, es decir, acciones míticas que tienen la apariencia de acontecimientos históricos. Los personajes de la leyenda son específicos y sus relaciones familiares se establecen cuidadosamente. Además, las acciones del héroe generalmente son localizadas en lugares geográficos reales o regiones determinadas.

En el caso de la leyenda popular, de acuerdo con Zavala Gómez del Campo (1998:191),

...su origen está estrechamente relacionado con el mito, pues la degradación de un mito por la pérdida de su valor fehaciente -en cuanto explicación del mundo- puede originar una leyenda. Ésta se refiere a la relación del hombre con lo sobrenatural

y sus temas pueden ser religiosos (incluso cuando corresponden a creencias populares totalmente heterodoxas) o profanos.

La misma autora afirma que la leyenda tiene un valor de verdad reconocido para la comunidad, lo cual queda patente en las palabras de Zeledón (2004: 16): «[el narrador de la leyenda] casi siempre terminaba con: ‘y juro que lo que les he contado es cierto’. Esto nos indica que en realidad ellos creían lo que estaban contando, por lo que al contarlo lo vivían». Otro aspecto en que la leyenda difiere del cuento popular es que en la narración de la leyenda se desarrolla por lo general un solo motivo; es decir, únicamente se narra un acontecimiento.

En el caso del folklore costarricense, la leyenda es «la historia apegada a una ficción, que igualmente porta, en la mayoría de los textos respectivos, una moraleja que trae a colación la idea del castigo para quien atenta contra los valores» (Alvarado Vega, 2019: 6). Lo anterior se relaciona con el hecho de que, contrario al cuento popular, cuya principal finalidad es el entretenimiento, la leyenda presenta una función moralizante.

### 2.3. LITERATURA POPULAR EN COSTA RICA

Todas estas narraciones populares tienen un origen oral y, posteriormente, se escriben. Al respecto Chacón y Dobles (1992: 11) explican que «los mitos, cuentos y leyendas han sido recopilados y guardados en colecciones manuscritas, base o fuente de inspiración de muchos autores». Es por esta razón que, en algunos casos, es difícil «distinguir claramente dónde acaba la tradición y dónde comienza la creación personal» (Chacón y Dobles, 1992: 13).

Para el presente estudio de narraciones folclóricas costarricenses, se utilizaron obras literarias de dos tipos:

**a. Leyendas.** Se consultaron dos textos de Elías Zeledón: *Leyendas costarricenses* (2004) y *Leyendas ticas* (2019). Se trata en este caso de recopilaciones de leyendas de Costa Rica, que, en palabras de su compilador, «la memoria colectiva había guardado» (Zeledón, 2004: 15).

**b. Cuentos.** Los *Cuentos de mi tía Panchita*, de Carmen Lyra, es una colección de cuentos de hadas con antecedentes, por un lado, en la literatura popular europea (Fernán Caballero, los hermanos Grimm, Charles Perrault, entre otros) y, por otro, en las historias originadas en África y traídas a América por personas en condición de esclavitud (tal es el caso de los cuentos protagonizados por Tío Conejo, cuyo antecedente es Brer Rabbit) (Rubio, 2012: 13). Por su parte, la obra *Cuentos viejos* consiste en una colección de historias recopiladas por María Leal de Noguera, maestra de Santa Cruz, Guanacaste y publicadas

entre 1923 y 1938 (Rubio, 2007: 89). Según el prólogo de la obra, los cuentos que la componen fueron recogidos de boca de campesinos guanacastecos y de alumnas de la autora. En ellos también se reconocen los antecedentes europeos y africanos.

### 3. ANÁLISIS COMPARATIVO DE MOTIVOS COMUNES EN LOS MITOS GRECORROMANOS Y EN LA LITERATURA POPULAR COSTARRICENSE

Para este breve estudio comparativo, a partir de la clasificación de motivos de Kirk (2002; 2006), se tomaron tres motivos comunes presentes en los mitos griegos para identificar similitudes en su manifestación en la narrativa folclórica costarricense, tanto en cuentos como en leyendas.

1. Metamorfosis.
2. Monstruosidad.
3. Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas.

Por su parte, los textos analizados fueron los siguientes:

a. Mitos grecorromanos: Aracne, Licaón, Dafne, Siringa, Empusa y partes de los mitos de Eros y Psique, Odiseo, Circe, Edipo y Jasón.

b. Narraciones populares: los cuentos *La doncella del bosque*, *El tonto de las adivinanzas*, *Uvieta* y *La mano peluda* y las leyendas *La piedra de Aserrí*, *El Cadejos*, *La Segua*, *La carreta sin bueyes* y *El padre sin cabeza*.

#### 3.1. METAMORFOSIS

Este motivo consiste en la transformación de la forma física de un personaje. La mutación puede ser de forma permanente o suceder esporádicamente y tiene una amplia presencia en la literatura grecorromana. Por ejemplo, en la *Odisea* de Homero, se encuentran las múltiples transformaciones de Proteo, el ‘anciano adivino del mar’ (*Od.* IV v. 365). Precisamente sobre las transformaciones sufridas por seres humanos y divinos versa la obra poética *Metamorfosis*, del autor romano Ovidio (43 a. C.- 17 d. C.). Este poema abarca 250 episodios de la tradición mitológica griega y romana y constituye «...la más acabada y sistemática visión de la mitología que nos ha transmitido la Antigüedad clásica» (Fernández Corte y Cantó Llorca, 2008: 115).

Con frecuencia, las metamorfosis en los mitos grecorromanos son producto de la acción de una divinidad, ya sea sobre sí misma (lo cual es una facultad exclusiva de los dioses) o sobre

otros seres, con diversos fines (Atienza 2009: 52). Un ejemplo del primer punto es Zeus, quien se transforma en cisne para seducir a Leda, en lluvia de oro para entrar a la habitación de Dánae o en toro para raptar a Europa. En el caso de la metamorfosis como acción divina sobre otros seres, esta capacidad puede tener varios propósitos, entre ellos:

**a. castigo por una ofensa a algún dios**, como es el caso de Acteón, transformado en ciervo por Ártemis, como pena por haber visto desnuda a la divinidad, o el de los feacios en la *Odisea* (XIII, vv.155-169), cuya nave Poseidón convirtió en peñasco por haber brindado ayuda a Ulises para su regreso a Ítaca.

**b. ayuda a mortales a escapar de una situación desesperada**; así en la historia de Hécuba, reina de Troya, quien es convertida en perra para evitar una vida de esclavitud. Este auxilio puede también tener como fin el provecho personal de una divinidad; tal es el caso del mito de Io, joven amada por Zeus y transformada por este en vaca para escapar de la ira de Hera, su esposa.

**c. premio o compensación a algún mortal**, como sucede con Adonis, transformado en una flor roja luego de morir, herido por un jabalí, a causa del amor que le profesaba Afrodita, o el de Titono, transformado en cigarra por su amante la diosa Aurora, quien había conseguido para él la inmortalidad de manos de Zeus, pero olvidó pedir también la eterna juventud.

