

Con le «le Rane», «Femio», «Πίννακες», «Diomede» e «Kleos» Levante porta avanti il suo articolato discorso sulle culture classiche.

Dedicato alla fortuna e alla ricezione dell'antico

«Kleos» è rimasto estemporaneo e duttile

ora monografico (nn. 3-6), ora in forma di rivista (nn. 1, 2, 7).

Proposte di pubblicazione

e volumi da recensire

vanno indirizzati a:

Francesco De Martino

Facoltà di Lettere e Filosofia

Università degli Studi di Foggia

Via Arpi 176

71100 Foggia, Italia

telefono e fax: +39-0881.750338

e.mail: frademartino@iol.it

Levante editori è accessibile

via fax: +39.080.5213778

e.mail: levanted@tin.it

catalogo elettronico: www.levantebari.com

# KLEOS

ESTEMPORANEO DI STUDI E TESTI  
SULLA FORTUNA DELL'ANTICO

A CURA DI FRANCESCO DE MARTINO

7, 2002

OFFPRINT



LEVANTE  
EDITORI  
BARI

## KLEOTECA

Guido Avezzù L'impossibile ritorno dal Fronte Occidentale  
(E. M. Remarque, L. Milestone e *Odissea* 1, v. 1)

Massimo Fusillo *I sette contro Tebe* dalla scena allo schermo  
(su *Teatro di guerra* di Mario Martone)

Roberto Russi Il passo di Edipo. La ricezione dell'antico nell'*Edipus* di Wolfgang Rihm

Simone Beta Dalla scena tragica al palcoscenico lirico:

*l'Edipo Re* di Giovacchino Forzano e Ruggero Leoncavallo

Concetta Croce La mitopoiesi novecentesca di Medea: Lars Von Trier

Paola Loreto *Omeros*, St. Lucia: l'epica di fondazione di Derek Walcott

Elena Redondo El genio de un solo ojo. II: En la mitología vasca: Tártaro

G. M. Sifakis-T. Giannou

M. Christakou-M. Christoforaki Ancient Theatre Electronic Documentation Project

Heinrich Kuch Publikumsansprache im "Orest" des Euripides

Marianne McDonald Euripides' Dramatic Tears: Weeping as Characterization of Women and Men

Onofrio Vox ἀγαθὸν κλέος: poeta e committente nelle *Cariti* (Theocr. 16)

Polyxeni Adam Veleni Una nuova epigrafe musicale

Carmen Giménez Morte La danza griega antigua y la danza contemporánea:

un estudio de campo en los Museos de la Comunidad Valenciana

Carmen Morenilla Talens &

Patricia Crespo Alcalá Terentius o el arte viejo de hacer nuevas comedias

Stratis Kyriakidis *Georgics* 4.559-566. The Vergilian sphragis, con un *Addendum* di  
Francesco De Martino

Robert Maltby Tibullus 2.5 and the Early History of Rome (A comparison  
of Tibullus 2.5, Virgil's *Aeneid* and Propertius 3.9 and 4.1)

Elina Miranda Cancela, Cuba y la tradición clásica. Enfoques y perspectivas

Naixin Wang A Survey of Roman Studies in China

Luoming Linghu and Xiuhua Li The First Emperor of Qin's Mausoleum, and terracotta Warriors

Saverio Siciliano Lirica greca antica oggi

Francesco De Martino Dei filologi che hanno idee

## RECENSIONI

ELENA REDONDO

## El genio de un solo ojo

II

### En la mitología vasca: Tártaro<sup>1</sup>

Entre los vascos<sup>2</sup> se han recopilado numerosas narraciones que tienen alguna relación con la aventura del cíclope Polifemo que aparece en la *Odisea*<sup>3</sup>. Estas narraciones son de índole diferente; unas se pueden calificar de "cuentos", entendiendo por tal "un texto en prosa, de creación colectiva, que narra sucesos tenidos por ficticios y que vive en la tradición oral en versiones varias" para las cuales se admite también la posibilidad de cambio; otras se aproximan a las leyendas, en tanto que son narraciones fantásticas, pero hacen referencia a personajes, lugares o épocas determinadas<sup>4</sup>. Conocemos estas narraciones gracias a diversas recopilaciones de materiales folklóricos orales que fueron realizadas en el siglo pasado y el presente. El objetivo de este trabajo consiste en analizar esas narraciones<sup>5</sup>

<sup>1</sup> Este trabajo ha sido realizado dentro del Proyecto de Investigación UPV 106.130-HA080/96.

<sup>2</sup> El País Vasco es la región geográfico-histórica situada en el extremo occidental de los Pirineos; abarca, dentro del estado español, desde el valle del Roncal (Navarra) por el este hasta el valle de Asón (Cantabria) por el Oeste, extendiéndose por el sur hasta la depresión del Ebro (con parte de La Rioja); dentro del estado francés comprende, de oeste a este, Labourd, Basse Navarre y Soule.

<sup>3</sup> Vd. *Kleos*, 2, 1997, pp. 137-188. Esencialmente explicábamos allí esta historia como la unión de dos narraciones, una surgida a partir de una ceremonia de iniciación a la que se debe la presencia del gigante antropófago, otra que recoge un mito de la visión la cual habría aportado el ojo único del forzado pastor y su ceguera.

<sup>4</sup> Tomamos la definición de cuento, así como las de "versión" y "variante" que damos a continuación de JULIO CAMARENA LAUCIRICA, "Las peculiaridades de la cuentística vasca", *Euskera* XXXVII (2. aldia), p. 406; por "versión" se entiende la interpretación particular que cada hablante hace de un mismo cuento; estas versiones son susceptibles de tener variaciones a nivel de discurso y a nivel compositivo, llamándose entonces "variantes".

<sup>5</sup> Como es bien sabido, el recopilar todas las variantes de una tradición oral es siempre



con vistas a establecer sus características, teniendo como punto de referencia el episodio del cíclope Polifemo (*Odisea* IX, vv. 106 ss), sin duda, la variante literaria mejor lograda de esta historia. Dado que las distintas variantes que hemos encontrado se hallaban dispersas en diversas publicaciones y que sus diferencias son a menudo de detalle, hemos considerado conveniente reproducirlas aquí de manera que puedan ser apreciadas con comodidad por el lector.

1. De entre las variantes del cuento que hemos podido reunir, la más sencilla fue recogida sin título alguno en Motrico (Guipúzcoa)<sup>6</sup>:

“Cuentan los ancianos que una vez dos muchachos desembarcaron, y luego tropezaron con un pastor que tenía un ojo en la frente, y con él fueron a la cueva (del pastor).

Que cuando entraron (en la cueva), el pastor cerró la puerta con una lancha de piedra.

Que después hizo el fuego, y cogió a uno de los muchachos, y sujetóle una pierna debajo de su pie, y agarróle con las manos de la otra, y descoyuntó los huesos, y lo partió en dos pedazos. Que colgó de un gancho uno de los pedazos, y asando el otro en un asador, lo comió.

Que invitó al otro muchacho a que también lo comiese; pero éste no lo comió.

Que, al dormirse el pastor, el muchacho intentó abrir la puerta; y al no poderla abrir, metió un asador al pastor.

Que despertó el pastor; pero no podía dar con el muchacho, porque éste se había metido entre pieles de ovejas.

Que el pastor lanzó por entre sus piernas todas las ovejas y pieles, y juntamente al muchacho, creyéndole una oveja, pues llevaba al cuello una piel de oveja.

Que después el pastor daba alaridos, por no haber hallado al muchacho.”

imposible: al margen de que la búsqueda de las que han sido publicadas pueda resultar exhaustiva en mayor o menor grado, siempre existe la posibilidad de que otras desconocidas salgan a la luz, como se promete en el artículo de XABIER KALTZAKORTA, “Tartaroak”, *Euskera* 40, 1995 (1), p. 181.

<sup>6</sup> JOSE MIGUEL DE BARANDIARÁN dirigió desde enero de 1921 hasta 1936 la publicación de unas hojas en la Sociedad de Estudios Vascos con el nombre de *Eusko-Folklore, materiales y cuestionarios*, en las que se recopilaron distintos materiales folklóricos orales. Éstos fueron posteriormente reeditados con el título *El mundo en la mente popular vasca*, Zarauz, 1960; es de esta publicación de donde sacamos nuestras citas. El cuento que ahora transcribimos fue contado en 1920 por Andrés de Iriarte y aparece en el mencionado libro en la p. 43. Barandiarán apunta que una leyenda muy similar a ésta -con la misma indeterminación de lugares y personas- fue recogida en Cortézubi, aunque no aparece recopilada en su libro.

Los episodios<sup>7</sup> que encontramos son los siguientes:

A) El héroe cae en manos del monstruo. El cuento se inicia con la expresión “cuentan los ancianos”, que nos indica la antigüedad que el narrador quiere adjudicar a esta narración. La llegada de las futuras víctimas se produce por mar, rasgo destacable, ya que, si bien viene propiciado por la situación costera del lugar en el que la leyenda fue recogida, suele ser poco frecuente en los cuentos populares<sup>8</sup>. Nada se nos dice sobre las causas que les llevan a este lugar, de manera que tampoco se da ocasión a que aparezcan determinados procedimientos mágicos (un pez gigante, una tormenta, etc.), que son habituales en otros cuentos para conducir a las víctimas a la tierra del ogro<sup>9</sup>.

La identidad de los protagonistas queda sin mencionar: este anonimato hace que les supongamos personas corrientes, como lo son los pescadores y mercaderes de la mayor parte de estos cuentos.

La concisión y brevedad del relato sólo permiten una escueta mención de las características más específicas del ser antropófago: tiene un ojo en la frente y es pastor de oficio. Otras estarán implicadas en posteriores acciones del ogro.

Como en la mayoría de los cuentos, no se describe ninguna reacción de las víctimas, ni ante el encuentro de tan extraño personaje, ni ante la conducción a la cueva, ni ante la muerte del primer muchacho. Esto nos indica que se trata de un ser especial, que posee una fuerza con la que deja inermes a los humanos, sin duda, la fuerza mágica.

<sup>7</sup> Es frecuente, entre analistas de cuentos hablar de “temas” o “motivos” los cuales se definen como “el elemento más pequeño de un cuento que tiene el poder de persistir en la tradición. A fin de tener este poder tiene que tener algo muy notable” (S. THOMPSON, *El cuento folklórico*, Caracas, 1972, p. 528). Es ésta una definición muy ambigua, ya que, tal como señala J. CAMARENA, *op. cit.*, p. 411, n. 35, se pueden interpretar en ella tres cosas diferentes: las características más llamativas de los personajes u objetos que intervienen en el cuento; los rasgos pertenecientes a culturas determinadas (costumbres, creencias insólitas, etc.) o determinadas acciones que se suceden. Por ello hemos preferido el mismo análisis que ya utilizamos para la aventura de Polifemo en la *Odisea*, es decir, una enumeración de los episodios, entendidos como acciones parciales dentro del conjunto de la narración y la descripción de las características de los personajes y su entorno. Las letras mayúsculas que preceden a los episodios son las mismas que utilizamos en el mencionado trabajo; resumimos aquí las acciones que llevaban aparejadas: A) el héroe cae en manos del monstruo; B) canibalismo; C) ofrecimiento del vino y borrachera; D) engaño del nombre; E) ceguera; F) petición de ayuda; G) huida de la cueva; H) huida de la tierra de los cíclopes; I) cumplimiento del oráculo; J) lanzamiento de piedras; K) petición de venganza; L) reunión con el resto de la expedición.

<sup>8</sup> J. GLENN, “The Polyphemus folktale and Homer’s *Kyklôpeia*”, *Transactions and Proceedings of the American Philological Association* 102, 1971, p. 146, sólo encuentra 22 cuentos con este tipo de llegada de entre los 135 que examina.

<sup>9</sup> GLENN, *op. cit.*, p. 146.

B) Canibalismo. El pastor de ojo único hace fuego, como Polifemo, y realiza una acción propia de un ser de gran fuerza y tamaño: desgarrar a uno de los muchachos por la mitad sujetándolo entre sus manos y sus piernas; el detalle de gigantismo y la fuerza enormes, que no aparecen explicitados en la escueta narración, se hacen así evidentes.

El pastor despedaza al muchacho como lo haría un animal con su víctima: lo desgarrar, no lo corta. Recordamos a propósito que Polifemo se comió a sus primeras víctimas "como un león" (IX, v. 291). Por lo demás actúa como cualquier humano que dispusiera de un animal para alimentarse: cocina una parte y reserva el resto.

Es novedosa la invitación que el pastor hace al muchacho superviviente para que coma. Es un hecho no infrecuente en los cuentos de ogros, aunque el capturado siempre rechaza la invitación. El comportamiento animal del pastor no es compartido por el muchacho superviviente.

E) Ceguera. Como es habitual en las variantes populares, faltan el episodio del vino (C) y el del falso nombre (D). En efecto, el pastor se duerme de manera natural, como Polifemo en la primera noche que los aqueos pasan en su cueva, y entonces el muchacho trata de escapar. A Odiseo se le ocurre en un momento similar de la acción herir al monstruo (IX, vv. 300-301), pero se da cuenta de que no podrá salir de la cueva por la enorme piedra colocada en la entrada; el muchacho del cuento trata incluso de moverla, pero le resulta imposible. Entonces ciega al pastor, en esa primera noche, con un asador metálico que no es calentado en el fuego.

Puesto que este pastor vive solo, no tiene cabida en este cuento, el episodio de la petición de ayuda (F).

G) La huida de la cueva se realiza por medio de las ovejas pero en una variante más verosímil que la de la *Odisea*. Llama la atención la mención a la "puerta" de la cueva cuando antes se nos ha dicho, sin embargo, que la entrada de ésta quedó cerrada con una gran piedra: sin duda, la interferencia con el tipo normal de vivienda se fue imponiendo a lo largo de los siglos de transmisión oral.

