

Título	Autor	Tema	Colección	N.º
El palacio de los Tres Ojos	Joan Manuel Gisbert	Símbolos tradicionales	Ala Delta Azul	1

### EL CUENTO TRADICIONAL

Las narraciones tradicionales son historias de origen incierto y lejano que se fueron transmitiendo por tradición oral, que constituyen el folclore de un pueblo y que empezaron a ponerse por escrito a partir del siglo XVIII, con conciencia clara de que se recogía un patrimonio cultural específico. Dentro del cuento tradicional se encuentran los mitos -historias relativas a seres sobrehumanos-, las leyendas -historias nacionalistas sobre algún héroe-, los cuentos de hadas -narraciones con fondo simbólico y mágico- y las fábulas -enseñanzas didácticas que tienen como protagonistas a animales-. Cada una de estas narraciones tiene un origen distinto pero se mezclan en el cuento tradicional que participa de los elementos de algunas de estas clases o de todas.

La característica fundamental de los personajes de estas historias es que son arquetipos, es decir, modelos de comportamiento para todos los individuos de una sociedad y en ellos se mira el lector para ir modelando su propia personalidad. Los personajes viven en espacios reales, aunque no tienen porqué estar perfectamente identificados, y se desarrollan en un tiempo histórico no determinado.

La mayoría de los cuentos tradicionales suele situarse en la Edad Media porque durante esta época hay una estructura social muy cerrada, y por lo tanto sirve de marco idóneo para situar las aspiraciones, los valores y las emociones que se quieren transmitir con la narración.

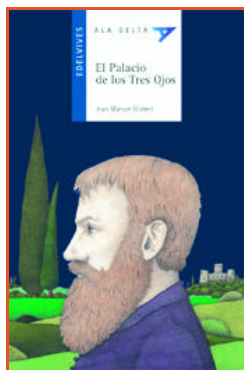
*El palacio de los Tres Ojos* es un relato realista, los personajes son humanos, no hay elementos mágicos ni seres fantásticos y, sin embargo, nos recuerda a los cuentos tradicionales y eso es por sus personajes y su atmósfera simbólica.

### SÍMBOLOS TRADICIONALES EN EL PALACIO DE LOS TRES OJOS

**Árbol.** Es la imagen simbólica del ser humano pues hunde sus raíces en la tierra y eleva sus ramas hacia el cielo. Es vida y está relacionado con uno de los cuatro elementos creadores del universo -tierra, agua, aire y fuego- según la filosofía más antigua. En todas las culturas hay árboles sagrados. En la Biblia aparece el Árbol de la Ciencia que la iconografía ha representado como un manzano. En la cultura maya de México y Centroamérica el árbol sagrado es la ceiba. Fue bajo un ficus donde Gautama Buda, en la India, alcanzó la iluminación. En el antiguo Egipto, la diosa Hathor extraía leche de un sicomoro para alimentar a los muertos. En China, los árboles sagrados son el melocotonero y la morera. La encina era venerada por los druidas celtas y, también, era considerada el árbol sagrado de Zeus en la mitología griega, y del Trueno en la germánica.

**Bosque.** Los bosques son las moradas de los dioses, de los espíritus y de algunos seres amenazadores: brujas, dragones, gigantes, enanos, bandidos y animales peligrosos. Representa el salvajismo, el nomadismo frente a las tierras roturadas de la agricultura propias de poblaciones sedentarias. En los cuentos tradicionales de iniciación, el héroe tiene que enfrentarse a ellos y superar una prueba en ese escenario para convertirse en una persona adulta y respetada. También puede ser la morada de personas espiritualistas, místicas, anacoretas que han elegido ese espacio en oposición a la vida regalada que ofrece el mundo civilizado.

**Barca.** La barca es el símbolo de un viaje y de la vida. La barca -la nave, en general- es el vehículo que transporta a los muertos al más allá. Se han encontrado pinturas de barcas que conducen las almas al más allá en tumbas prehistóricas de Escandinavia y también en las pirámides de Egipto. El más allá es también el símbolo de otra vida, de un territorio desconocido por explorar.



Título	Autor	Tema	Colección	N.º
El palacio de los Tres Ojos	Joan Manuel Gisbert	Símbolos tradicionales	Ala Delta Azul	1

Estas barcas son guiadas por un barquero que es el guardián del río y que puede cobrar por su servicio una moneda. El paso de la vida de los vivos a la de los muertos cruzando un río o laguna sirve para purificar el alma, pues el agua es un elemento de pureza.

**Castillo.** El castillo es una fortaleza defensiva, tanto real como espiritual. En la Biblia se dice "El Señor es mi ayuda y mi castillo, mi protección, mi salvación". El castillo es más inexpugnable cuanto más elevado esté, tanto física como espiritualmente, por eso monasterios y castillos se construyen en lo alto de las montañas, como un símbolo de máxima protección. Un ejemplo actual son los monasterios lamas, sobre todo, el Potala Lhasa del Tíbet en el Himalaya, el techo del mundo.

**Ojo.** El ojo está considerado el órgano más importante de los sentidos. Se asocia a la luz y a la facultad de tener visiones espirituales. En muchas religiones, Dios viene representado por un ojo que lo ve todo. En su aspecto más positivo, el Sol es el ojo que ilumina y ve, que llega a todas partes a través de sus rayos. De los seres malignos se dice que tienen miradas que petrifican, torvas, no luminosas.

**Oscuridad.** La oscuridad es lo opuesto a la luz y simboliza el caos antes de la creación del mundo. Es el símbolo del alejamiento de Dios y de la verdad. Para el cristianismo, el demonio es el Príncipe de las Tinieblas. Tanto en el antiguo Egipto como en el imperio maya, los eclipses de Sol traían desgracias. En el Apocalipsis de san Juan se dice que las tinieblas anunciarán el fin del mundo.

Pero también, lo oscuro es la expresión de lo inexplicable, de aquello que el ojo humano no puede ver, pero que está. De los cuatro elementos de la creación -agua, fuego, tierra y aire-, es con el aire con lo que hay que relacionarlo.

La oscuridad significa un misterio, una dificultad, un problema. Para aclararlo se cuenta con el entendimiento -el ojo interior- que tiene que esforzarse en buscar cosas en su experiencia que le permitan

desentrañar esa oscuridad, que le lleven a la luz para resolver el misterio. Tenemos el ejemplo del enigma "¿cuál es el animal que en su niñez anda a cuatro patas, cuando es adulto a dos y en su vejez con tres?". Al oírlo la primera vez parece que se trata de un monstruo que va cambiando de número de extremidades de una manera mágica, no realista. Pero si la inteligencia se pone a actuar y a pensar en lo que ha vivido y visto, surgirán en su imaginación bebés que gatean con las manos y los pies, personas adultas que andan erguidas sobre sus dos piernas y ancianitas y ancianitos que se apoyan en un bastón. El misterio ha dejado de serlo: se ha hecho la luz.

Recuérdese que el Palacio de los Tres Ojos o Dormido, se encontraba en el valle del Silencio, lugar oscuro, recóndito, rodeado de montañas.

**Salamandra.** La salamandra, en la tradición popular, ha sido considerada un ser elemental que vive en el fuego con la misión de mantenerlo encendido y hacerle compañía. Son seres benignos, nunca demonios malvados. Equivalen a las ondinas que habitan en las aguas, pero a diferencia de éstas no pueden mantener relaciones con los seres humanos. Como vive en el fuego y es su guardiana, puede ordenarle que se apague por algún motivo justificado.