En algunas instancias, la transformación sufrida puede verse como una «metáfora de inmortalidad, en cuanto asegura al personaje la prolongación de su existencia bajo otra forma y condición» (Chacón y Dobles, 1992: 85), como ocurre con el catasterismo.

En el caso de los cuentos y leyendas costarricenses, la metamorfosis es siempre causada por un agente externo y se pueden distinguir varios tipos según el motivo narrativo con el que se relacionen. Para el presente análisis se seleccionaron tres tipos de transformación: para escapar de un acecho amoroso, como castigo a una transgresión o impiedad y como resultado de un hechizo.

### 3.1.1. EL MOTIVO DE LA METAMORFOSIS COMO MEDIO DE ESCAPE DE UN ACECHO AMOROSO

Este motivo tiene numerosos ejemplos en los mitos grecorromanos. En él, un personaje, por lo general femenino, intenta escapar de los requerimientos amorosos de alguna divinidad; dado que esto es casi imposible, las víctimas del acecho imploran el auxilio divino, el cual es otorgado mediante su transformación en otro ser, ya no humano. Quizá uno de los episodios más famosos

es el de Dafne, ninfa hija de la Tierra y de un río, ya sea el Ladón o el Peneo (Grimal, 1981: 125). Como el dios Apolo, enamorado de ella, la perseguía incesantemente requiriendo su amor, la joven suplicó a su progenitor que la ayudara a escapar: «¡Ayúdame, padre, si los ríos sois divinidades, echa a perder, cambiándola, esta figura con la que he gustado demasiado!» (Ovidio, *Met.* I, vv. 545-546 p. 83). En respuesta a su petición, fue transformada en laurel, el árbol predilecto de Apolo, con cuyo follaje ciñó el dios su cabeza.

Otro ejemplo mítico de este motivo es la historia de Pan, divinidad pastoril quien, enamorado de la náyade Siringa, la perseguía incesantemente. Ella, desesperada por huir de él, fue transformada en cañas por sus hermanas ninfas. Refiere Ovidio (*Met.* I, vv. 707-710 p. 88) que Pan, desolado por haberla perdido, fabricó una flauta de esas cañas, seducido por el dulce sonido que estas producían al pasar el viento entre ellas.

En el ámbito de las narraciones populares costarricenses, este motivo se encuentra presente en la leyenda titulada *La doncella del bosque* (Zeledón, 2004: 71-79). En ella se narra la historia de un feroz guerrero indígena llamado Baisa, favorito del cacique y cuya crueldad era temida incluso por los miembros de su propia tribu. Había también en la tribu una hermosa joven, conocida por su generoso carácter y dulzura tanto hacia humanos como a animales. Cuando llegó el momento de elegir esposa, el guerrero Baisa escogió a esa doncella y solicitó su mano en matrimonio al padre de esta. El anciano, conociendo la terrible reputación de Baisa, trató de negarse, pero el guerrero lo amenazó con sacarle los ojos si ella no le era entregada. Ante esto, la doncella decidió escapar al bosque cercano y ocultarse ahí, pues conocía muy bien el lugar. Al enterarse de esto, Baisa, enfurecido, fue con sus guerreros a recorrer el bosque para apresar a la doncella. Pero, aunque se escuchaba su maravilloso canto, no lograron dar con ella. Esta situación se repitió varias veces, hasta que Baisa, herido en su orgullo y lleno de furia, decidió prender fuego al bosque para acabar con la joven. Al escuchar estos planes, la gente de la tribu comenzó a murmurar contra la crueldad de Baisa, pero fue en vano. Ya ardía el bosque por varios lugares cuando volvió a oírse la maravillosa voz de la doncella. Baisa la increpó para que se entregara, mas ella dijo que prefería la muerte a la vida junto a un asesino y continuó con su dulce canto. En ese momento, el brujo de la tribu, quien había acompañado a los guerreros, suplicó a los dioses que salvaran a la doncella y castigaran a Baisa. Y en medio del rugido del fuego y el clamor de las fieras que huían aterrorizadas del bosque, se vio a un pájaro

...de color ceniza, con el pico y las patas rojas como el fuego, cantando sobre las cabezas de los asombrados guerreros. Pero su voz no era la de un pájaro, sino la de una mujer que, poco a poco, se iba transformando y convirtiendo en el canto del jilguero, el cual puebla hoy los hermosos bosques de Costa Rica. (Zeledón, 2004: 79).

Así, tal como Dafne y Siringa fueron salvadas por la intercesión divina de los requerimientos amorosos no deseados de Apolo y Pan mediante su metamorfosis en laurel y cañas, la doncella del bosque costarricense consiguió escapar de su destino junto al cruel Baisa gracias a la intervención del brujo de su tribu, quien logró que fuera transformada en jilguero por los dioses. De igual manera, los tres relatos presentan un componente etiológico, pues en ellos se da cuenta del origen del árbol de laurel, de la siringa o flauta de Pan y del jilguero.

### 3.1.2. EL MOTIVO DE LA METAMORFOSIS COMO CASTIGO A UNA TRANSGRESIÓN

En la mitología grecorromana se reconoce este motivo en una variedad de mitos. Como primera instancia está la historia de Aracne, quien por impiedad fue transformada en araña, historia narrada por Ovidio (*Met.* VI, vv. 5-145). Esta doncella de Lidia tenía gran fama como tejedora, de modo que de todas partes acudían visitantes para admirar sus creaciones. Tal destreza era producto de las enseñanzas de la diosa Atenea. Sin embargo, a Aracne le molestaba que se le atribuyera su arte a la divinidad, por lo cual la retó a un concurso de tejido. Atenea tomó entonces la forma de una anciana y le aconsejó a la doncella que se disculpara con la diosa y su ofensa sería perdonada. Pero Aracne rechazó este consejo, por lo que la diosa y la mortal se enfrentaron en competencia ante el telar. A pesar de que el tejido de Atenea era extraordinario, el de Aracne era perfecto, por lo cual «se dolió con el éxito la varonil doncella rubia y rompió el lienzo... y según tenía la lanzadera procedente del monte de Citoro, golpeó tres o cuatro veces en la frente a la Idmonia Aracne» (*Met.* VI, vv. 130-33 p. 199). Ante esta afrenta, Aracne intentó ahorcarse, pero Atenea, compadecida, la transformó en araña, «que seguirá hilando y tejiendo en el extremo de su hilo» (Grimal, 1981: 44).

Otro ejemplo de transformación como castigo a una impiedad en la mitología grecorromana es el de Licaón, transmitido también en las *Metamorfosis* ovidianas (vv. 209-243). Este hombre ‘conocido por su fiereza’ (v. 198), al haber bajado Júpiter a la tierra, decidió probar si en verdad era una divinidad tratando de darle muerte por la noche. Como no lo consiguió, tramó otra terrible prueba: degolló a un rehén que tenía en su palacio y sirvió sus miembros cocinados a la mesa del dios. Júpiter, enfurecido, destruyó su casa con un rayo y al transgresor le impuso un castigo ejemplar: «La ropa se transforma en pelo, en patas los brazos: se convierte en lobo y conserva las huellas de su antigua figura. Igual es su pelo cano, igual es la violencia de su rostro, igualmente brillan sus ojos, igual es la fiereza de su imagen» (*Met.* I vv. 236-239 p. 74).