La temible voz del gigante antropófago, que recuerda en la narración los ruidos que acompañaban a la ceremonia de iniciación<sup>10</sup>, se deja sentir en el grito que lanza no ya tras su ceguera, como sucede con el ciclope Polifemo, sino cuando el muchacho se le escapa.

Naturalmente los episodios de la huida de la tierra del monstruo y su llegada a la isla donde aguardaba el resto de la tripulación (H), los cuales volvían a situar a Odiseo en la acción global del poema, faltan en éste y los demás cuentos vascos, así como los que se deben a la especial idiosincrasia griega (cumplimiento del oráculo -I- y petición de venganza -K).

<sup>10</sup> ELENA REDONDO MOYANO, *op. cit.*, pp. 153-154.

Es llamativo, porque diferencia este cuento de otros similares, que el pastor gigante no trate de recuperar de alguna manera al huído lanzándole algo y, especialmente, que no muera. Este hecho le hace similar al relato homérico, pero diferente de la mayor parte de los cuentos que veremos posteriormente.

A pesar de la gran economía de esta narración, hemos visto que contiene los episodios fundamentales: el héroe es atrapado en una cueva por un poderoso ser antropófago que tiene un solo ojo; logra huir cegándolo y ocultándose bajo las pieles de ganado ovino<sup>11</sup>. Es de destacar que los protagonistas sean muchachos y no adultos, como los de la *Odisea* y los de otras variantes populares. Toda la acción se desarrolla en el menor tiempo posible, el atardecer y la noche de un solo día, sin extenderse hasta el segundo como en el poema homérico. El número de capturados (2) es también el mínimo imprescindible para poder narrar en el cuento el acto de canibalismo. Por lo demás, todos ellos -antropófago y víctimas- son anónimos; nada hay que permita tampoco ubicar la acción en un lugar concreto, excepto la referencia al mar que, como hemos comentado, supone sin duda una adaptación local del relato.

2. X. Azurmendi recogió en Cegama el siguiente cuento, que lleva por título *Dos feriantes*, en el que los protagonistas son también personajes anónimos<sup>12</sup>:

"Dos feriantes vinieron una vez a Cegama y se perdieron en los alrededores de Arranaitz.

En el Sahadar vieron una luz y hacia allá se dirigieron.

Un feriante era gordo, el otro delgado.

Se metieron en la casa de un gigante en el (monte) Sahadar y éste cuando llegó a casa al cabo de un rato, puso una piedra enorme en la puerta.

De allí no podía salir nadie.

Cuando el Gigante vió a los feriantes, metió al más gordo en un asador y, asado en el fuego, se lo comió.

Cuando el gigante se durmió, el feriante pequeño puso el asador al fuego hasta ponerlo al rojo, luego le metió al gigante el asador al rojo en su ojo único.

El gigante quería atrapar al feriante, pero éste se escondió entre pieles de oveja y ovejas.

<sup>11</sup> Coincide, también en general, con la que D. PAGE, *The Homeric Odyssey*, Oxford, 1955, p. 4, da como una de las variantes más populares de la historia: *op. cit.*, p. 4.

<sup>12</sup> XABIER AZURMENDI, "Zegamako 'kontuk'", *Egan* 1993-I, pp. 151-152; le fue contado por Eduardo Irastortza el día 6-3-93.



Cuando por la mañana el gigante puso la piedra a un lado con rabia y la quitó, el feriante cubrió su espalda con una piel de oveja y pasó por entre las piernas del gigante; éste, pensando que era una oveja, lo dejó pasar.

El gigante se dió cuenta de cómo se le había escapado el feriante y le lanzó un anillo y se lo metió en el dedo.

El gigante, ¿dónde estás? y el anillo "aquí estoy" le contestaba.

El gigante, siguiendo al anillo, se dirigió tras los pasos del feriante.

Cuando el feriante se vió perdido, se cortó el dedo que llevaba el anillo y lo tiró al canal de Santa Cruz.

¿Dónde estás? preguntaba el gigante al anillo y el anillo contestaba "aquí estoy" desde el canal.

El gigante saltó al canal detrás del anillo y allí se ahogó, ya que no sabía nadar."

A) La manera en que los dos feriantes caen en manos del gigante pastor de un solo ojo recuerda en parte a los cuentos de ogros, en los que los niños solicitan alojamiento porque se les echa la noche encima. Por lo demás las semejanzas con la aventura ciclópea de la *Odisea* son muchas: cuando los feriantes llegan a la cabaña, su dueño no está dentro, de la misma manera que sucedió con los aqueos. Más tarde llegan el gigante y su rebaño, como allí, y sólo después de haber cerrado ¡la casa! con una piedra enorme, como hizo Polifemo con su cueva, se descubre a los intrusos.

B) El acto de antropofagia es descrito con la mayor brevedad posible, una vez que el caníbal ha seleccionado, también como suelen hacerlo los ogros, al más gordo.

E) El sueño sobreviene de manera natural y el muchacho lo aprovecha para cegar al antropófago con el asador candente.

G) El rebaño sirve al feriante superviviente para esconderse primero, y para escapar después.

En lugar de finalizar aquí esta variante, como otras muchas que veremos más adelante, ha recibido una continuación añadiendo dos episodios más: por un lado el gigante lanza un anillo al muchacho que huye y se lo coloca en el dedo; está claro desde el primer momento que se trata de un anillo con algo especial, una fuerza mágica que le facilita su colocación y fijación sobre un blanco en movimiento. Luego es un anillo con la capacidad de contestar a la voz de su amo. Puesto que en la *Odisea* también Polifemo lanza rocas a la nave que huye de Odiseo y sus compañeros también con la intención de retenerlos (J), llamaremos a este episodio J'.

Así como en la *Odisea* el poder de Polifemo acaba en el mar, aquí el poder del antropófago acaba igualmente en el agua, pero con la diferencia de que aquí deja de vivir. Es éste un episodio nuevo, al que denominaremos M.

3. Calificada por J. M. de Barandiarán como una de las variantes más completas de entre las que él registró se encuentra esta narración, recogida en Cegama (Guipúzcoa)<sup>13</sup>. Lleva por título *Tartaloetxeta*, es decir "lugar de la casa del Tártalo". *Tartaloetxeta* existe realmente en el monte Sahadar, el cual se encuentra situado cerca de Cegama, tal como se veía en el cuento anterior. En este monte se encuentra un dolmen<sup>14</sup> de principios de la edad de los metales: como se indica por el título de esta narración este dolmen es considerado el habitáculo de Tártalo.

"*Tártalo*, monstruo de figura humana, pero de un solo ojo en medio de la frente, tenía su casa en el sitio que llaman *Tartaloetxeta* del monte *Sadar*.

Alimentábase de todo género de animales que cazaba, y aun de hombres que tenían la desgracia de caer en sus manos.

Cierto día se apoderó de dos jóvenes hermanos que descuidadamente se habían acercado a su guarida, y los encerró en ella.

Llegada la noche, atravesó el cuerpo de uno de ellos, con un gran asador, y sin compasión de sus tristes alaridos, lo asó en una hoguera que previamente había encendido, y cenó con su carne.

Al otro prisionero le colocó en un dedo de la mano un misterioso anillo que continuamente repetía: "aquí estoy, aquí estoy". Después se echó a dormir tranquilamente.

El joven superviviente, que había estado presente en la bárbara ejecución de su hermano, y que tenía por seguro que la siguiente víctima sería él mismo, ideó un modo de salir de tan desesperada situación. Viendo que ya estaba dormido *Tártalo*, tomó el asador de éste, lo calentó al rojo en las brasas, y metiólo al monstruo por aquel anchísimo ojo que tenía en la frente.

*Tártalo* quedó ciego con esto; mas no muerto ni debilitado. Trató de buscar a su agresor; pero éste se había ocultado debajo de un gran montón de pieles de ovejas que había en la guarida.

Entonces *Tártalo* abrió la puerta de su casa, púsose en medio del portal, y sin apartarse de él empezó a desalojar su habitación de las pieles de ovejas, con el intento de apoderarse del prisionero. Mas éste, que se había envuelto en una de aquellas pieles, confundido con ellas, fue lanzado al exterior. Al verse fuera, echó a correr, cuesta abajo, por una ladera del monte *Sadar*.

<sup>13</sup> BARANDIARÁN, *op. cit.*, 1960, p. 42. Este cuento fue contado por Andrés Arrieta en el año 1920.

<sup>14</sup> Los dólmenes, que en general son atribuidos a distintos seres mitológicos (p. e. a los gentiles: cf. en XABIER AZURMENDI, *op. cit.*, los cuentos de las pp. 152 y 154, que llevan el título *Jentilak* y *Sadargo Jentila*), debieron usarse como tumbas en las que se enterraban a los muertos con sus posesiones, razón por la cual se recuerda que en ellos solía haber tesoros. Pero son también la cueva primitiva hecha artificialmente donde viven y mueren los pastores: BARANDIARÁN, *op. cit.*, 1960, p. 42, n. 1.

Luego conoció *Tártalo* su equivocación, y guiado por la voz del anillo, siguió al fugitivo. Éste se dio bien pronto cuenta de su situación, y para librarse de su terrible enemigo, arrancóse el dedo en que llevaba el misterioso anillo, y lo arrojó a un pozo.

*Tártalo* no andaba a tientas, sino corría derechamente hacia el punto de donde procedían las voces "aquí estoy, aquí estoy", y así en su precipitada carrera, se lanzó al pozo, donde puso fin a su malvada vida, ahogándose."

A) El modo en que los jóvenes caen en manos de *Tártaro* no merece la atención del narrador: sí queda patente la superioridad del monstruo en ese "se apoderó" y "los encerró" que implican su capacidad, su poder para dominarlos. En todo caso son ellos, en esta ocasión dos jóvenes hermanos, quienes se acercan a sus dominios.

La descripción de *Tártaro* resulta bastante precisa a lo largo del relato: tiene forma humana, aunque es un monstruo, y un anchísimo ojo en la frente. Su modo de vida resulta en parte especificado: es cazador, como el *Cíclope eurípideo*<sup>15</sup>, a la vez que antropófago. Parece que su oficio tradicional, el de pastor, ha desaparecido en este cuento, pero sin embargo, guarda en su vivienda un gran montón de pieles de oveja. Aunque sabemos que en el lugar en donde se ubica la acción del cuento existe un dolmen, en el relato no se especifica el tipo de vivienda de *Tártaro*: es una guarida, término que invita a considerarlo un animal, pero tras la ceguera, se menciona su puerta y hasta su portal.

B) El episodio del canibalismo llama la atención por su crueldad, ya que la víctima es quemada viva. Encontramos así mismo en esta narración algo que suele ser poco habitual en los cuentos populares: por un lado, la expresión de la reacciones de los personajes, como el dolor del muchacho asado, la falta de compasión de *Tártaro* y la desesperación del superviviente; por otro, una calificación moral de las acciones del antropófago: se trata de una "bárbara ejecución" y la vida del monstruo es "malvada". Estos detalles contribuyen a acercar esta narración al ámbito de lo verosímil.

E) En el episodio de la ceguera, que transcurre durante la primera noche, encontramos el factor del calentamiento al rojo, innecesario, como en la *Odisea*, del espetón que privará al *Tártalo* de su visión.

G) El superviviente es lanzado al exterior, como si fuera una piel más, y huye corriendo.

J' y M) Pero el monstruo puede perseguirle, ya que le ha colocado con anterioridad el anillo "mágico". En esta ocasión no responde a la pregunta de su amo, sino que repite continuamente una frase para indicar su posición. Por lo demás, como en la mayoría de las variantes, es también adherente. En esta narración la inclusión del anillo en la acción está mejor

<sup>15</sup> EURÍPIDES, *El cíclope*, v. 130.

engarzada que en otras, ya que resulta colocado en el dedo del muchacho después de la cena del antropófago, de manera que le indica a partir de ese momento dónde se encuentra su futura víctima. Sin embargo, hay toda otra parte de la acción en que el narrador se olvida de su presencia, precisamente cuando se oculta entre pieles de ovejas, pues entonces la voz del anillo invalidaría la acción del muchacho. El anillo vuelve a hablar durante la huida, para propiciar la persecución y la muerte de *Tártalo* por ahogamiento.

Es éste un relato difícil de adjudicar a la división cuento/leyenda, ya que, si bien las víctimas siguen siendo personajes anónimos, se da una localización geográfica precisa y el monstruo tiene una identidad concreta. Efectivamente, el nombre con que aquí aparece, con su variante fonética *Tártaro*, es el elemento aglutinante de la serie de relatos que vamos a exponer a continuación; algunos, como éste, son muy similares al odiseico; otros, en cambio, se encuentran completamente alejados de él.

4. J. Casenave recogió el siguiente cuento que lleva por título *Tártaro*<sup>16</sup>.

"Había una vez dos niños. No les gustaba el modo de vida de casa. Se les ocurrió que estarían mejor en cualquier otro lugar, que no debían ir a casa, sino marcharse lejos. Se llegó la noche. Vieron a lo lejos una pequeña luz. Llamaron a la puerta y se les aparece *Tártaro*, una figura con un solo ojo.

-Pasad, pasad.

Una vez que entraron:

-No saldréis de aquí. A tí, como estás gordo, te comeré en el acto, le dice a uno de ellos.

Y al otro:

-Tú debes engordar. Comerás bien.

*Tártaro* mata al mozalbete, lo pone a asar, lo come y le da al hermano de comer; éste, entre exclamaciones de dolor, se niega a comer.

(*Tártaro*) le coloca un anillo en el dedo. (El anillo) repite sin cesar:

-Aquí estoy, aquí estoy.

Después de bien comer, *Tártaro* se duerme en el escaño. Como roncaba, el niño pone el asador en el fuego, lo pone al rojo y se lo clava en el ojo. *Tártaro* comienza a gritar e intenta atrapar al niño. El niño se escapa, y el anillo continúa:

-Aquí estoy.