Por su parte, dentro del acervo de leyendas de Costa Rica, una de las más populares es la del Cadejos, un gran perro negro, de ojos ardientes, que se aparece en los caminos solitarios a

viajeros o a personas que andan de fiesta y con sus aullidos lastimeros les causa terror. El Cadejos, antes de ser ese perro terrorífico, era, según Zeledón (2004: 141), un joven llamado Joaquín, «parrandero y vago», a quien le gustaba escaparse de la mirada vigilante de su padre en las noches para ir a fiestas. La razón de la metamorfosis del muchacho parrandero en Cadejos es la maldición de su frustrado progenitor, quien, con tal de enderezar la vida de su hijo, probó «caricias, ofrecimientos, regaños; el rigor y la dulzura, el imperio y la convicción, todos, absolutamente todos los medios» (Zeledón, 2004: 201), mas todos sus esfuerzos fueron en vano. Ante este fracaso, el padre lo maldijo «con los peores apóstrofes» y, de hombre, pasó a ser un perro cuya misión para la eternidad consiste en vagar por las noches para servir de advertencia a quienes se vean en la tentación de alejarse de la senda recta.

En otra versión, compilada por el mismo autor (2004: 201), el Cadejos fue en su vida anterior un sacerdote, quien, celoso de las buenas costumbres de los habitantes del pueblo bajo su guía espiritual, se empeñó en sembrar el odio y el fanatismo en sus almas, en enriquecerse a costa de las limosnas y ofrendas que su iglesia recibía y, en suma, en hacer que «la nieve se convirtiese en lodo y la paz en discordia y el amor de Dios en temor, si no en odio, y todo fue en aquel pueblo rencor, queja, crimen, la demagogia, en fin, de los países viles» (Zeledón, 2004: 204). La situación llegó a su clímax cierta noche, cuando el sacerdote escuchó una voz desde lo alto que le reprochó sus execrables acciones y le anunció que, como castigo por parte del Cielo, se convertiría en animal, odiado y temido por los hombres y condenado a vagar por las noches durante 300 años. Transcurrido este tiempo, el Cadejos volvió a su forma humana y se dirigió a la cumbre del Volcán Poás, luego de lo cual no se supo más de él.

El motivo de la metamorfosis como castigo a una transgresión es fácilmente distinguible en esta historia. En ambas versiones de la leyenda del Cadejos se ve al protagonista, ya sea el perezoso Joaquín o el sacerdote, cometer actos de impiedad: en el caso del joven, la desobediencia a su padre y en el del sacerdote, la corrupción de su cargo. Por estos actos de impiedad, cada uno recibe como castigo la metamorfosis en un animal espantoso y es condenado a vagar por las noches para atemorizar y aleccionar a quienes se encuentra. Esta pena proviene de la divinidad, bien directamente (para el sacerdote), bien por intermediación de su padre (para Joaquín).

De igual manera, en los mitos grecorromanos mencionados está presente el castigo por impiedad; en el caso de Aracne, por jactarse de superar a una divinidad (Atenea), mientras que en el de Licaón su falta consistió en ofender e irrespetar a Júpiter, padre de los dioses. Ambos transgresores recibieron como castigo la transformación en animal y su nuevo estado recuerda las

características que tenían como humanos: Licaón es un lobo fiero, con el mismo semblante que el hombre, y Aracne es aún una hábil tejedora.

### 3.1.3. EL MOTIVO DE LA METAMORFOSIS POR HECHICERÍA

El relato de la bruja en el bosque se repite en muchas culturas; en Grecia, se plasma en la figura divina de Circe, quien encarna el motivo de la hechicera. Page (1973: 59), citada por Cabrera (2003: 279), explica que en los cuentos de este tipo «hay dos clases diferentes de hechiceras: la que inmediatamente mata, y a veces come, al hombre que llega a su reino, y la bella seductora que busca un amante, al que convierte en animal o mata cuando se cansa de él».

En la *Odisea* de Homero se encuentran ambos tipos integrados en la figura de Circe, que aparece en el relato del *nostos* del héroe. Era una diosa, hija de Helios y de la oceánide Perseis, que habitaba en la isla de Ea, lugar al que arribó Odiseo después de su aventura con los lestrigones (*Od.* X, vv. 135 ss.). El héroe envió a un grupo de sus compañeros a explorar la isla; ellos llegaron al palacio de Circe, quien les dio una acogida en apariencia benévola: los invitó a participar de un magnífico banquete. No obstante, apenas probaron los manjares ofrecidos, los hombres fueron transformados en cerdos por un toque de la vara de Circe, como la prototípica bruja de los cuentos populares.

El único que se salvó fue Euríloco, quien había permanecido oculto observando lo que sucedía y luego escapó horrorizado a relatar lo acaecido a Odiseo. Para rescatar a sus compañeros, el héroe recibió ayuda mágica del dios Hermes: *moly*, una planta que contrarrestaba las pociones de la hechicera. Armado con ella, se dirigió al palacio de Circe y, a pesar de haber comido los alimentos que le ofrecían, mantuvo su forma humana. A continuación, amenazó con su cuchillo a la diosa; ella, tratando de rehuir de este ataque, cambió de estrategia y buscó seducirlo: «Vamos, pues, pon la espada en la vaina y ahora sin tardanza a mi lecho subamos los dos, por que unidos en descanso y amor confiemos el uno en el otro» (*Od.* X, vv. 333-335 p. 255). Luego de haber obtenido Odiseo de ella un juramento de que no iba a dañarlo a él ni a sus compañeros, el héroe permaneció con la hechicera en Ea por un año.

El personaje homérico de Circe reúne ambas clases de la bruja del cuento, pues primero transforma a los hombres en animales para perderlos y, posteriormente, cuando es acometida por el héroe adquiere una faceta seductora.

También existe en Costa Rica una narración popular que contiene el motivo de la metamorfosis por hechicería: la de la Bruja Zárata y su amante español. En la leyenda titulada *La piedra de Aserri* (Zeledón, 2004: 247) se cuenta la historia de esta hechicera, quien vivía en la ciudad

de Aserrí y curaba las enfermedades de los habitantes con sus encantamientos. Ella se enamoró del gobernador de la ciudad, un español ilustre y guapo llamado Bayardo Pérez Colma; sin embargo, este hombre orgulloso despreció sus avances amorosos y, como venganza, la bruja transformó la ciudad en una enorme piedra y al español en un pavo real. Narra Zeledón (2004: 250) que Zárate le tiene prometido a su amado «...que tan pronto consienta en ser su esposo, le devuelve su forma primitiva; pero el honorable andaluz dice que para conservar su abolengo es preciso resignarse a ser pavo real prisionero, antes que esposo de la hechicera en libertad».

Otra parte de la historia de la bruja Zárate relata que cierta vez vio a doce mujeres que se bañaban en un río y se le ocurrió transformarlas en palomas blancas para que formaran parte de su séquito. Luego de que el esposo de una de ellas acudiera a rogarle, «por el amor del pavo real», que le ayudara a encontrar a su cónyuge, Zárate se apiadó de él y les devolvió a las aves su forma humana.

En esta leyenda se observan también las dos facetas de la hechicera; en primera instancia, al igual que Circe cuando transformó a los hombres de Odiseo en cerdos, Zárate metamorfosea a humanos en animales, específicamente aves (pavo real y palomas). Cabe mencionar que las acciones de la bruja que mata no constituyen una muerte literal, pues las víctimas de los hechizos siguen con vida; es más bien una aniquilación de su humanidad, la cual logran recuperar cuando la hechicera revierte su encantamiento. Asimismo, Zárate es la hechicera seductora en su amor por el gobernador español y, cuando es desdeñada por él, reacciona de manera previsible al transformarlo en pavo real y mantenerlo prisionero y humillado. De igual manera, se reconoce en la narración costarricense el elemento etiológico, pues explica el origen de la enorme piedra de Aserrí en la metamorfosis en roca de la ciudad que allí se encontraba por parte de la despechada Bruja Zárate.

### 3.2. MONSTRUOSIDAD

Al lado del motivo de la metamorfosis, se encuentra la monstruosidad. Los monstruos son seres fabulosos que siempre han estado presente en el imaginario colectivo. «No hay época ni pueblo que no los haya inventado» (Herra, 1999: 22). Etimológicamente la palabra monstruo viene del latín *monstrum* que significa «hecho prodigioso [‘advertencia de los dioses’]; prodigio, maravilla», «cosa o hecho extranatural», ‘cosa funesta’, ‘desgracia’, ‘azote’, ‘plaga’, etc. (Segura, 2003: 472). Es un concepto polisémico y ha ido cambiando de acuerdo con el contexto histórico. En lengua española, el concepto tiene otras connotaciones, se considera monstruoso aquello que «presenta anomalías o desviaciones notables respecto a su especie», así como también a un «ser fantástico

que causa espanto» o una «cosa excesivamente grande o extraordinaria en cualquier línea», entre otras acepciones (RAE, 2001: 1038).

Siguiendo a Navarro, Prado y Rodríguez (2019), en la Antigüedad clásica se consideraba monstruoso aquello que estaba fuera de la norma y cuyas cualidades, al ser observadas, causaban un efecto de espanto. Ello incluía a todos los seres que poseen deformidades o proporciones desmesuradas. Por un lado, es sensorial, principalmente visual; por otro, se refleja en el accionar, especialmente en el carácter cruel y perverso. En el sentido amplio de la palabra, de acuerdo con Herra (1999: 22), «tradicionalmente los monstruos se configuran como la cara visible de poderes enormes, inhumanos, sobrehumanos o subhumanos».

En la literatura, la monstruosidad se refleja en la descripción detallada. Desde un aspecto retórico, Navarro (et al., 2019: 94) distingue dos tipos de monstruosidad: la física y la actitudinal, las cuales se manifiestan acorde a una naturaleza animal, humana o híbrida.

Asimismo, la monstruosidad como motivo en la literatura se puede analizar de acuerdo con su función en el relato: auxiliar, de advertencia, de protección o antagónica al héroe, entre otras. Por lo general, en los relatos populares, sean míticos o folclóricos, la monstruosidad denota advertencia y representa peligros. De allí que este motivo se utilice ampliamente en los *Schreckmärchen-Warpmärchen* o cuentos de miedo, como ocurre con el Cadejos, relato en el que se entremezcla esta función de monstruo como advertencia y el motivo de la metamorfosis como castigo.

Precisamente, la moraleja en las leyendas costarricenses es una parte esencial. Siguiendo a Alvarado Vega (2019), la monstruosidad en estos relatos tiene un papel central, pues se utiliza como un llamado de atención, no sólo contra aquellos que atentan contra los valores tradicionales, el respeto al núcleo familiar y el pensamiento religioso, sino como advertencia por medio del entendimiento del escarmiento del otro.

Un relato popular costarricense que reúne tanto el motivo de la monstruosidad como la metamorfosis por hechicería es el cuento de *La mano peluda*, recogido en los *Cuentos viejos* de Leal de Noguera (1995: 95-100). Una hermosa joven se desposa con un príncipe que ha sido transformado en una mano peluda por un hada malévol. De acuerdo con el cuento, la joven es obligada a casarse con el monstruo, quien se mantenía en las tinieblas para no atemorizarla: «la joven no veía la Mano Peluda, pero oía su voz cariñosa que la hacía olvidar su soledad, y eran satisfechos sus menores caprichos» (Leal de Noguera, 1995: 98). Gracias al consejo de una viejecita, una buena hada, consiguió una vela y una caja de fósforos con los cuales pudo ver a su esposo mientras dormía. Sorprendida contempló su rostro de ángel y al caer tres gotas de cera sobre su

frente él despertó, salvado del malvado hechizo que lo había transformado en ese monstruo del que todos huían.

Este relato tiene paralelos en el episodio del matrimonio de Eros y Psique, transmitido por Apuleyo en el *Asno de oro* (IV, 28-VI, 24). De acuerdo con el autor latino, la joven Psique, hija menor de un rey, era tan hermosa que ningún hombre se acercaba a pedir su mano. Esta belleza causó la envidia de la diosa Venus, quien envió a su hijo Cupido para que castigara a la muchacha. Él, sin embargo, al ver su hermosura, se enamoró de ella perdidamente. Entretanto, el padre de Psique consultó al oráculo sobre la falta de pretendientes de su hija y recibió como respuesta que se debía colocar a Psique en la cima de una roca, pues su esposo no iba a ser un mortal sino

un monstruo cruel con la ferocidad de la víbora, un monstruo que tiene alas y vuela por el éter, que siembra desazón en todas partes, que lo destruye todo metódicamente a sangre y fuego, ante quien tiembla el mismo Júpiter, se acobardan atemorizadas las divinidades y retroceden horrorizados los ríos infernales y las tinieblas del Estigio. (Apuleyo, *Asno de oro* IV, 33 p. 103).

Habiendo aceptado obedientemente el oráculo, ya estaba la desgraciada Psique en la roca cuando fue transportada por un viento hasta un valle en el que había una mansión llena de lujos y riquezas. Allí tuvo contacto con su esposo, a quien no podía ver pero sí escuchar y cada noche yacían juntos y felices en el lecho matrimonial.