El niño se dirige al redil. Detrás (va) *Tártaro*. (Éste) nota que está por delante, pero no le alcanza, entre las ovejas.

<sup>16</sup> JEAN CASENAVE-HARIGILE, "Mitología y magia", *Ikuska* 1994, nº 8, pp. 73-74. No se menciona el lugar (que hemos de suponer en el estado francés) ni la fuente.



El niño sale del establo y se aleja por el camino. Tártaro le sigue de cerca y el niño se cansa. Tártaro es ágil. El anillo continúa:

-Aquí estoy.

El niño quiere quitarse el anillo, pero no puede.

Entonces coge el cuchillo, se corta el dedo y lo lanza al agua.

Allí continuaba:

-Aquí estoy.

Tártaro saltó y allí se ahogó."

Esta variante, que podemos calificar de cuento -incluso comienza por la fórmula habitual "había una vez"- por la indeterminación de lugar y el anonimato de sus personajes presenta algunos rasgos que nos recuerdan al cuento de Pulgarcito.

A) Como en él las víctimas son niños, si bien sólo dos. Éstos se encuentran sin refugio en medio de la noche y descubren el habitáculo del Tártaro: no se nos describe cómo es, pero tiene puerta, luego imaginamos una casa o choza al estilo de las de aquel cuento. Una vez dentro, sólo sabemos que el antropófago les impide salir. De éste, el dato que el narrador considera pertinente apuntar es el ojo único. No se nos dice que sea pastor, pero tiene aprisco con ovejas.

B) Como en otros cuentos de ogros, Tártaro decide comerse al más gordo y engordar al delgado. El antropófago quiere compartir su comida con el superviviente: la carne de su hermano es rechazada por él, y, paralelamente a la descripción de este rechazo, se describe la única reacción emocional que tiene el niño a lo largo de todo el cuento: sus exclamaciones de dolor.

E) El episodio de la ceguera se desarrolla de la manera habitual, con el asador calentado al rojo; resulta un éxito porque Tártaro duerme profundamente, tal como el narrador se cuida de expresarnos por la mención de sus ronquidos. Como en la versión homérica, el ogro grita tras la ceguera.

G) La huida de la casa de Tártaro se hace hacia el aprisco. Es curioso observar cómo en esta versión las ovejas o sus pieles han dejado de tener la función de permitir escapar a la víctima: aquí sólo sirven para evitar que el ogro atrape al muchacho que se escabulle entre ellas dentro de la cuadra, pero a continuación, sale simplemente de ella a la calle y comienza a alejarse de la casa por el camino.

J') y M) Tártaro lo persigue, ya que le ha colocado el anillo parlante después de comerse a su hermano. El niño tiene que cortarse el dedo para poder desprenderse de él y lo arroja al agua donde Tártaro termina su vida ahogándose.

5. Bitoriano Gandiaga<sup>17</sup> recogió en Aránzazu la siguiente variante, que aparece en primer lugar de su apartado IX-Cuentos, con el título *El de Tártalo*:

"Tártalo era monoftalmo, y de gran fuerza. Comía seres humanos. El amo una vez envió al criado junto al mencionado Tártalo con una carta y dentro de la carta se decía que lo despachara de alguna manera, pero el criado no sabía qué ponía en la carta. Cuando el criado miró en la olla de Tártalo, descubrió en ella manos humanas. Tuvo miedo entonces el criado de que lo matara, pero no pudo salir porque la puerta estaba cerrada. Cogió el asador y ¡zas! se lo metió a Tártalo en su ojo único y (éste) no lo podía encontrar entre las ovejas. Entonces Tártalo abrió la puerta y empezó a contar las ovejas y a sacarlas a la calle. Entonces el criado con una piel se disfrazó a la manera de las ovejas y (Tártalo) pensando que era una oveja lo dejó salir. Entonces, desde fuera el criado (gritó): ¡Estoy libre, estoy libre!"

A) Es original en este cuento la forma en que antropófago y víctima se encuentran, por medio de esa carta, en la que se pide la muerte de su portador. La víctima es en esta ocasión un criado; nada se nos dice de la profesión del ogro, pero tiene ovejas en su casa, y el resto de las características del personaje tradicional: monoftalmo, forzudo y antropófago.

B) Puesto que el protagonista es único, no se produce acto de canibalismo: simplemente el criado se percata de que puede ser comido.

E) El dato más novedoso de esta variante es la ceguera del antropófago cuando, al parecer, está despierto.

G) La huida es la habitual, si bien no se dan grandes detalles debido a lo conciso del relato. El grito "¡Estoy libre!" del criado hemos de suponer que se dirige al antropófago, dándole así cuenta de su huida. Es ésta otra novedad con respecto a las variantes anteriores, pero estas palabras recuerdan las pronunciadas por Odiseo una vez salido de la tierra de los cíclopes.

6. Otra variante del cuento recogida por R. M. de Azkue<sup>18</sup> en Ataun lleva por título *Tártalo* y dice así:

"Un gigante, de un solo ojo en la frente y más forzudo que Sansón, vivía en el monte, manteniéndose de ovejas y de carne humana. Una vez, un joven pastor, que iba al monte en busca de ovejas, halló a ese gigante, que se llamaba Tártalo.

-¿A dónde vas muchacho?

-En busca de ovejas.

-Vámonos a mi cueva.

Y se fueron a aquella cueva. El muchacho, viendo las cosas que allí

<sup>17</sup> "Arantzazuko Folklore goien biltzeaz", *Euskera* I, 1956, p. 229; fue narrado por Félix Ugarte.

<sup>18</sup> *Euskalerraren Yakintza*, II, Madrid, 1989, 3º ed. (Bilbao, 1934), pp. 335-336. Fue contada por Manuel Antonio Arruebarrena.

había, estaba asombrado y atento: en el llar, un gran caldero colgado, lleno de brazos y piernas humanas. En los rincones, pieles de ovejas y ropas de muchos hombres y mujeres.

-Mete, muchacho, el asador en el fuego y come esa pierna de ahí, pues también tú tienes que ser comido.

El pastor decía entre sí:

-Perderme de una o perderme de otra manera, no me importa.

Mientras tanto, Tártalo estaba roncando y el pastor le metió por el ojo el asador candente y quedó ciego. ¡Qué chillidos y gritos los suyos! El muchacho se escondió entre las pieles de ovejas. Tártalo estaba en la puerta de la cueva, teniendo las piernas entreabiertas. Las ovejas salían fuera por debajo de sus piernas. Tártalo palpaba a cada una en el vello.

-Estoy perdido -se decía para sí el muchacho.

Tuvo una gran idea: el pasar también él vestido de piel de oveja, con el fin de que no le conociera Tártalo. Se vistió así, y al pasar por debajo de las piernas del gigante y a pesar de tocarle en la espalda, Tártalo no conoció quién era.

Para cuando salió de allí, contento, arrojó la piel de oveja y echó a correr. El anillo de Tártalo sabía hablar y le dijo a su amo:

-Tártalo chimenea: ahí va el muchacho.

Tártalo arrojó el anillo y (lo) metió en el dedo meñique del muchacho.

-Tártalo chimenea: aquí estoy, aquí estoy.

Tártalo corría tras el muchacho. El muchacho no podía desprender del dedo el anillo delatador. Cortó el dedo meñique con un cuchillo y lo arrojó a un pozo, juntamente con el anillo.

El anillo nuevamente decía:

-Tártalo chimenea: aquí estoy.

Tártalo, arrojándose al pozo se ahogó. Y en adelante vivió aquel pastor como quería."

A) El encuentro entre el antropófago y el joven pastor se produce casualmente en el monte, y basta una orden del primero para que el muchacho lo siga a su cueva sin oponer resistencia alguna. El caníbal es un gigante forzado de un solo ojo que se cuida de un rebaño de ovejas, las cuales le sirven de alimento junto con la carne humana. El muchacho, que presenta la novedad en esta variante de ser también pastor, es el único protagonista humano de la historia.

B) Debido a ello no se encuentra en esta variante la descripción de ninguna muerte; el canibalismo del gigante se da por supuesto gracias a la provisión de miembros humanos que hay en la cueva. Como suele suceder en los cuentos de ogros, la víctima es invitada a comer, y también como en ellos, esta invitación es rechazada.

E) Ya que el joven pastor se ve abocado a la muerte, decide correr el riesgo de intentar salvarse mediante la ceguera del gigante, que se lleva a

cabo, como suele ser habitual, con el asador candente mientras duerme profundamente. Tártalo, una vez ciego, grita terriblemente.

Es de destacar que en esta variante en ningún momento se describe que el muchacho intente escapar a pesar de que tampoco se señala que estuviera encerrado de manera alguna. El poder del antropófago, su poder mágico al que el humano no puede hacer frente y que ya habíamos visto reflejado en la escueta orden del principio que fue seguida sin vacilación, queda especialmente reflejado en este cuento.

G) Finalmente el protagonista del relato logra huir bajo la piel de una oveja. Y en este momento interviene el anillo parlante.

J' y M) En esta historia parece apreciarse con más claridad que en otras que el episodio del anillo es un añadido posterior al cuento ya que aparece tarde (el muchacho ya ha huido) y como un recurso imperfectamente adaptado a la historia, de manera que su carga de "carácter mágico" y, por consiguiente, de inverosimilitud, aumenta de manera notable. En primer lugar el anillo, que pertenece a Tártalo, no sólo es parlante<sup>19</sup> sino que ve y es inteligente: es él quien avisa al ciego Tártalo de la huida del muchacho. Luego, es lanzado por el gigante privado de la vista cuando el muchacho está fuera de la cueva, pero se coloca justamente en su dedo meñique. Más tarde, indica la posición del huido hasta que éste se corta el dedo y lo arroja al ya habitual pozo; en este punto vuelve a ser el anillo parlante de otras variantes y simplemente continúa repitiendo el sonsonete conocido que propicia el ahogamiento de Tártalo.

Esta variante, a la que también podemos considerar un cuento por la indeterminación de lugar y personajes, excepción hecha del nombre propio del gigante, se caracteriza por la especial incidencia de la magia en torno a este personaje.

7. En Soule, una zona muy selvática, recopiló J. F. Cerquand<sup>20</sup> diversas narraciones que tratan de Tártalos. Una de ellas, titulada *El tártalo y el niño*, que fue recogida en Ste. Engrâce, dice así:

<sup>19</sup> Queda poco claro por qué el anillo llama a Tártalo "chimenea": ¿hemos de suponer que, debido al asador caliente, el ojo del gigante echaba humo como una chimenea?

<sup>20</sup> Este autor publicó su recopilación con el título *Légendes et récits populaires du pays basque*, en el Bulletin de la Société des Sciences, Lettres et Arts de Pau, entre los años 1874-1875. Posteriormente los textos vascos que originariamente recopiló y utilizó para confeccionar la citada obra escrita en francés han sido publicados con el título *Ipar Euskal Herriko Legenda eta Ipuinak*, Tomos I y II, transcripción de Anuntxi Arana, Donostia, 1985 y 1986. Las citas que realizamos se refieren a esta obra, a su segundo tomo, del que ofrecemos una traducción de la historia nº 95. Según nos informa JULIO CARO BAROJA, *Algunos mitos españoles y otros ensayos*, Madrid, 1944, p. 85, O. HACKMAN, para la realización de su obra *Die Polyphemsage in der Volksüberlieferung*, Helsingfors, 1904, se sirvió en su trabajo, para las variantes vascas, de las recopiladas por CERQUAND y por WEBSTER (al que citamos en p. 194, n. 29).



“Un niño fue un día al bosque. Se encontró con un tártaro, y este tártaro lo llevó a su casa. Este tártaro se comía cada día a una persona, y el turno de aquel niño se iba acercando.

Una noche el tártaro vino muy cansado y se puso a dormir al lado del hogar. ¿Qué hace entonces el niño? Coge un asador y le revienta el ojo único que tenía en la frente. A continuación se esconde entre los carneros del tártaro. Como no podía abrir la puerta, no sabía cómo escapar. Coge el carnero mayor y lo desuella; luego se rodea con su piel y se coloca el cencerro en el cuello.

A la mañana siguiente el tártaro se dirige a sacar a los carneros fuera y se coloca de costado contra la puerta para que el niño no se le escape. El niño se queda poco a poco al final, pero el tártaro tocaba todos los carneros al pasar. Al tocar al niño se da cuenta y le agarra por la piel; pero el niño, dejando la piel, se le escapa. Entonces el tártaro le sigue de cerca a toda velocidad, pero no podía orientarse. Le lanza un hermoso anillo para que el niño lo coja. El niño lo coge y se lo pone en el dedo meñique. Pero este anillo gritaba:

–¡Aquí estoy! ¡Aquí estoy!

Y entonces el tártaro se acercó al niño a toda velocidad y casi lo atrapó. (El niño) quería quitarse el anillo, pero no podía. ¿Qué hace entonces? Corta el dedo y lo arroja allí –pues había una gran cantidad de agua– junto con el anillo.

El anillo continuaba gritando por delante “Aquí estoy, aquí estoy”, el tártaro se lanzó al agua y allí se ahogó.”

A) El encuentro entre los protagonistas de la historia se produce de manera casual en el bosque adonde el niño ha acudido. El antropófago, que en esta ocasión parece alimentarse sólo de carne humana, ya que consume a una persona cada día, es “un tártaro”, expresión que presupone la existencia de una colectividad, aunque ésta no aparezca en el cuento; éste tártaro tiene un solo ojo y un rebaño integrado sólo por carneros. Puesto que la víctima es un niño, el narrador sólo señala que es conducido al habitáculo del tártaro, que resulta ser una casa de la que se menciona su puerta y en la que se albergan también los animales del tártaro.