Pasado un tiempo, Psique supo que sus hermanas la buscaban desconsoladas, pues temían que hubiera muerto en la roca en que fue abandonada. Obtuvo el permiso de su esposo para que la visitaran en su mansión, pero él le advirtió que no debía dejarse convencer por los consejos de sus hermanas y que su dicha conyugal dependía de que Psique nunca tratara de averiguar el aspecto de su marido. Las hermanas, celosas de la suerte de Psique en el matrimonio, le hicieron creer que su esposo era en realidad una serpiente que pronto la engulliría. Aterrada, Psique siguió los consejos de sus hermanas y, cuando ya su misterioso cónyuge dormía en el lecho, se acercó con una navaja y una lámpara, dispuesta a matarlo. Pero quien estaba junto a ella no era un monstruo, sino el propio Cupido, que despertó cuando una gota de aceite caliente de la lámpara le cayó en el hombro por descuido de Psique, extasiada en la contemplación de su belleza. Tal como lo había advertido, Cupido abandonó a su esposa, quien debió recorrer el mundo y superar muchas pruebas para recuperar el amor del dios.

Como la joven del cuento popular, al no conocer el aspecto de su pareja, Psique pensó que había contraído matrimonio con un monstruo y ambas doncellas lograron ver a sus esposos en la noche gracias a un subterfugio inspirado por terceras personas. Dicha acción tuvo consecuencias muy distintas para ambas: a la joven esposa de la Mano Peluda le reveló que este

horrible ser era en realidad un príncipe y, a su vez, liberó a este del hechizo del que había sido víctima, pero para Psique significó la pérdida de su amado Cupido y el inicio de un largo y desventurado camino para recuperar su amor.

### 3.2.1. MONSTRUOSIDAD FÍSICA

En el caso de la monstruosidad física, uno de los mejores ejemplos en la literatura popular costarricense es la Segua, ser monstruoso que tiene semejanzas con la Empusa, espectro infernal de la cultura griega, asociado al séquito de la diosa Hécate. En las *Ranas* (v. 294), Aristófanes cuenta que la Empusa podía presentar muchas formas y pasaba por tener un pie de bronce. Lo interesante es que, en el imaginario griego, se asociaba con los terrores nocturnos y se les aparece especialmente a las mujeres y los niños para asustarlos. Se decía que «se alimentaba de carne humana y a menudo para atraer a sus víctimas, adoptaba la figura de una mujer joven y hermosa» (Grimal, 1981: 155).

En el contexto del folclor costarricense, la Segua, al igual que Empusa, es un ser espectral que adquiere la forma de una bella mujer, en este caso, para espantar a los hombres mujeriegos. Por la noche, en caminos solitarios, ella solicita ayuda para llegar a algún lugar y cuando están cerca se transforma en un ser híbrido «con su gamarra de mula y cuerpo de mujer» (Ortega, 2019: 210). También podía adoptar la forma de un niño abandonado, pero al acercarse a su auxilio se revelaba como «una mujer de ricos vestidos y elegante cuerpo, pero con espantosa cabeza de mula o de macho, con unos enormes dientes que pelaba o enseñaba dándole esa actitud un aspecto doblemente horrible y feo» (Ortega, 2019: 210)

En ambos contextos, el griego y el centroamericano, estas figuras monstruosas tienen una finalidad aleccionadora y son ejemplos de los *Schreckmärchen-Warnmärchen* o cuentos de advertencia y miedo. Precisamente, en el caso de la Segua, se decía que prestaba «muy oportunos servicios a la paz y el amor conyugal y, al mismo tiempo, sosteniendo dentro de casa a los menores de edad que por temor prescindían de salir de noche» (Granados Chacón, 2019: 211).

### 3.3. ARDIDES, ACERTIJOS Y SOLUCIONES INGENIOSAS A DILEMAS

Otra característica sobresaliente de los cuentos populares es el uso del ingenio, acompañado o no de elementos sobrenaturales. Al respecto, Kirk (1973: 57) señala que, a diferencia del mito, los cuentos populares tienen la tendencia de mostrar soluciones ingeniosas a los problemas que se les presentan a las personas y a menudo se incluyen en el relato elementos fantásticos, con el fin de resaltar el alcance del ingenio dentro de una aventura.

Dentro del campo del ingenio se encuentra el motivo del disfraz y el uso de trucos como estrategia para la resolución de problemas. Si bien es cierto que principalmente se utilizan en el

*folktale*, en el mito y la leyenda pueden integrarse, como sucede en algunos episodios odiseicos. En la mitología griega, en general, el disfraz es utilizado por dioses y por héroes con cualquier finalidad: como estrategia de engaño, para desenmascarar a alguien, capturar a un ladrón o adúltero, vencer en un concurso, retardar una persecución, brindar ayuda a un mortal, entre otros.

### 3.3.1. EL MOTIVO DEL ACERTIJO

El acertijo utiliza una jerga enigmática que por lo general debe ser descifrada. El uso de este recurso se relaciona con el motivo de la búsqueda, que comúnmente consiste en superar una tarea difícil. En la mitología griega, el personaje de Edipo refleja este motivo al resultar victorioso en su enfrentamiento con la Esfinge, que era un «monstruo femenino al que se atribuía rostro de mujer, pecho, patas y cola de león y estaba provisto de alas como las aves de rapiña» (Grimal 1981: 174).

La Esfinge fue enviada como castigo a la ciudad de Tebas y asolaba la región: proponía a los viajeros que pasaban frente a ella un enigma y, en caso de que no pudieran resolverlo, los devoraba. Según Apolodoro (*Biblioteca*, III, 5, 8), el enigma había sido aprendido de las Musas y era el siguiente: «¿qué ser provisto de voz es de cuatro patas, de dos y de tres?» (2002: 150). No fue sino hasta la llegada de Edipo, quien resolvió el enigma, que Tebas fue liberada de este azote. Como premio, se le otorgó la mano de la reina y el gobierno de Tebas.

En el contexto costarricense, el motivo del acertijo se reconoce en el relato *El tonto de las adivinanzas* de Carmen Lyra. En la historia, un joven de escasa inteligencia, apodado ‘El Grillo’, decidió abandonar su hogar para participar en un reto anunciado por el rey: «...ofrecía casar a su hija con aquel que le propusiera a Su Majestad tres adivinanzas que no pudiera adivinar, y que le adivinaran otras tres que Su Majestad propondría» (Lyra, 2012: 23). Gracias a una serie de eventos fortuitos, ‘El Grillo’ logra superar exitosamente las pruebas del monarca. En este momento interviene la astucia de la princesa, quien, horrorizada por su prospectivo matrimonio con «aquel gandumbas», lo engaña para que desista de reclamar su premio y acepte recibir en compensación dos mulas cargadas de oro.