B) Puesto que tenemos un único protagonista, no se narra ninguna escena de antropofagia, si bien, para dar una causa a la ceguera que le sigue, se señala que el día en el que el niño iba a ser comido se acercaba.

E) El profundo sueño del tártaro, motivado por su cansancio, ayuda a que el niño lo pueda cegar con un asador: el innecesario fuego no se menciona en esta variante.

G) Al contrario de lo que sucedía en 1, en donde el muchacho superviviente intentaba primero abrir la puerta y, al no poder hacerlo, cegaba a su captor, en este relato espera a cegarlo para luego intentar abrir la puerta. Como no puede hacerlo, los carneros son su salvación, primero

para ocultarse, luego para huir. No nos pasa por alto la inverosímil forma de hacerlo: a pesar de que el protagonista es sólo un niño, es capaz de matar al carnero mayor –recordamos que también Odiseo huye bajo el carnero mayor del rebaño– y de desollarlo para vestirse con su piel. El tártaro se percata de su huida, pero sólo puede agarrar la piel del animal bajo la cual logra escapar el niño.

J' y M) El episodio del anillo parlante se ha añadido de manera bastante verosímil gracias a la ingenuidad que se supone en el niño protagonista: como el anillo que el tártaro le lanza es hermoso, lo coge. Puesto que el tártaro está a punto de atraparlo, el niño se corta el dedo y lo arroja a una gran cantidad de agua en la que el ogro se ahoga.

Todo en esta narración es indeterminado: los protagonistas son anónimos, el lugar en que suceden los hechos no se menciona, incluso el lapso de tiempo que transcurre entre la captura del muchacho y la ceguera aparece sin especificar: estamos también ante un cuento.

8. Si el protagonista anterior, al ser un niño, traía a la memoria los cuentos de ogros, el que vamos a citar ahora presenta una clara contaminación con el de Pulgarcito<sup>21</sup>. Fue también recogido por Cerquand<sup>22</sup> en Arhansus y lleva el título *El tártaro y Gizon Ttipi (el Hombrecito)*.

“Un matrimonio muy pobre tenía ocho hijos. El último, que se llamaba *Gizon Ttipi*, era el más hábil de todos. El matrimonio aquel, como no tenían para vivir, deciden llevar a todos los niños a un bosque y dejarlos allí donde no había más que lobos y osos. Al día siguiente se ponen todos en camino y marchan lejos. Cuando estaban en medio del bosque, los padres dejan a los niños allí y escapan ellos solos a casa.

Al ver que la oscuridad se había echado encima, los niños se inquietan. *Gizon Ttipi* se sube a un árbol y divisa una casa con una luz. Hacia allí se dirigen.

Aquella era la casa de un tártaro. Preguntan si pueden pasar allí la noche; pero la muchacha les dice que el tártaro se come a las personas, que es mejor para ellos marcharse de allí. *Gizon Ttipi* le contesta que se ocultarán en algún rincón; y entran dentro.

Cuando el tártaro llega, comienza a decir:

<sup>21</sup> Pulgarcito (*Le petit Poucet*) fue publicado por C. PERRAULT entre sus *Historias o cuentos de antaño*, París, 1697. En resumen, como es sabido, este cuento se desarrolla así: un pobre leñador y su esposa tienen siete hijos, el menor de los cuales se llama Pulgarcito debido a su pequeña estatura. Como son muy pobres, sus padres deciden abandonarlos en el bosque; pero Pulgarcito se las ingenia para regresar con sus hermanos; tras un segundo abandono, caen en manos del ogro de quien Pulgarcito logra librarlos y todos regresan a casa.

<sup>22</sup> *Op. cit.*, nº 98.

-¡Aquí hay olor a cristiano!

La muchacha le dice que están allí ocho niños. El tártaro le contesta que tienen que estar desollados todos para el día siguiente, y se echa a dormir encima de un banco.

*Gizon Ttipi* se da cuenta de que está dormido. Coge un asador y se lo mete por el único ojo que tenía en medio de la frente. Allí estaba el tártaro, sin poder dirigirse a ninguna parte. *Gizon Ttipi*, mientras tanto, hace pasar a sus hermanos a la cuadra, y matan ocho carneros. A continuación se tapan con sus pieles. Cuando llega la mañana el tártaro se dirige a sacar a los carneros fuera. *Gizon Ttipi* hace pasar primero a sus hermanos, y él, con un cencerro, se queda el último. El tártaro toca a todos al pasar, pero por la manera de sonar se da cuenta de que el último no es carnero. Lo sujeta, pero *Gizon Ttipi*, dejando la piel en la mano del tártaro, se escapa. El tártaro lo persigue, pero no puede orientarse. Entonces le grita a *Gizon Ttipi* que quiere darle una cosa valiosa, y al mismo tiempo le lanza un anillo.

*Gizon Ttipi* se lo pone en el dedo, pero aquel anillo gritaba:

-¡Aquí! ¡Aquí!

Y el tártaro se aproximó entonces dando saltos. *Gizon Ttipi*, viendo que iba a ser atrapado, arroja el anillo al agua. El tártaro fue hacia allí corriendo y se ahogó.

*Gizon Ttipi* se dirigió de nuevo a la casa del tártaro, hizo que la muchacha les diera un saco de oro como si fuera un mandato de su amo y volvió a casa con sus hermanos.

Así expulsaron de casa toda la miseria."

A) Como en la versión número 4, el encuentro con el ogro se produce tarde, cuando los niños protagonistas buscan refugio para pasar la noche en la casa de la que divisan una luz. Aunque se menciona a ocho niños, siete de ellos sólo sirven como comparsas que obedecen, como obedecían los compañeros de Odiseo, las órdenes del más pequeño, *Gizon Ttipi*, el héroe de este cuento. Este Hombrecito es caracterizado como hábil, de manera similar al protagonista de la *Odisea*, que es hábil en recursos y muestra también, como el héroe laertiada, una seguridad rayana en la soberbia cuando decide que deben quedarse a pesar de conocer que allí vive un caníbal. Éste tiene un solo ojo en medio de la frente y, como en la variante 7, es mencionado como un miembro de la colectividad de los tártaros y tiene como aquél sólo carneros en su rebaño, que guarda en una cuadra distinta de su casa pero comunicada con ella. Se diferencia, en cambio, por su alusión a los cristianos a los que huele -como un animal- al entrar. Esta alusión, que veremos también en el siguiente cuento, no creemos que deba ser interpretada desde un punto de vista cronológico, en el sentido de si este cuento se conoció en el País Vasco antes del surgimiento del cristianismo, hecho que parece muy probable. Más bien debe interpretarse en el sentido de la clara percepción que tuvieron los transmisores de esta narración

durante siglos de que este personaje pertenece a otro orden de cosas, a otra concepción del mundo, distinta de la que era habitual entre las personas normales, cristianos a los que el tártaro trata con crueldad, según se desprende de la orden de desollarlos.

B) En esta variante no se describe ningún acto de canibalismo, pero sabemos que el tártaro come personas gracias a un personaje nuevo en el episodio que tiene la función de dar a los niños este aviso y de confirmar al tártaro que efectivamente hay cristianos en la casa. Parece, por tanto, una especie de servidora del antropófago.

E) La ceguera se consume de la manera habitual, con un asador, pero sin intervención del fuego. La figura femenina desaparece del resto de la historia hasta el episodio final, nuevo en esta variante del cuento.

G) La huida guarda enorme parecido con el de la variante anterior: se matan carneros, ocho esta vez, para los ocho hermanos y es el protagonista quien sale el último con el cencerro, gracias al cual el tártaro se da cuenta del engaño, aunque el Hombrecito logra escapar.

J' y M) También este episodio es muy similar al correspondiente del cuento anterior: el tártaro, que persigue al Hombrecito (sus hermanos desaparecen absolutamente de la narración), le anuncia de manera totalmente inverosímil que quiere darle una cosa hermosa, el anillo. Éste, como es habitual, resulta ser parlante pero no se adhiere como en otras ocasiones; el niño sólo tiene que quitárselo y arrojarlo al agua para lograr que el tártaro se ahogue.

H) Lo específico del cuento es la obtención de algún beneficio del encuentro con el antropófago. Puesto que éste ha muerto, el beneficio se logra de nuevo por medio de la intervención de la figura femenina, que reaparece ahora con la capacidad de disponer de las riquezas del tártaro. Recordemos que también Odiseo y sus hombres se adueñaron de un buen botín en ganado que pertenecía a Polifemo cuando lograron huir de la tierra de los Cíclopes: por esta razón hemos asimilado ambos episodios.

9. Muy similar a la anterior es esta otra narración titulada *El tártaro cegado*, recogida también por Cerquand en Esquiule<sup>23</sup>.

"Tártaro era semejante a un hombre de gran tamaño. No tenía más que un ojo y éste en medio de la frente. Tenía una gran fuerza y entre las comidas ninguna le resultaba tan buena como la carne de cristiano: notaba el olor de éstos desde lejos, y para atraparlos (a los cristianos) hacía cualquier cosa. Tenía su morada en el monte, en un lugar del bosque. Una noche apareció por su casa un espabilado muchacho pidiendo alojamiento. Como Tártaro estaba fuera, lo recibió su mujer y le dijo:

<sup>23</sup> Se trata de la nº 96 y se cita que fue contada por Tillous.



-No tengo más casa que esta cuadra, pero si te es suficiente, puedes dormir entre estas ovejas.

-Sí, de buena gana, pues estoy cansado.

De aquí a poco llegó el tártaro y justo al entrar, mientas cerraba la puerta, dijo:

-*Assi qu'ey a car de christia.*

Cuando ya estaba cenado, tras comerse dos ovejas, le dijo a aquel muchacho:

-Tú para mañana, para limpiar la boca.

Y en cuanto se tumbó junto al fuego empezó a dormir roncando. Petrificado porque veía que estaba perdido, pone al rojo un asador que estaba junto al fuego y se lo mete al tártaro por el ojo. Se levanta (el tártaro) con un grito diciendo:

-Esto es obra del cristiano, pero me lo pagará.

Enseguida se le fue a acercar pero aquél se le escapaba continuamente entre aquel gran rebaño de ovejas. Viendo que no lo podía coger, el tártaro coge una oveja y la echa por la puerta fuera, y colocándose él en aquel lugar, deja pasar a las demás por entre las piernas, de una en una, asegurándose de que no salían nada más que ovejas. El joven piensa que está atrapado sin remedio, y se arriesga: poniéndose una piel de oveja en la espalda y andando a cuatro patas va entre las ovejas. El tártaro desconfió, pero sólo le quedó entre las manos la piel, ya que el otro salió fuera rápidamente.

Entonces, marido y mujer le siguen (al muchacho). El pobre cristiano no podía encontrar su camino, aunque lo buscaba una y otra vez en los alrededores de la cuadra. La mujer del tártaro le dice:

-Toma este anillo, pónitelo en un dedo y entonces encontrarás el camino bueno.

Así lo hace el cristiano, pero el anillo enseguida empieza a gritar:

-¡Aquí estoy, aquí estoy!

El tártaro entonces se acerca corriendo detrás de aquella guía, y el muchacho, viendo que lo podía atrapar rápidamente, quería quitarse el anillo, pero no pudo hacerlo. Se corta el dedo y lo arroja junto con el anillo por un precipicio, a una hendidura entre las peñas.

Desde allí también decía el anillo "aquí estoy, aquí estoy". Como el tártaro seguía esa voz, se dirige impetuosamente precipicio abajo y allí se despeña."

A) El muchacho que es listo, como *Gizon Ttipi*, Pulgarcito y Odiseo, acude como los dos primeros a la casa del tártaro, que resulta ser una cuadra en la que hay un gran rebaño de ovejas, pidiendo alojamiento para la noche. El tártaro, que es descrito como un hombre de gran tamaño, pastor y con un solo ojo en la frente, se encuentra ausente igual que Polifemo cuando arriban los aqueos, pero como en 8, aparece una figura femenina que lo recibe. Ésta, que tiene una función diferente de la de la muchacha de la variante anterior,

se presenta en su primera aparición como la esposa del tártaro; al igual que aquélla, no es descrita como "tártara", es decir, como género femenino del tártaro, de manera que parece pertenecer al género humano.

B) Como en la variante anterior, el tártaro huele a cristiano nada más entrar, pero cena un par de sus animales y aplaza hasta el día siguiente la antropofagia que, de esta manera, no aparece en el cuento, aunque nos es conocida gracias al narrador.

E) Tras la cena, se sucede el profundo sueño del tártaro que ronca y la ceguera con asador, candente esta vez, a diferencia de la variante anterior. Destacable es que, al verse cegado, Tártaro identifique el daño que ha sufrido con las obras de los cristianos, como quien considera natural recibir daños de quien sabe es su enemigo: es éste un matiz nuevo con respecto a la variante anterior, en la que sólo el tártaro parecía ser quien trataba cruelmente a los cristianos. También es nuevo con respecto a ella, aunque no con respecto a otras (la 4 y la 6), que el tártaro grite como consecuencia de haber sido cegado.

G) Cubierto con una piel de oveja que allí encuentra y a cuatro patas, el protagonista, al que el narrador, desde este episodio, llama tanto "el muchacho" como "el cristiano", logra escapar por entre las piernas del tártaro, quien se percata de ello, pero, como en otras ocasiones, sólo puede agarrar la piel.

J' y M) El episodio del anillo se conecta, también en esta ocasión, muy precariamente con el resto de la historia. El tártaro y su mujer, que reaparece ahora en la narración, persiguen al muchacho quien, a pesar de ser "espabilado", resulta ser incapaz de alejarse de la morada del tártaro. Es entonces la figura femenina la que, renunciando momentánea e inexplicablemente a su papel de perseguidora, le entrega el anillo parlante al muchacho, el cual con la misma inverosimilitud lo acepta, admitiendo la explicación de que le ayudaría a encontrar el camino correcto para alejarse del lugar. Este anillo, que también es adherente, exige como en otras ocasiones que el muchacho se corte el dedo para librarse de él. La diferencia en esta variante consiste en que el cristiano lo arroja a un precipicio, de manera que el tártaro en lugar de ahogarse, se despeña.

10. Bernardo Estornés Lasa aporta un cuento que oyó contar en su infancia en el valle navarro del Roncal<sup>24</sup>, con el título *El Tártaro*.

<sup>24</sup> *Cuentos roncaleses, poemas y otras cosas navarras*, San Sebastián, 1980, pp. 112-115. La narradora fue su propia abuela, Josefa Anaut, cuya casa tenía el nombre de "Casa de Xipián Ttartaro" (p. 115); el lugar exacto no aparece, pero es de suponer que sea Isaba donde Estornés nació. Un estudio comparativo entre esta variante y otra recogida en Pisa ha sido realizado por MARÍA TERESA NAVARRO SALAZAR, "Dos variantes del mito de Polifemo: Roncal y Pisa", *Cuadernos de Etnología y Etnografía de Navarra*, n° 39 (1982), pp. 421-446.

“Era aquella una noche de invierno, fría y húmeda; el viento silbaba en los pliegues de las rocas arrancándoles hondos gemidos; los árboles, sacudidos por el huracán, se doblaban agitando desesperadamente sus ramas hacia el suelo. Toda la naturaleza parecía poseída de una agitación extraña que se confundía, a veces, con los remolinos de nieve pulverizada levantada por los remolinos del usín.

A pesar de este dramático espectáculo la vida transcurría normalmente en el interior de la borda Txikilín, casi oculta entre las rocas de un precipicio. De una ventanita que casi tocaba el tejado salía luz tenue. De un hueco junto a las primeras tejas, se escapaba humo denso, pero en lucha desigual con el viento. Pretendía subir al cielo, haciendo espirales, pero, rechazado por la fuerza de la tempestad, descendía hacia el suelo hasta tocar a menudo la nieve helada y perderse, monte arriba, en trozos de gasas casi disueltas.

En el exterior, en medio del temporal, una gran figura humana, cubierta de pelo, con un solo ojo en la frente, caminaba silenciosamente hacia la puerta de la borda. Las huellas del Tártaro se iban quedando grabadas sobre la nieve dibujando un trágico itinerario.

El pastor Txikilín oye llamar a la puerta y pregunta:

-Nor da? (“¿quién es?”).

-Lagun bat -responde (“un compañero”).

-Zer nai tzu? (“¿qué quieres?”)

-Txoko bat gaia igaroteko (“un rincón para pasar la noche”).

Ábrese la puerta. Txikilín queda petrificado ante la visión. No cabe duda. ¡Es el Tártaro de las historias...!

-No intentes huir -le dice en euskara- pónme la cena; mata el mejor cordero y ásalo al fuego. Tengo para mucho tiempo. Cuando se terminen los corderos te comeré a ti también.

Txikilín, todo asustado, fue haciendo cuanto le dijo y le sirvió la cena: el cordero entero, asado; vino y sopas de leche. El tártaro comió glotonamente, bebió vino con prudencia, se zampó la leche y bostezó satisfecho. Tomó, finalmente, un montón de pieles de cabra que allí había y, colocándolas delante de la puerta, se dispuso a dormir ...

-Tú, ahora, vete al rincón de enfrente y duerme, y ten mucho cuidado en no molestarme.

El Tártaro duerme. Ronca ruidosamente. Con las piernas extendidas cruza la puerta para que ésta no pueda abrirse. El pastor medita y trata de encontrar un medio de huir o de deshacerse de la bestia. Y, de pronto, ve el asador, largo como una espada, todavía junto al fuego encendido para mantener caliente la borda.

Se levanta levemente sin hacer ruido, mete la punta del asador entre las llamas hasta que se pone al rojo; lo toma del agarrador y, acercándose cautelosamente, se lo clava en el único ojo.

La fiera salta estrepitosamente dando alaridos, abre la puerta de par en par y se coloca de pie, delante de ella. El pastor, astuto, obliga a las ovejas a salir de la borda por el único lugar posible, por entre las piernas del Tártaro.

A cada una que llega, el Tártaro le palpa el lomo de lana y le deja pasar. Como está ciego quiere quedarse en la borda solamente con el pastor. Van pasando las ovejas. Una de ellas se arrastraba cautelosamente para pasar también. Era Txikilín, con una piel de oveja sobre la espalda y a cuatro patas, casi tocando el suelo. Al palparle el lomo, se quedó con la piel entre las manos, mientras, de un salto, Txikilín lograba escurrirse.

El Tártaro, comprendiendo el engaño y viendo que se le escapaba la presa sin su castigo, disimuló su sorpresa, diciéndole:

-Toma, Txikilín, para que cuentes tu hazaña -y le echa un anillo precioso que el pastor coge del suelo y se lo mete en un dedo de su mano.

Pero vino lo inesperado. El anillo, comienza a gritar:

-Tártaro, Tártaro, keben niau, keben niau; Tártaro, Tártaro, keben niau, keben niau... (“Tártaro, Tártaro, aquí estoy, aquí estoy...”).

Éste echa a correr, aunque ciego, guiado por la voz del anillo. Ambos corren como cuerpo y sombra. Atraviesan varios campos cuajados de nieve que les dificulta la carrera hasta llegar a la orilla de un río. Txikilín, desesperado, intenta varias veces quitarse el anillo y tirarlo lejos, pero éste sigue gritando cada vez con más furia:

-Tártaro, Tártaro, keben niau, keben niau...

Al fin, en el colmo de la desesperación, decide arrancarse el dedo. Con la tijera de esquilar lana que lleva pendiente de la cintura se lo corta y lo tira a un pozo del río, mientras sigue corriendo.

El anillo, desde el fondo del pozo, sigue gritando como siempre. Y el Tártaro, que no sabe nada de lo que ha pasado, salta al pozo donde parece ahogado.

Txikilín volvió a su borda con un dedo menos. Y este cuento se ha acabado.”

Salta a la vista que es ésta una variante con más pretensiones literarias que otras, cualidad que sin duda se debe a la recreación que de sus recuerdos infantiles hace su autor.

A) El héroe tiene un nombre propio, Txikilín, que parece indicar que se trata de alguien pequeño de tamaño o de edad, un niño o un adolescente; es, en todo caso, muy similar al del protagonista de la variante 8, Gizon Ttipi. Entre el Tártaro y Txikilín se ha producido una curiosa transmutación de papeles, si lo comparamos con el resto de los cuentos: el héroe es el pastor, mientras que desconocemos la ocupación del Tártaro, que se presenta en la recóndita choza de Txikilín como una especie de “hombre de la nieve” o Yeti, cuya existencia conoce el pastor a través de las leyendas. La descripción que se hace del aspecto físico del monstruo es ambigua; por un lado, es un gigante con figura humana, todo cubierto de pelo, características



que coinciden con la descripción del Basajaun<sup>25</sup>, por otro, tiene el único ojo propio del monstruo antropófago.

Puesto que hay un cambio de papeles, es el Tártaro quien acude a la borda del protagonista, pidiendo, como hacen en los cuentos de ogros los niños, alojamiento para pasar una noche que se describe poética y detalladamente como terrible.

B) No existe acto de canibalismo, sino expresión de que se va a comer. La descripción que se hace de lo que come el gigante y de cómo lo come nos induce a pensar que tiene una gran necesidad de alimento: sólo se comerá al niño cuando se le acaben las ovejas, de manera que nos recuerda a otro gigante de los cuentos, a Gargantúa<sup>26</sup>.

E) Aunque el Tártaro no es el dueño de la choza, inmediatamente se instala como tal; de esta forma se restituye la situación habitual en otros cuentos. Es él quien da las órdenes y quien impide que el muchacho salga colocándose personalmente en la entrada. La ceguera, por medio del asador pasado por el fuego, es la única salida viable de la situación.

G) La manera de huir es una de las mejor integradas en la situación del cuento: es el propio pastor quien provoca la salida de las ovejas; así puede él mismo disfrazarse como tal y escurrirse por entre las piernas del Tártaro mientras éste se queda con la piel entre las manos.

J' y M) Frente a la buena lógica interna conseguida hasta el momento, el episodio del anillo se encuentra tan mal engarzado como en otras variantes: se justifica su lanzamiento por parte del Tártaro para que el muchacho no escape sin castigo por haberle cegado, y que éste le recoja como prueba -¿ante quién?- de que ha realizado la hazaña de cegar al monstruo. La diferencia entre el pozo de unas variantes y el río de otras se resuelve amalgamándolos en el pozo de un río donde Tártaro se ahoga.

11. Recogido por Luis de Barandiarán de boca de una vecina de Zugarramurdi<sup>27</sup> encontramos el siguiente cuento, titulado *Tártaro y Amalau*<sup>28</sup>:

"Había dos hombres forzudos: uno se llamaba Tártaro y el otro Amalau.

<sup>25</sup> Cf. para este personaje la variante 20.

<sup>26</sup> Probablemente fue alguna variante similar a ésta la que conoció G. de HUMBOLDT, ya que, al comentar las similitudes entre la mitología griega y la vasca, afirma que el ciclope Polifemo se llama en el país vascongado Gargantúa, a causa de su glotonería: cf. "Diario del viaje vasco. 1801", *Revista Internacional de Estudios Vascos* XIV, 1923, pp. 229 y "Los vascos", *idem* XIV, 1924, pp. 408-9, traducción de Telesforo de Aranzadi.

<sup>27</sup> En su *Antología de fábulas, cuentos y leyendas del País Vasco*, San Sebastián, 1995 (7ª edición), pp. 97-98, contado por Dominica Giltzu, en 1941.

<sup>28</sup> Amalau es, en vasco, un número, el catorce, pero también indica un número grande e indeterminado, como en español "cien" de "cienpies": cf. AAVV, *Diccionario Retana de Autoridades del euskera*, Bilbao, 1976-1989, *ad locum*.

Amalau quiso comprobar quién de los dos era más fuerte. Con tal propósito se dirigió a casa de Tártaro quien le ofreció una succulenta cena y a continuación, se retiró a una de las habitaciones a dormir.

Sin embargo, Amalau no se sentía tranquilo en aquella casa. Por eso, antes de acostarse, miró debajo de la cama y se encontró con que había unos cadáveres humanos.

Inmediatamente Amalau colocó sobre la cama a uno de aquellos cadáveres y él se escondió debajo.

Hacia la media noche Tártaro entró en la habitación sigilosamente y apuñaló el cadáver confundiéndolo con Amalau. A continuación, lo escondió debajo de la cama y después se retiró a dormir.

Entre tanto, Amalau salió de su escondrijo y se dirigió al portal de la casa dispuesto a huir. Pero la puerta estaba atrancada con una enorme piedra que Amalau no podía mover.

Entonces Amalau intentó otra solución: hizo fuego, calentó al rojo vivo un asador y se lo incrustó a Tártaro en el ojo dejándole totalmente ciego.

Después de esto, Amalau buscó refugio entre las ovejas del aprisco de forma que Tártaro no podía encontrarlo.

Apareció, sin embargo, Tártaro en la puerta dispuesto a sacar las ovejas. Abrió las piernas e hizo pasar a las ovejas una a una.

Amalau se colocó una piel de oveja sobre sus espaldas y pasó bajo las piernas de Tártaro como si fuera una oveja más.

Nada más salir, Amalau le arrojó la piel de oveja a Tártaro mientras le decía: "Guárdatela para tí que para eso es tuya".

Tártaro le quería retener.

-Espera un poco -le decía mientras le echaba una sortija-. Toma esta sortija y pónstela en el dedo.

En aquel mismo momento, la sortija comenzó a dar voces repitiendo sin parar: "Aquí estoy", "Aquí estoy".

Tártaro le perseguía siguiendo las voces de la sortija.

Como Amalau ni podía escapar ni podía desprenderse de la sortija optó por cortarse el dedo y tirarlo lejos de sí.

Así es como Amalau consiguió escapar de Tártaro."

A) A diferencia de otros cuentos en los que siempre existe una desproporción de tamaño o de fuerza entre el antropófago y la víctima a favor del primero, éste recuerda de manera especial la aventura odiseica por el hecho que se enfrentan dos seres igualmente fuertes: recordemos que el tamaño y la fuerza son representativos de los especiales poderes de que gozan los seres mágicos, y que Odiseo aparece también como poseedor de estos poderes.

Al igual que ocurría en el relato homérico, el hecho de que Tártaro tenga un solo ojo se da por supuesto, y sólo se hace evidente cuando Amalau le clava el asador "en el ojo, dejándole totalmente ciego". Tampoco se nos dice

que sea pastor, pero tiene un aprisco con ovejas. El Tártaro de este cuento coincide en estos rasgos con el tradicional monstruo antropófago de otras variantes. Por el contrario, ningún dato nos es facilitado sobre la víctima, excepto su nombre; por el desarrollo de la acción conocemos que es curioso (quiere saber quién es más fuerte) e ingenioso, como Odiseo. También, como él, es aquí Amalau quien se acerca a la casa de Tártaro, "casa", no obstante, cuya puerta está atrancada con la enorme piedra que cierra en otras variantes la salida de la cueva.

B) No existe antropofagia, como es habitual cuando el protagonista es único; hay una cena, similar a la que los ogros suelen ofrecer a sus víctimas antes de comérselas y existen cadáveres; el mismo Amalau está a punto de ser asesinado. Parece que en este cuento la antropofagia ha sido limitada al paso que la precede: el asesinato de quien luego servía de alimento al antropófago. Al ser así, estos cadáveres tienen la única función en el cuento de indicar a Amalau que su suerte será semejante.

E) Por lo demás, la contienda entre Tártaro y Amalau aunque ambos se han presentado como igualmente forzudos, no se da en un plano físico; de hecho, Amalau espera, como las víctimas pequeñas y débiles de otras variantes, a que Tártaro duerma para cegararlo y, aún después de cegado, es su ingenio quien le procura la victoria.