Tal como en el mito de Edipo, los acertijos aquí tienen un papel predominante en decidir la fortuna del protagonista. Para derrotar a la Esfinge y acceder al trono de Tebas, Edipo tuvo que resolver el enigma propuesto por el monstruo, lo cual logró gracias a su ingenio personal. Al contrario, en el caso de ‘El Grillo’, su éxito en las pruebas se debió más a la suerte de haber encontrado durante su viaje al palacio el material para sus adivinanzas que a sus capacidades intelectuales. Asimismo, gracias a la feliz resolución de los enigmas, tanto Edipo como ‘El Grillo’

recibieron como premio la mano de la princesa del país. Sin embargo, el protagonista del cuento, a diferencia de Edipo, rechaza el premio pues, irónicamente, fue a su vez víctima del ingenio, en este caso de la princesa que urdió un plan para huir de una boda no deseada.

### 3.3.2. EL MOTIVO DE LA SOLUCIÓN INGENIOSA A UN DILEMA

De acuerdo con Kirk (2006), este motivo se encuentra frecuentemente como punto principal de un cuento y consiste en la manera ingeniosa en la que se supera una dificultad, un peligro o un problema. En la mitología clásica, el personaje ingenioso por excelencia es Odiseo, cuyo epíteto es precisamente ‘fecundo en ardidés’. Un episodio en que esta astucia del héroe se pone en evidencia es cuando, hallándose prisionero con sus compañeros en la cueva del Cíclope Polifemo, luego de haberlo embriagado y cegado, Odiseo reflexiona sobre cómo salir del aprieto: «Yo entretanto pensaba a mi vez en hallar un buen medio de salir de aquel trance, librar de la muerte a mis hombres y a mí mismo con ellos; trazaba mil planes y engaños, pues nos iba la vida y sentíamos la gran amenaza» (*Od. IX*, vv. 420-423 p. 239). Así, concibe la idea de amarrar a sus hombres a la parte inferior de las ovejas del cíclope, para que Polifemo no pueda tocarlos cuando saque su rebaño a apacentar. Este plan resultó exitoso y los griegos lograron escapar.

En el contexto costarricense, el cuento *Uvieta* utiliza este motivo, pero acompañado de elementos sobrenaturales. El protagonista tenía dos objetos mágicos: un árbol de uva dado por Dios, del cual nadie podía bajar sin permiso de su dueño, y un saco especial al que iban a parar todas las cosas que Uvieta deseara. Entonces, cuando la Muerte fue enviada a su casa para llevarlo al otro mundo, Uvieta ideó un plan para escapar de sus garras: «Uvieta la sentó de modo que viera para el palo de uva que estaba que se venía abajo de uvas. –¡Aviaos que no le fueran a dar ganas de probarlas! –La Muerte al verlo no pudo menos que decir: ‘¡Qué hermosura, Uvieta!’» (Lyra, 2012: 36). De esta forma, la Muerte, tentada por las frutas, subió al palo de uva y ya no pudo bajar, con lo que Uvieta consiguió su propósito. Más adelante, gracias a su astucia, Uvieta logra escapar también del diablo, enviado para hacer lo que no había conseguido la Muerte. Al presentarse el demonio en casa del protagonista, Uvieta lo vio por el hueco de la cerradura, «se le ocurrió una idea y corrió a su baúl, sacó su saco, abrió la puerta y sin dejar chistar al otro, dijo: –¡Al saco el Diablo! Y cuando el Pisuicas se percató, estaba entre el saco de Uvieta» (Lyra, 2012: 38). De esta forma, el protagonista logró dos veces burlar los planes de Dios.

El uso del saco mágico de Uvieta refleja también el motivo de armas especiales, las cuales son necesarias para lograr determinado objetivo o superar obstáculos aparentemente imposibles (Kirk, 2006: 232). Los objetos mágicos también aparecen reiteradamente en los mitos griegos;

instancias de esto son las sandalias aladas de Hermes y el casco de invisibilidad de Hades que fueron prestados a Perseo para lograr matar a Medusa.

### 3.3.3. EL MOTIVO DEL DISFRAZ

Como parte del uso del ingenio se encuentra también el motivo del disfraz. Generalmente este se utiliza como estrategia o truco para lograr un objetivo oculto. Por ello, se pueden reconocer distintas funciones de este motivo en las narraciones populares, así como también en el mito. Entre ellas, destaca el uso del disfraz como ardid y resultado del ingenio, como ocurre reiteradamente con el personaje de Odiseo, quien se disfraza de mendigo en varias ocasiones, no solo a su llegada a Ítaca, sino también antes, durante la guerra de Troya, ciudad en la que entra así como espía y roba el Paladio<sup>3</sup>.

El disfraz también puede ser utilizado por divinidades o seres sobrenaturales, quienes por medio de este prueban la piedad o la justicia de los humanos. En la antigua Grecia, esto se asociaba a la *theoxénia* (θεοξένια), concepto que se refiere al don de la hospitalidad brindada a los dioses. De acuerdo con Bauzá (2012: 53), el concepto remite a la «circunstancia en que los dioses visitan a los mortales y hasta, algunas veces, como simples huéspedes, no desdeñan compartir sus mesas (en ese aspecto la tradición griega sugiere que el mendigo harapiento que golpea tu puerta puede ser un dios travestido que viene a poner a prueba tu sentido de la hospitalidad)». Un ejemplo se halla en las *Argonáuticas* (III, vv. 66- 74) de Apolonio de Rodas, obra en la que se relata que, cuando Hera se encontraba probando la justicia de los hombres con apariencia de anciana, se le presentó Jasón, quien regresaba de cazar, y la ayudó a cruzar al otro lado del crecido río Anauro, levantándola sobre sus hombros a través de la corriente impetuosa. Por este hecho piadoso, el héroe se ganó la protección de la diosa.

Cuestión similar ocurre en el *Himno homérico a Deméter* (vv.100 ss.), en el cual se relata que la diosa, afligida en su corazón por la ausencia de su hija Perséfone, tomó el aspecto de una anciana y esperó en el pozo Partenio. A su encuentro llegaron las cuatro hijas de Céleo, quienes la invitaron hospitalariamente a la casa de su padre.

En ambos casos, los dioses recibieron el don de la hospitalidad, pero también hay ejemplos adversos, donde los mortales ofenden a la divinidad disfrazada, como es el caso de Aracne, a quien la diosa Atenea se le presenta disfrazada de anciana para aconsejarle que desistiera

<sup>3</sup> *Odisea* IV 244-258; Eurípides, *Hécuba* 239-250; *Reso*, 501-507, 710-719; Apolodoro, *Epítome* 5, 13; Licofrón, *Alexandra* 779-785.

de su arrogancia, pero Aracne rechaza el consejo y persiste en su impiedad (Ovidio *Met.* VI vv. 26-42 p. 196).

En el caso de la narrativa popular costarricense, el motivo del disfraz en la *theoxénia* se halla bellamente retratado en el cuento de Uvieta, un viejito muy pobre, al cual se le presentan las Tres Divinas Personas -José, la Virgen María y el Niño Dios- para pedirle cada uno limosna:

...cuando tun, tun, la puerta. Fue a ver quien era y se encontró con un viejito tembeleque y vuelto una calamidad. El viejito le pidió una limosna y él le dio uno de sus bollos.