G) También en el episodio de la huida encontramos similitudes con el homérico: si bien el procedimiento es diferente, ya que Amalau escapa pasando a cuatro patas y disfrazado con una piel por entre las piernas del Tártaro, éste es incapaz, como Polifemo, de percibir el engaño. Amalau, como Odiseo y Tártalo de la variante 5, cuando se siente fuera del dominio del forzudo cegado, le dirige también unas palabras.

J) Se añade, sin conexión alguna, el episodio del anillo. Tártaro simplemente ordena a Amalau que se lo ponga y éste obedece.

A diferencia de la mayor parte de variantes, al cortarse el dedo Amalau escapa pero no provoca la muerte de Tártaro, como sucede en la variante 1, en la 5 y en la *Odisea*.

12. Si las narraciones que hemos visto hasta ahora de la historia del Tártaro son bastante semejantes a las del Polifemo homérico, existen otras cuyas similitudes disminuyen en grados diferentes, aunque el personaje protagonista mantiene el nombre de Tártaro. Es el caso de la que reproducimos a continuación, que fue recogida por W. Webster y que lleva por título *El Tártaro*<sup>29</sup>.

<sup>29</sup> W. WEBSTER fue un sacerdote anglicano destinado en Sara y Saint-Jean-de-Luz (Labourd), donde recopiló una colección de relatos que fue publicada por vez primera en Londres, en 1877, con el título *Basque legends*. La variante que aquí citamos es una traducción de los textos originales

12.1. "Como muchos en el mundo<sup>30</sup> vivía una madre con sus tres hijos. No eran ricos, pero vivían del trabajo. Un día el hijo mayor le dice a su madre que tendrían más ventajas si se fuera de criado. La madre no quería pero finalmente accede.

(El muchacho) se va, anda que te anda. Llega a una casa. Pregunta si necesitan criados. Le dicen que sí. Establecen las condiciones: el señor le dará un buen sueldo, cien mil libras<sup>31</sup>. Pero el muchacho deberá hacer todos los trabajos que le mande el amo y, si no los hace, el amo le quitará la piel de la espalda cuando finalice el año y lo despedirá sin sueldo alguno. El muchacho dice que está bien, que es rápido y que hará el trabajo.

Al día siguiente el amo le da mucho trabajo. (El muchacho) lo hace con facilidad. En los últimos meses el amo le fuerza a más. Un día lo envía a la pieza a sembrar 14 medidas<sup>32</sup> de trigo a lo largo de aquel día. El muchacho parte triste con dos bueyes. Llega ya muy de noche. El amo le dice:

-¿Has hecho el trabajo?

Le contesta que no.

-¿Te acuerdas de las condiciones? Te quitaré la piel de la espalda. Ese será tu sueldo.

Le quita (la piel) tal como dijo y lo despide sin nada a su casa. Su madre sufrió mucho al ver que llegaba tan delgado y enfermo, sin absolutamente nada de dinero. Cuenta (el muchacho) lo que ha ocurrido y el segundo hermano manifiesta su deseo de partir enseguida, que él es rápido y hará más trabajo que el anterior. La madre no quería, pero tuvo que acceder. Se va a la casa del mismo amo. Entra en las mismas condiciones y cuando casi había pasado el año, le manda también a sembrar 14 medidas de grano.

Parte muy de mañana con un par de bueyes, pero llega la noche y no está hecho todo. El amo se alegró mucho al verlo. Le quita también a éste la piel de la espalda y lo despide a casa sin nada de dinero. Os podéis imaginar la pena de su madre al ver llegar a los dos hijos de aquella manera.

El tercero manifiesta su deseo de irse. Enseguida asegura a su madre que él traerá dinero y la piel de la espalda. Va a la casa del ya conocido señor. (Éste) le dice también a este muchacho que suele pagar un buen sueldo, pero si hace todo lo que él le ordene; de otro modo, le quitará la piel de la espalda y le despedirá sin nada al cabo del año. Le hizo andar bien en el trabajo durante diez meses pero entonces quiso probarlo. Lo envía a la

que recopiló en euskera, publicados en San Sebastián, 1993, con el título *Ipuinak*; citamos el tomo II, pp. 35-40.

<sup>30</sup> Ésta es una fórmula de comienzo de cuento habitual en vasco.

<sup>31</sup> Aunque la libra fue sustituida por el franco, los vascos siguieron llamando con el mismo nombre "libra" a la nueva moneda.

<sup>32</sup> Traducimos así *erregu*, que es una medida con cabida para 28 litros. El amo le envía, por tanto, con una enorme cantidad de grano que ha de ser plantada en un solo día.



pieza y le dice que tiene que sembrar 14 medidas de trigo para la tarde. Le contesta que sí. Coge un par de bueyes. Se dirige a la pieza. Hace un surco y echa en él las 14 medidas. En los contornos de la pieza hace otro surco para ocultarlas y se va a casa al anochecer. El amo se extraña. Le pregunta si ha sembrado. Le contesta que sí. Que todo estaba en la tierra. Que le era posible asegurarlo. El amo no estaba contento. Sintió miedo.

Al día siguiente le envía con 16 cabezas de ganado a una determinada pieza de terreno y le dice que meta en ella dichos ganados sin abrir cancelas ni barreras. Nuestro muchacho coge un hacha, una horquilla de hierro, una azada y parte. Cuando llega al terreno establecido, mata a todos los animales, uno por uno, con el hacha, los trocea y los echa al terreno con la horquilla de hierro. Llega a casa al anochecer. Le dice al amo que allí están todos los animales, en la pieza de terreno, tal como él había ordenado. El amo no estaba contento, pero no podía decir nada. Al día siguiente le ordena que vaya a un bosque determinado y que traiga de allí un carro de leños, pero todos ellos completamente rectos. Se va nuestro muchacho y corta un bosque de castaños jóvenes que el propio amo había hecho plantar y que era bien hermoso y llega a casa. El amo lo ve, pero no podía decir nada. No obstante no estaba contento. Le dice que al día siguiente tiene que ir de nuevo también con los bueyes y traer un carro de leños, pero todos ellos torcidos; si los traía rectos, tanto peor para él.

Se va el muchacho y arranca una hermosa viña. Carga el carro y llega a casa; el amo lo ve, pero no podía decir nada. No sabía qué pensar. Lo envía a un bosque. Allí vivía un tártaro. Devoraba éste a todas las personas y animales que allí se acercaban. Le entrega el amo diez cerdos y comida para diez días diciéndole que allí se hartarían de comer los cerdos, ya que había abundantes bellotas, y que volviera al cabo de diez días.

Hacia allí parte nuestro muchacho. Va, anda que te anda. Se encuentra con una mujer vieja. (Ésta) le pregunta:

-¿Dónde vas, muchacho?

-A tal bosque, a hartar de comida a estos cerdos.

Le dice la mujer:

-Si tienes juicio no vayas. Te comerá un temible Tártaro.

Esta mujer tenía un cesta de nueces en la cabeza y (el muchacho) le contesta:

-Si me das dos nueces venceré al Tártaro.

Se las da gustosa y (el muchacho) continúa anda que te anda y encuentra a otra mujer vieja que estaba haciendo ovillos de hilo. (Ésta) le pregunta:

-¿Dónde vas, muchacho?

-A tal bosque.

-No vayas. Hay allí un temible tártaro. Te comerá a tí con toda seguridad y también a tus cerdos.

-Tengo que ir. Pero lo venceré si me das dos de tus ovillos.

Se los da gustosa. Continúa adelante y se encuentra con un herrero. También éste le pregunta adónde se dirige. Le contesta:

-A tal bosque, a engordar a estos cerdos.

-Date la vuelta. Hay allí un tártaro que te comerá con toda seguridad.

-Si me das un asador, puedo vencerlo.

-Te lo daré gustoso.

Continúa nuestro muchacho y llega al bosque. Corta las colas a los cerdos. Las guarda en lugar seguro y se le aparece el Tártaro. Le dice (éste) que cómo ha venido a aquel lugar, que lo iba a devorar. Le contesta el muchacho:

-Cómeme un cerdo, pero no me toques.

Coge dos nueces, las casca una contra y le dice:

-Tengo aquí dos balas. Si te toco con una de ellas, estás muerto.

El tártaro se asusta y se queda completamente mudo. Se come un cerdo, se le acerca de nuevo y le dice:

-Tenemos que hacer una apuesta. A ver quién de los dos hace la carga de leña mayor.

El tártaro comienza a cortar y continúa corta que te corta. Le deja hacer nuestro muchacho. Cuando ya ha hecho un terrible montón, comienza él a rodear árboles con su ovillo y le dice:

-Tú esos y yo todos estos.

Y los va estibando. El tártaro renuncia entonces (a la apuesta) pensando que era más hábil que él. Como ya se cumplían los días, hace (el muchacho) por la noche un gran fuego, pone al rojo el asador y cuando el tártaro está dormido se lo mete por su ojo único. Coge las colas de los cerdos y se marcha de aquel bosque sin cerdos, pues el Tártaro se había comido cada día uno."

Puesto que el resto del cuento -que finaliza con el éxito del muchacho- ajeno a nuestra historia no reproducimos el final.

Como se puede observar, el cuento del pastor antropófago se ha integrado en otro, también perteneciente al acerbo popular<sup>33</sup>, en el que se acuerdan unas condiciones de trabajo entre un amo y un criado durante un año, con una cláusula especial: si uno de los dos no está contento, arrancará al otro la piel de la espalda. Esta narración es la que sirve también de base a los cuentos 12.2, 12.3 y 12.4 que comentamos a continuación. En la variante que acabamos de relatar se perciben restos de esta versión originaria, en la repetida frase "el amo no estaba contento", pero la cláusula "estar contento" no llega a aparecer expresada. El número tres, tan

<sup>33</sup> Tipo Aa-Th 1000, "contrato de no enfadarse" (ANTTI AARNE'S, *Verzeichnis der Märchentypen*, translated enlarged by STITH THOMPSON, *The Types of the Folktale*, 2nd. revision; FF Communications nº 184, Helsinki: Academia Scientiarum Fennica, 1973).

frecuente en los cuentos populares, está continuamente presente en éste: tres son los muchachos, tres las pruebas que el amo impone (plantar el grano, introducir el ganado sin usar puertas y traer troncos, ya retorcidos, ya lisos); tres son los avisos que recibe el protagonista antes de toparse con el antropófago y tres los objetos que recibe para salir victorioso.

A) El encuentro entre el héroe y el Tártaro se produce como resultado de la orden de engordar los cerdos dada por el amo. Como se ha podido observar, el Tártaro aparece en el texto unas veces con mayúscula, como si fuera un nombre propio, otras con minúscula, como si fuera un miembro más de un grupo, reflejando la vacilación del recopilador. En todo caso, este Tártaro sólo guarda semejanza con el Polifemo homérico en dos rasgos: tiene un solo ojo y es antropófago. Por lo demás, se nos representa en esta variante con un modo de vida similar al de un animal: vive en el bosque, sin que se mencione vivienda alguna, y devora a cuantos animales y personas se le acercan.

Quien es pastor en este cuento es el héroe, como lo era Txikilín en la variante 10, pero no ya de ovejas sino de cerdos, cuya función en la acción consiste en ser devorados en lugar del muchacho protagonista.

Poco sabemos de éste, salvo que es también un personaje poderoso ya que se atreve a servir a un amo cruel y a enfrentarse al Tártaro a quien es capaz de asustar con sus palabras y de domeñar con su ingenio. Efectivamente en ningún momento se hace alusión en este cuento a la superioridad física del Tártaro, mientras que queda patente la superioridad de ingenio del muchacho. De hecho, tras la apuesta, el Tártaro reconoce que el joven pastor es más hábil que él y ahí parece acabarse la relación entre ambos. Esto sucede justo al décimo día, cuando el Tártaro ha devorado a los diez cerdos, de manera que la siguiente víctima sólo podía ser el muchacho.

E) La ceguera con el habitual asador candente se convierte en un medio de evitar ser devorado, aunque sólo la fuerza mágica podría retener al muchacho, que se encuentra en un bosque del que ningún obstáculo le impide escapar.

No existe persecución; simplemente el protagonista se reintegra a la historia principal (vuelve a casa de su amo) tras finalizar esta prueba de la misma manera que había hecho en anteriores ocasiones.

12.2. J.-B. Darrigarrère<sup>34</sup> recogió una variante que sólo se diferencia de ésta en pequeños detalles. Un muchacho entra al servicio de un matrimonio con la condición de que debía hacer todo el trabajo que el amo le mandara; si no lo hiciera así, perdería la piel de la espalda y sería despedido sin nada.

<sup>34</sup> J.-B. DARRIGARRÈRE, "Nausi lan-gosea eta bere mutileri bizkarreko larruaren khentzailea", RIEV 1907, I, pp. 320-323.

Pero, a su vez, si el amo se enfadaba, perdería la piel de su espalda y debería colocarse al servicio del muchacho. Se suceden luego los trabajos de la siembra de grano, de la recogida de troncos (rectos y torcidos), de meter vacas en un cercado sin abrir las puertas que tuviera, y, por fin, de engordar unos cerdos en el bosque de los Tártaros. En el camino, el muchacho topa con tres mujeres que le proveen de los objetos (un queso, una paloma, un hilo) que más tarde necesitará para vencer al Tártaro con el que se topa. Con éste cruza varias apuestas: la primera consiste en lanzar una piedra contra una roca para partirla en mil pedazos; el muchacho lanza el queso y presume, no sólo de haber reducido la "piedra" a trozos, como había hecho el Tártaro, sino de haberla hecho sudar; la segunda es la ya conocida de enviar lejos una piedra, en la que el muchacho lanza la paloma; la tercera consiste en lanzar la palanca, pero el Tártaro renuncia a ella cuando el muchacho declara su intención de lanzarla a una casa en la que sabe viven familiares del Tártaro; por fin, la cuarta consiste en arrancar el tronco de un haya, que el muchacho se libra de hacer fingiendo intentar arrancar todo el hayedo con el hilo, lo cual dejaría a los cerdos sin alimento.

A continuación, el Tártaro invita a cenar al muchacho a su casa; entra en ella y enciende fuego. Entonces el muchacho se da cuenta de que partes de cuerpos humanos están colgados bajo la chimenea. Cuando se retira a su cuarto, coloca un cadáver que encuentra debajo de la cama en su lugar y es éste quien recibe las tres cuchilladas del Tártaro a media noche, al cual se venga así de haber sido vencido en las pruebas por el muchacho. A la mañana siguiente, cuando el Tártaro ve vivo al muchacho comprende que le era imposible vencerlo y lo echa del lugar junto con sus cerdos. El muchacho declara entonces que sus cerdos son los que tienen uno o dos agujeros debajo de la cola, con lo que se lleva todos, los suyos y los del Tártaro, y los vende en el mercado, quedándose sólo con las colas. El Tártaro no vuelve a aparecer más: de aquí en adelante la historia continúa narrando las relaciones con su amo hasta que logra que éste pierda la piel de su espalda y se ponga a su servicio.

A) El protagonista de esta variante topa de la misma manera que el anterior con un Tártaro, claramente concebido aquí como miembro de una colectividad que posee el bosque al que el muchacho es enviado.

Pero este Tártaro, a diferencia del anterior, es pastor, aunque no de ovejas, sino de cerdos, como el protagonista humano de la narración. Por lo demás, poco parecido encontramos con el Polifemo homérico: no tiene un solo ojo y no se produce ningún acto de canibalismo, aunque son indicios claros de esta práctica la comida humana que tiene bajo la chimenea y su afán por matar al protagonista.

Puesto que no existe un ojo único, no existe la ceguera; tampoco se añade el episodio del anillo mágico. El muchacho simplemente se marcha del bosque y lo hace con el rebaño del Tártaro: se incorpora, por tanto, a la



vida con los humanos, obteniendo alguna ventaja de su encuentro con el Tártaro como le sucedía a Odiseo al escapar de la tierra de los Cíclopes (episodio H) y dejando en todo momento constancia de la superioridad de su inteligencia.

12.3. J. Vinson<sup>35</sup>, con el título *El loco y el tártalo* recoge una leyenda que tiene similitudes con las dos que acabamos de referir: un matrimonio noble tiene un hijo díscolo al que deciden enviar a servir. Se pone el muchacho al servicio de un señor y ambos acuerdan que si alguno de los dos no está contento, el otro perderá la piel de la espalda. Se sucede luego la prueba del tronco retorcido, de introducir animales en un campo vallado sin abrir puertas ni barreras, y la del engorde de una piara de cerdos para lo cual tiene que acudir al bosque habitado por un tártalo (A). Con él cruza tres apuestas: una, lanzar una piedra lo más lejos posible, tarea en la que resulta vencedor gracias a una vieja que, respondiendo a su rezo, se le acerca y le entrega un pájaro para que sea lanzado en lugar de la piedra. Como en otras variantes, el tártalo no se percata de la sustitución. La segunda apuesta consiste en lanzar una palanca de gran peso lo más lejos posible; de nuevo reza el muchacho; de nuevo se le acerca una vieja que le indica que al coger la palanca como para lanzarla debe decir: "Alza la palanca. Guárdala en Salamanca", palabras ante las cuales el tártalo renuncia a la apuesta, declarando que en aquella ciudad viven sus padres que podrían resultar dañados. La última apuesta consistía en traer un roble del bosque; rezos y aparición de la vieja que le entrega tres ovillos para que rodee todo un robledal como si lo fuera a arrancar; de nuevo el tártalo renuncia pensando que le va a dejar sin alimento para sus cerdos. Finalmente el tártalo invita al muchacho a su casa y tras la cena trata de asesinarlo cuando supuestamente duerme; pero el muchacho ha colocado en su lugar un cadáver de los que se encuentran debajo de la cama y al día siguiente se le aparece al tártalo en el bosque y, como sus cerdos estaban ya bien cebados, decide marcharse sin que aquél oponga resistencia. Por el contrario, logra engañarlo de nuevo ya que, como los cerdos estaban mezclados, alega que los suyos tienen como marca uno o dos agujeros debajo de la cola y se lleva todos. Los vende en el mercado pero, en esta variante, resulta perseguido por el tártalo cuya

<sup>35</sup> J. VINSON fue amigo de WEBSTER y publicó varios de sus cuentos en francés en su obra *Le folklore du Pays Basque*, París, 1883, del cual existe traducción española *Literatura popular del País Vasco*, San Sebastián, 1988; el cuento que ahora nos ocupa está en las pp. 51-55. También J. BARBIER, en "Ichtorio-Michterio; Tartaroa", *Gure Herria* 1921, I, pp. 181-184 y en *Légendes du pays basque d'après la tradition*, París, 1931, pp. 71-75, con el título "Le tartare" da cuenta de una variante prácticamente idéntica a ésta en cuanto al episodio del tártaro, si bien con comienzo diferente y siendo el amo uno de los "hombres con barba roja". Tampoco se menciona en ella que el tártaro tuviera un ojo único, ni se produce su ceguera.

muerte causa con una nueva artimaña: corriendo por el camino se encuentra a un grupo de hombres y ante ellos simula que se abre el estómago para ir más rápido, dejando caer entonces unas tripas de cerdo que previamente había metido en su camisa. Cuando el tártalo llega, los hombres le cuentan lo que ha hecho y él, tratando de imitarlo, se da un martillazo que le causa la muerte (M).

Ésta es todavía una variante más alejada de las que estamos considerando; el tártaro sólo conserva como característica su gran fuerza, su afán por matar hombres y esa poca inteligencia que aparece también en el relato homérico. Pero este cuento está completamente entreverado con otros y contiene elementos muy modernos como la alusión a Salamanca, que convierte al tártalo en un ser muy cercano a los humanos.

12.4. También relacionados con tártaros recoge Webster otros tres cuentos. Uno de ellos, que lleva por título *Tártaro*<sup>36</sup>, es muy confuso y tiene partes muy similares a las que acabamos de comentar inmediatamente antes en este mismo parágrafo: en este caso, si el amo no estuviera contento con el muchacho y lo despidiera, debería darle sus riquezas. Lo envía al bosque a alimentar a siete cerdos, allí topa con el Tártaro (A), quien lo invita a cenar y trata de matarlo. También se llevan a cabo competiciones diversas entre el muchacho y el Tártaro que el primero resuelve a su favor gracias a su ingenio. Luego el cuento deriva hacia otros derroteros ajenos a nuestra historia. En todo caso, este tártaro sólo aparece como asesino de hombres. Nada se nos menciona de su antropofagia, aunque parece probable, ni de su ojo único, ni de su oficio de pastor de ovejas.

12.5. En el segundo, titulado *El Tártaro y Petit Perroquet*<sup>37</sup>, el héroe es un niño de ese nombre, que es muy pobre por lo que acude a servir a casa del rey. Allí todos le cogen cariño, incluida la princesa. Por instigación de un príncipe celoso, Petit Perroquet tiene que pasar las tres pruebas habituales en los héroes de cuento: la primera, robarle al Tártaro su caballo, la segunda robarle su diamante, y la tercera traer a la corte al propio Tártaro. Logra hacer las tres cosas escapando a la afición del Tártaro a comerse a los cristianos como él. El Tártaro resulta muerto con el empleo de armas, ya que las bombas que le lanzan rebotan en su cuerpo como pelotas. El muchacho se casa con la princesa. De nuevo el Tártaro conserva sólo su carácter de antropófago, pero ninguna de las demás características típicas; tampoco los episodios de esta narración se relacionan con la historia que venimos estudiando.

<sup>36</sup> W. WEBSTER, *op. cit.*, II, pp. 195-199.

<sup>37</sup> W. WEBSTER, *op. cit.*, I, pp. 123-127.

12.6. Finalmente un tercero<sup>38</sup> de Webster, que también se titula *El Tártaro*, es el más alejado del tipo de cuento que estamos contando. Lo reproducimos aquí por su brevedad.

"Había una vez un hijo de un rey que, como castigo, se había transformado en un monstruo. No podía volver a su anterior situación de hombre más que después de haber contraído matrimonio. Un buen día encontró una hermosa muchacha, que le gustó muchísimo, pero la joven no quiso saber nada de él. Tenía demasiado miedo. Este Tártaro quería darle un anillo; la joven no quiso cogérselo, pero él se lo envió por medio de un joven.

En cuanto ella se hubo puesto el anillo en su dedo, el anillo comenzó a decir: "¡Tú allí y yo aquí!", y, como el anillo no cesaba de gritar, el Tártaro corría detrás de la joven. Aterrada, la muchacha se cortó el dedo y lo lanzó con el anillo en un gran pozo. Allí se ahogó el Tártaro."

En este cuento sólo el nombre del ser monstruoso y el episodio del anillo con la consiguiente muerte del tártaro relacionan la historia con la que venimos estudiando.

13. G. Reicher<sup>39</sup> recogió en el alto Soule el siguiente cuento:

"Un día, un Tártaro se adueñó de un niño. Después de muchas peripecias éste logró escapársele. Pero el Tártaro le había dado un anillo. Y hete aquí que en el dedo del niño, que huía espantado, el anillo se puso a gritar y a llamar al Tártaro que volvió a encontrar así el rastro de su presa.

El niño, ágil, corre deprisa, pero el anillo llama sin descanso. Viendo que iba a ser capturado, el niño se corta el dedo en el que llevaba el anillo y lo echa al agua. El anillo sepultado por el agua sigue llamando; el Tártaro está obligado a seguir la voz que lo llama. Se arroja al agua. El dedo se hunde y el anillo llama bajo las olas. El Tártaro se ahoga".

Reicher apunta que en determinadas regiones es un soldado el perseguido por el Tártaro y quien se corta un dedo.

Observamos que en este cuento el interés del narrador se ha desplazado al episodio concerniente al anillo y sus consecuencias (J' y M), y que del resto de la historia, que aparece resumida en las dos primeras frases, sólo conserva a los protagonistas habituales: el niño y un Tártaro.

14. Finalmente, vamos a apuntar aquí dos cuentos que, si bien tienen como protagonistas a Tártaros, nada tienen en común con la narración que nos ocupa.

<sup>38</sup> W. WEBSTER, *op. cit.*, I, pp. 3-5; también en VINSON, *op. cit.*, pp. 50-51.

<sup>39</sup> *Les légendes basques dans la tradition humaine*, París, 1946, p. 58.

14.1. Uno fue recogido por Reicher<sup>40</sup> y dice así:

"Un día, un soldado tuvo trato con tres "tártaros" que hubieran deseado matarlo y que le propusieron una partida de cartas, cada uno por separado. El soldado acepta. Una carta cae al suelo.

-Recógela, dice el Tártaro.

Pero el soldado se cuida bien de hacerlo; sabe que si él se inclina, el Tártaro aprovechará para matarlo.

-Recógela tú mismo, le responde.

Y el Tártaro se inclina. Y el soldado le mata; así con los tres."

Es ésta una historia muy simple, ajena a nuestro interés, y que pone de manifiesto, de nuevo, dos características de los tártaros, claramente concebidos aquí como un grupo humano: su afán por matar y su escasa inteligencia.

14.2. Otra fue recogida por J. M. de Barandiarán<sup>41</sup>:

"(En Tartaloetxeeta vivía el rey de los Tártalos).

Tenía una hija y esa hija hizo un amigo.

Mas el padre le dijo que exigía un yerno que fuese más forzado que él en tres cosas.

La hija respondía que su amigo alcanzaba tanto como eso y que le señalara las tres labores.

La primera cosa era ver quién arrancaba a mano un haya. El rey agarró por el tronco una corpulenta haya y la arrancó entera del hayedo de Izarra (Estella). El yerno pretendiente tomó un bramante y con él rodeó todo el hayedo.

-¿Qué vas a hacer así?- Le preguntó el rey.

-Arrancar todo el hayedo.

-No hagas tal -le dijo el rey-no sea que nos quedemos sin madera y sin refugio para las ovejas.

La segunda cosa era ver quién jugaba más a la palanca. El rey lanzó lejos la palanca.

El futuro yerno, con su palanca en la mano, empezó a gritos: ahí va la palanca hasta Salamanca.

-No hagas tal- le dijo el rey-, pues tengo en Salamanca toda mi parentela.

La tercera cosa era ver quién lanzaba más lejos la piedra.

El rey lanzó muy lejos la piedra.

<sup>40</sup> *Op. cit.*, p. 57.

<sup>41</sup> *Diccionario de la mitología vasca*, San Sebastián, 1984, p. 195. Le fue contada en 1957 por José María de Aseginolaza (del caserío Zubieta), como una variante conocida en Cegama.



El pretendiente sacó de su seno un tordo y lo soltó. El tordo desapareció hacia el lado del caserío Arakama.

El rey de los tártalos, que no se había percatado de la trampa, concedió al hombre la mano de su hija<sup>42</sup>."

Hemos apuntado este relato, ficticio como los cuentos, pero con una exacta localización geográfica, como las leyendas, porque sitúa en Tartaloetxeta, como las variantes 3 y 15, a toda una comunidad de tártalos organizada en torno a una institución monárquica. Como en otros relatos populares, el héroe tiene que pasar tres pruebas, ya conocidas por otras versiones y es su ingenio quien le permite salir triunfante de ellas frente a un tártalo fuerte físicamente pero al que encontramos de nuevo caracterizado como un ser poco inteligente.