Se fue a acomodar los otros dos bollos en sus alforjitas, cuando otra vez, tun, tun, la puerta. Abrió y era una viejita toda tulencia y con cara de estar en ayunas. Le pidió una limosna y él le dio otro bollo.

Dio una vuelta por la casa, se echó las alforjas al hombro y ya iba para afuera, cuando otra vez, tun, tun, la puerta.

Esta vez era un chiquito, con la cara chorreada, sucio y con el vestido hecho tasajos y flaco como una lombriz. No le quedó más remedio que darle el último bollo. -¡Qué caray! A nadie le falta Dios.

Y ya sin bastimento, cogió en camino y se fue a rodar tierras. (Lyra, 2012: 32)

De la misma manera que en la mitología griega, estos personajes divinos adquieren la apariencia de un viejo, una anciana y un niño harapiento y sucio para probar la justicia y piedad del protagonista. Ante el acto de desprendimiento y bondad de Uvieta, Dios lo recompensa: por ayudar a José, le otorgó un saco mágico, por su auxilio a María, un arbolito de uvas del cual nadie podía bajar sin su permiso, y por el Niño Jesús, se le dio la posibilidad de morir cuando él quisiese. Fueron precisamente estos regalos los que le ayudaron posteriormente a Uvieta a escapar de la muerte.

## CONCLUSIONES

A través del análisis comparativo, se ha podido comprobar que existen motivos literarios que han sido desarrollados tanto en la mitología grecorromana como en dos tipos de narrativa popular costarricense (el cuento y la leyenda). En la Tabla 1 se condensa esta comparación.

Tabla 1. Sinopsis de los motivos comunes encontrados en las narraciones de mitos grecorromanos y en la literatura popular costarricense

<i>Motivos comunes</i>	<i>Mito grecorromano</i>	<i>Literatura popular costarricense</i>	<i>Características específicas</i>
<i>Metamorfosis</i>	a) Dafne→laurel Siringa→cañas	a) Doncella del bosque→jilguero	Transformación como escape de un acecho amoroso
	b) Aracne→araña Licaón→lobo	b) Joven desobediente/sacerdote corrupto→Cadejos	Transformación como castigo a una transgresión
	c) Compañeros de Odiseo→cerdos	c) Bayardo Pérez-amante de Zárate→pavo real esposas de habitantes→palomas	Transformación como resultado de un hechizo
<i>Monstruosidad</i>	a) Cupido y Psique	a) Mano Peluda y joven esposa	
	b) Empusa	b) Segua Tulevieja, Llorona Carreta sin bueyes Padre sin cabeza	Monstruosidad física
<i>Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas</i>	a) Esfinge	a) 'El Grillo'	Resolución de acertijos
	b) Odiseo en la cueva del Cíclope	b) Uvieta y la Muerte/el Diablo	Uso del ingenio
	c) Hera disfrazada de anciana Deméter disfrazada de anciana	c) María, José y Niño Jesús disfrazados de pobres	Disfraz ( <i>theoxénia</i> )

Aparte del empleo de motivos comunes en ambos ámbitos literarios, se evidenció en algunas instancias la misma función en su uso; tal es el caso de la presencia de divinidades disfrazadas para probar la piedad de las personas (Hera, Deméter / Jesús, María y José). Además, algunos motivos analizados poseen una función moralizante: por una parte, las metamorfosis como

castigo por impiedad (Aracne, Licaón / Cadejos) ejemplifican las terribles consecuencias del irrespeto a las divinidades y, por otra, la monstruosidad (Empusa / Segua) sirve de motivación para permanecer en la senda del bien. Asimismo, se detectó la presencia de contenido etiológico tanto en las narraciones mitológicas grecorromanas (como el origen del árbol de laurel en el mito de Dafne y de la flauta de Pan en el de Siringa) como en las costarricense (el origen del jilguero y su hermoso canto en la historia de la doncella del bosque).

Durante el análisis, se detectaron asimismo diferencias en el tratamiento de estos. Por ejemplo, en el caso de la joven esposa de la Mano Peluda, su curiosidad ante la identidad del monstruo con quien dormía cada noche la condujo a un feliz desenlace, pero para Psique, quien se encontraba en idéntica situación, las consecuencias de su indagación fueron desastrosas. De igual manera, en relación con el motivo de la solución de acertijos, Edipo logró superar la prueba gracias a su ingenio personal, mientras que el éxito de 'El Grillo' fue producto del azar.

Una posible explicación para la presencia de los mismos motivos literarios en textos tan distintos es la existencia de un origen común antiguo: en palabras de Gamboa (1995: 15), las narraciones populares costarricenses «son cuentos viejos porque guardan la esencia de relatos antiguos que han viajado de continente a continente, de generación a generación, manteniendo formas de remoto origen». Al respecto, Rodríguez Almodóvar, citado por Rubio (2007: 92) explica que:

...los relatos maravillosos, narrados y escritos en Europa, comparten las mismas raíces hindúes y europeas, y constituyen un buen ejemplo de diálogo intercultural dado entre pueblos lejanos, así como en pueblos y culturas diferentes. Insiste en que ese vestigio se encuentra oculto en una base cultural indoeuropea.

No obstante, debe hacerse la salvedad de que este estudio, más que demostrar la intertextualidad de los mitos grecorromanos en las narraciones populares costarricenses, busca mostrar la universalidad de los motivos literarios de la metamorfosis, la monstruosidad y el ingenio en el ardid, la resolución de acertijos y el uso del disfraz.

Es importante aclarar que en las narraciones míticas y populares objeto del presente estudio se distinguen además otros motivos de la lista de Kirk (2002, 2006); por ejemplo, el motivo de las competiciones, cuyo premio es a menudo un matrimonio, se observa en el cuento *El tonto de las adivinanzas*. Por su parte, en *Uvieta* se distinguen también los motivos de los riesgos de la

inmortalidad, el intento de vencer a la muerte y las armas especiales. Sin embargo, el campo de estudio se limitó a los motivos mencionados por razones de extensión y por cuanto estos aparecen en ambos tipos de narraciones. A partir de la lista de motivos literarios de Kirk (2002, 2006), es posible emprender futuros estudios de literatura comparada, no solo con la narrativa popular de Costa Rica, sino también en otros países y con diversidad de textos.

## BIBLIOGRAFÍA

- Alvarado Vega, Óscar (2019): «Los monstruos en las leyendas costarricenses», *Estudios*, 229-242.
- Apolodoro (2002): *Biblioteca*, introducción de Antonio Guzmán Guerra, traducción y notas de Margarita Rodríguez de Sepúlveda, Madrid, Editorial Gredos.
- Apuleyo (1978): *El asno de oro*, traducción de Lisardo Rubio Fernández, Madrid, Editorial Gredos.
- Aretz, Isabel (1986): *Manual de folklore*, Caracas, Monte Ávila Editores.
- Aristófanes (2007): *Comedias III: Lisístrata - Las Tesmoforias - Las ranas - La asamblea de mujeres - Pluto*, traducción de Luis Macía-Aparicio, Madrid, Editorial Gredos.
- Atienza, Alicia María (2009): «Las apariencias engañan: cambio y metamorfosis en la Odisea», *Circe*, 13: 51-64.
- Bauzá, Hugo (2012): *Qué es el mito*, México, Fondo de Cultura Económica.
- Bernabé Pajares, Alberto (1978): *Himnos homéricos, La «Batracomiomaquia»*, traducción, introducciones y notas de Alberto Bernabé Pajares, Madrid, Editorial Gredos.
- Cabrera, Paloma (2003): «Cuentos y folclore en Homero: la imagen del otro», en: Paloma Cabrera y Ricardo Olmos, *Sobre la Odisea: visiones desde el mito y la arqueología*, Madrid, Ediciones Polifemo: 261-292.
- Campbell, Joseph (2006): *El héroe de las mil caras*, traducción de Josefina Hernández, México D.F., Fondo de Cultura Económica.
- Chacón, Albino y Dobles, Álvaro (1992): *La travesía azarosa de los textos: folklore literario y literatura folklórica en Costa Rica*, Heredia, EUNA.
- Fernández Corte, José Carlos y Cantó Llorca, Josefa (2008): «Introducción» en Ovidio (2008): 11-60.
- Gamboa, Emma (1995): «Sobre estas leyendas de la tierra ancha», en María Leal de Noguera, *Cuentos Viejos*, San José, Editorial Costa Rica: 15.
- García Gual, Carlos (2006): *Introducción a la mitología griega*, Madrid, Alianza Editorial.
- García Gual, Carlos (2001): *Mitos, viajes, héroes*, Madrid, Santillana.
- Granados Chacón, Jaime. (2019): «La Segua», en Elías Zeledón, *Leyendas ticas*, San José, Editorial Costa Rica: 211-214.
- Grimal, Pierre (1981): *Diccionario de mitología griega y romana*, Buenos Aires, Paidós.
- Herra, Rafael Ángel (1999): *Lo monstruoso y lo bello*, San José, Editorial UCR.
- Herrero Cecilia, Juan (2006): «El mito como intertexto: la reescritura de los mitos en las obras literarias», *Çédille Revista de estudios franceses*, 2: 58-76.

- Homero (1993): *Odisea*, introducción de Manuel Fernández-Galiano, traducción de José Manuel Pabón, Madrid, Editorial Gredos.
- Kerenyi, Karl (2009): *Los héroes griegos*, Girona, Atalanta.
- Kirk, Geoffrey Stephen (1973): *El mito: su significado y funciones en las distintas culturas*, Barcelona, Barral Editores.
- Kirk, Geoffrey Stephen (2002): *La naturaleza de los mitos griegos*, Barcelona, Ediciones Paidós.
- Kirk, Geoffrey Stephen (2006): *El mito: su significado y funciones en la Antigüedad y otras culturas*, Barcelona, Paidós.
- Leal de Noguera, María (1995): *Cuentos Viejos*, San José, Editorial Costa Rica.
- Lyra, Carmen (2012): *Cuentos de mi tía Panchita*, San José, Editorial Costa Rica.
- Navarro, Darsy; Prado, Wendy; Rodríguez, Sofía (2019): *Lenguaje en Textos: La retórica de los monstruos y sus principales representaciones en Grecia y Roma*, San José, Universidad de Costa Rica (Tesis para optar por el grado de Licenciatura).
- Ovidio (2008): *Metamorfosis*, traducción, introducción y notas de José Carlos Fernández Corte y Josefa Cantó Llorca, Madrid, Editorial Gredos.
- Ortega, Ernesto. (2019): «Los fantasmas de antaño», en Elías Zeledón, *Leyendas ticas*, San José, Editorial Costa Rica: 207-210.
- Pabón S. de Urbina, José (2005): *Diccionario Manual Griego*, Barcelona, VOX.
- Page, Denys (1973): *Folktales in Homer's Odyssey*, Cambridge, Harvard University Press.
- Propp, Vladimir (1987): *Morfología del cuento*, Madrid, Ediciones Fundamentos.
- Real Academia Española (2001): *Diccionario de la lengua española*, Colombia, Espasa.
- Rodríguez Almodóvar, Antonio (2010): «Acerca de la definición de "Cuento Popular"» en Fundación Joaquín Díaz, *Literatura Popular: Simposio sobre Literatura Popular*, Valladolid, Fundación Joaquín Díaz: 9-14.
- Rose, Herbert Jennings (1961): *Gods and Heroes of the Greeks*, New York, Meridian Books.
- Rose, Herbert Jennings (1973): *Mitología griega*, traducción de J. G. Costa, Barcelona, Editorial Labor.
- Rubio, Carlos (2007): «Cuentos viejos o diálogo con el universo», *Revista Electrónica Educare*, XI (2): 89-102.
- Rubio, Carlos (2012): «Introducción», en Carmen Lyra, *Cuentos de mi tía Panchita*, San José, Editorial Costa Rica: 9-15.
- Segura Munguía, Santiago (2003): *Nuevo diccionario etimológico Latín-Español y de las voces derivadas*, Bilbao, Universidad de Deusto.

- Trousseau, Raymond (1981): *Thèmes et mythes. Questions de méthode*, Bruxelles, Editions de l'Université de Bruxelles.
- Untersteiner, Mario (1972): *La fisiología del mito*, Florencia, La Nuova Italia.
- Weisstein, Ulrich (1975): *Introducción a la Literatura Comparada*, Barcelona, Editorial Planeta.
- Zavala Gómez del Campo, Mercedes (2018): «Leyenda», entrada de la *Enciclopedia de la literatura mexicana*. <http://www.elem.mx/genero/datos/20> (último acceso: 9/3/2023).
- Zavala Gómez del Campo, Mercedes (1998). «Apuntes acerca de la leyenda en la tradición oral del noreste de México». *Revista Arrabal*: <https://www.raco.cat/index.php/Arrabal/article/view/140445> (último acceso: 13/11/2021).
- Zeledón, Elías (comp.) (2004): *Leyendas costarricenses*, San José, EUNA.
- Zeledón, Elías (comp.) (2019): *Leyendas ticas*, San José, Editorial Costa Rica.

## SOBRE LAS AUTORAS

### ***Maricela Cerdas Fallas***

Es profesora de Filología Clásica en la Universidad de Costa Rica, San José.

<https://orcid.org/0000-0003-0160-8766>

Contact information: Universidad de Costa Rica.

Correo electrónico: [maricela.cerdas@ucr.ac.cr](mailto:maricela.cerdas@ucr.ac.cr)

### ***Elisa Guevara Macías***

Es profesora de Filología Clásica en la Universidad de Costa Rica, San José.

<https://orcid.org/0000-0001-9817-273X>

Contact information: Universidad de Costa Rica.

Correo electrónico: [elisa.guevaramacias@ucr.ac.cr](mailto:elisa.guevaramacias@ucr.ac.cr)