15. J. M. Satrústegui en el capítulo de sus *Mitos y creencias* dedicado a Tártalo<sup>43</sup> lo describe como un gigante de extraordinarias facultades, capaz de jugar a la pelota con una piedra que, para moverla, requería el esfuerzo de catorce hombres fuertes. Con un solo ojo en medio de la frente e instintos feroces, Tártalo tiene a las personas como alimento.

Tras esta descripción del individuo, se da cuenta de la siguiente narración:

"En *Tartaletxeta* vivieron y terminaron sus días los dos últimos supervivientes de esta raza. Se alimentaban de carne humana, y todo el vecindario de la comarca les tenía mucho miedo. El más anciano era ya muy mayor en la época a que se refiere este relato. Apenas tenía arrestos para mover por sí mismo el párpado del ojo, por lo que el joven se lo tenía que levantar, valiéndose para ello de un palo largo. Era también el encargado de proveer de personas la mesa de ambos.

Tenía un buen rebaño y sus ovejas pastaban en los mejores pastizales del monte.

En cierta ocasión, viajaba por aquellos parajes un extranjero totalmente ajeno al peligro que le acechaba. Fue apresado por el siniestro morador de la cima más alta, quien lo condujo a su morada, encargando al anciano que lo cuidara mientras él capturaba otras víctimas.

<sup>42</sup> Este cuento ha sido también recogido por J. DUESO, *Nosotros los vascos*, I, s.l., 1987, p. 26. La variante que cita este estudioso tiene un estilo más cuidado y alguna referencia a la mitología griega que sin duda es de carácter culto y ajena a la narración popular: "El rey de los tártalos, que vivía en Tartaoetxea, tenía una hija que se había enamorado de un hombre. Como también él estaba enamorado de ella, se atrevió a pedirla en matrimonio a su padre, es decir, al jefe de los cíclopes..."

<sup>43</sup> J. M. SATRÚSTEGUI, *Mitos y creencias*, Iruñea, 1987 (4ª edición), p. 152-156; el cuento que reproducimos le fue contado por Pío Berasategui, en 1975.

El anciano, temeroso de que se le escapara el rehén, rogó a su compañero que lo dejara bien amarrado con cuerdas, puesto que él no lo podía ver. Atado con sólida maroma, entregó al viejo el otro extremo de la cuerda.

El extranjero comprendió la suerte que le aguardaba y procuró por todos los medios desasirse de su guardián; pero era prácticamente imposible. A fuerza de constancia logró, por fin, aflojar uno de los nudos, lo que le permitió cierta libertad de movimiento. Luego, pidió permiso al anciano para que le permitiera salir a realizar sus deberes más intransferibles, a lo que su guardián asintió sin problemas, advirtiéndole que no intentara huir.

Salió del recinto el prisionero arrastrando la gruesa maroma que colgaba de su cuerpo. Tuvo la precaución de enroscar la cuerda alrededor de un árbol, y se dedicó a soltar pacientemente las ataduras. Entre tanto, el anciano tanteaba discretamente la maroma para cerciorarse de que no se había escapado, al tiempo que le preguntaba:

-¿Estás evacuando?

-Sí, contestaba él.

Cuando se hubo librado del último nudo, amarró el extremo al árbol y se dio precipitadamente a la fuga.

Preguntó de nuevo el viejo si estaba allá y, al no obtener respuesta, tiró de la cuerda con tal violencia, que arrancó de raíz una hermosa haya y la arrastró hasta la boca de la cueva con raíces y ramas. Viéndose burlado, soltó al perro y, provisto de una larga cadena que le ató al cuello, salió a rastrear el terreno.

El extranjero se dio cuenta del peligro y subió a un árbol viejo y se ocultó en el hueco del tronco. No obstante, el olfato del perro detectó su presencia y comenzó a ladrar, escarbando con las uñas la corteza del árbol.

-¡Ahí va a estar, holgazán!, le conminó el amo. Si te hubieras espabilado antes, le hubieras dado alcance.

Y pensando que ya llegaba tarde, arrastró de la cadena al perro porfiado en su empeño, y regresaron a Tartaletxeta.

Aprovechó el fugitivo ese momento para alejarse más de la maldita cueva, pero le valió poco. Había llegado a lo alto el tártalo joven y, percatándose de lo ocurrido, oteaba detenidamente las salidas hasta que localizó al hombre. Le dio alcance y lo trajo prisionero a la cueva. Lo arrojó con desdén en un rincón de la estancia, y cerró con una piedra muy grande la boca de entrada. Nadie podía intentar la huida.

Entre tanto, el viejo estaba dorando una pierna humana en el asador. El extranjero tomó aquello como aviso y se consideraba definitivamente perdido.

Los dos gigantes se sentaron a la mesa. Fueron despachando a buen ritmo las viandas y los huesos los arrojaban al perro. De cada trago vaciaban

entre los dos un odre de cinco cántaros de vino, y hubo tres o cuatro rondas. Finalmente se acostaron amodorrados por el efecto del alcohol.

En un edificio contiguo encerraban el rebaño. El cubierto comunicaba con la cueva a través de un corredor lateral cuya puerta estaba vigilada por el perro, y a poca distancia estaba el fogón.

Intentó apoderarse de la púa del asador, que era muy grande, para introducirla en el fuego. Pero el perro empezó a ladrar escandalosamente y no pudo lograr su intento. Se desperezó torpemente el tártalo joven y, viendo que el hombre estaba en su sitio, reprendió en términos duros al animal, y volvió a quedar dormido. El gigante tenía al alcance de la mano un enorme cuchillo destinado a descuartizar los cuerpos.

El hombre tomó con mucho cuidado una piedra que había en el suelo y, de un golpe seco asestado en la cabeza, mató al perro. Luego introdujo el asador en el fuego y cuando estuvo rusiente al rojo vivo le barrenó el ojo al cíclope joven.

Empezó a atronar con horribles gritos y aullidos moviéndose de un lugar a otro y, arrancando de un manotazo el hierro clavado en el ojo, lo arrojó con furia contra el muro. Hubiera querido localizar al extranjero, pero éste se había refugiado, huyendo a través del corredor, en el establo de ovejas. Tampoco de allá podía escapar por estar igualmente cerrada la puerta con grandes piedras.

Después de tantear palmo a palmo todos los rincones de la cueva, pasaron al establo de las ovejas. Se situó el anciano en la boca del corredor para impedir la salida por allí, y el joven abrió la puerta exterior con la intención de ir contando, una a una, todas las ovejas. Las tomaba por la lana y las arrojaba furioso hacia afuera.

Comprendió el prisionero las intenciones del tártalo y tomó una piel de oveja que colgaba de una viga y colocándola sobre la espalda se fue acercando a cuatro patas, confundido entre el rebaño junto a la puerta.

-¡Mil diablos te lleven!, decía entre dientes; ¡no te va a valer!

Y mientras despedía por los aires todas las ovejas del rebaño, iba cerrando la cuenta atrás, quince, catorce, trece ...

Cuando agarró con sus torpes manos la piel que encubría al forastero, éste se escabulló entre las piernas del gigante sin dar tiempo a que pudiera reaccionar. Corrió a Cegama y anunció al vecindario su proeza, animándoles a preparar una expedición para terminar con aquella pesadilla.

El anciano salió a la puerta de la cueva y escuchando un rumor lejano advirtió a su compañero que algo grave presagiaba ese murmullo. Y haciéndose levantar el párpado por su compañero, avistó la muchedumbre de hombres armados que venía hacia ellos.

-*Galduak gaituk*, dijo entonces, sin más comentarios. Estamos perdidos. Fueron las últimas palabras pronunciadas por un tártalo en el País Vasco."

A) Llama la atención en esta narración el tratamiento de los tártalos

como una raza distinta de seres cuyo final aquí se describe. Esta consideración, junto a la ubicación en Tartaloetxeta, la alusión a los vecinos de Cegama y la mención del juego de la pelota, tan tradicional entre los vascos, convierten este relato en uno de los más cercanos a la leyenda.

El único personaje cuya identidad queda sin especificar es el héroe, pero está caracterizado precisamente como extranjero. Como tal, desconoce la presencia de los tártalos y es capturado por el más joven de los dos. Es ésta la única variante de entre las que reproducimos en este trabajo en la que dos tártalos tienen intervención en la acción, ya que, incluso cuando aparecen como miembros de una colectividad (por ejemplo en las variantes 7 y 8), sólo uno suele participar en la historia. No obstante, no se trata de dos tártalos con una edad semejante; por primera vez se hace alusión a la edad de estos seres: uno es anciano, de manera que no puede levantar por sí mismo el párpado de su ojo; es, por tanto, virtualmente ciego. En otro relato recogido por X. Azurmendi también en Cegama, el cual precisamente lleva un título muy semejante a éste, *El último gentil de Cegama*, el *jentil*<sup>44</sup> protagonista es también viejo y necesita que un joven, en esta ocasión su hijo, le levante los párpados de los ojos para poder ver<sup>45</sup>. En todo caso, la presencia de dos tártalos ha permitido variar la acción introduciendo duplicados de algunos episodios e, incluso, alguno no habitual en el resto de las variantes.

G) Efectivamente, tras ser capturado la primera vez, el extranjero logra escapar de las cuerdas con que ha sido atado y de la persecución del tártalo viejo con el perro gracias a su tenacidad en soltar las cuerdas y a la simpleza -una vez más esta característica- de su guardián y perseguidor.

Estos dos episodios, que a continuación se van a duplicar, aunque con ligeras variaciones, se encuentran también en otro cuento recogido por X. Azurmendi en Cegama<sup>46</sup>, en el que unos gentiles que habitan en el monte Sahadar atrapan a un hombrecito y lo engordan para comerlo. Pero éste se escapa por el mismo procedimiento que utiliza el protagonista del cuento que estamos comentando. Parece, por tanto, que se ha dado una amalgama entre estas dos narraciones populares.

A') Pero de nada le sirve esta huida, ya que es atrapado de nuevo por el tártalo joven quien lo recluye de nuevo, en la morada de los tártalos. Esta morada, que más adelante resulta ser una cueva, tiene al menos una estancia ("lo arrojó a un rincón de la estancia"), con mesa y sillas donde cenan los tártalos y, en un "edificio contiguo", se alberga el rebaño; ambos están comunicados por un corredor que suele vigilar el perro. Tras esta segunda captura tanto el acceso a la cueva como el del establo se cierran con grandes piedras.

<sup>44</sup> Cf. para este personaje, que aparece con la grafía que apuntamos, la variante 20.

<sup>45</sup> *Op. cit.*, p. 152.

<sup>46</sup> X. AZURMENDI, *op. cit.*, p. 152, con el título *Urtzulaitako txoria*.



B) La escena de la antropofagia queda limitada a la ingestión de una pierna humana que no pertenece al extranjero protagonista, el cual, al ser el único héroe de la narración, no puede ser devorado.

C) Es ésta la única variante vasca en la que existe un episodio similar al homérico del vino. Puesto que nada se dice sobre su calidad, hemos de suponer que, a diferencia del extraordinario caldo que Marón le dió a Odiseo<sup>47</sup>, es un vino corriente, pero que se ingiere en grandes cantidades.

E) El episodio de la ceguera es uno de los más elaborados que conocemos. Se describe primero un intento por parte del extranjero de apoderarse del asador, intento que es frustrado por el perro, que se convierte, por segunda vez, en actor de la historia. Su buen sentido, tanto en esta ocasión en que avisa a sus amos del peligro, como durante la primera persecución, en la que indica al tártalo anciano dónde se encuentra el extranjero, es invalidado por la escasa inteligencia de sus amos quienes, en ambas ocasiones, desprecian sus indicaciones. El extranjero debe acabar con la vida del animal para poder adueñarse del asador, el cual se entretiene en calentar antes de introducirlo en el ojo del tártalo joven. Como Polifemo, éste grita terriblemente y se arranca él mismo el hierro que le ha privado de la visión.

G') Esta segunda huida de los dominios de los antropófagos presenta, como toda esta historia, un grado de elaboración más elevado que otras variantes: una vez muerto el perro, ha quedado sin vigilancia la salida hacia el corredor que comunica con el establo, de manera que el extranjero puede refugiarse allí. Pero el tártalo joven quita las grandes piedras que sellaban su entrada y va contando las ovejas. Sin embargo, el resultado es el habitual y el extranjero se le escabulle dejándole entre las manos la piel que le ha servido de disfraz.

L) La última parte del cuento, en la que el gigante anciano oye un gran ruido que presupone la llegada de muchos hombres, se encuentra también en el arriba mencionado cuento *El último gentil de Cegama*. En el episodio homérico Odiseo se reunía con el resto de la expedición. Aquí el extranjero se reúne con la población de Cegama. Allí los héroes aqueos se dividen el botín, consistente en el rebaño del Cíclope. Aquí, con la ayuda del extranjero, se organiza una expedición que trae a toda la comunidad un beneficio: el fin de los antropófagos.

Parece claro que en esta variante se han entreverado partes de otras narraciones y que, aun manteniendo todos los detalles esenciales del cuento tradicional, ha recibido un sentido de conjunto -la liberación de unos seres poderosos y dañinos- que está ausente en las demás.

<sup>47</sup> Cf. para este episodio en la aventura homérica, ELENA REDONDO MOYANO, *op. cit.*, pp. 160-161.

Finalizamos con este cuento las narraciones en que el protagonista es Tártaro/Tártalo y que tienen algún punto en común con la aventura homérica del gigante Polifemo. Hemos dejado constancia de que en algunas narraciones el nombre de Tártaro/Tártalo se ha utilizado también para otros personajes cuya historia nada tiene que ver con la que nos interesa<sup>48</sup>.

16. Además de las narraciones relacionadas con tártaros, el gigante antropófago se encuentra en otras en las que lleva un nombre diferente. José Ignacio García Armendáriz recogió en Mendavia (Navarra) el siguiente cuento<sup>49</sup> dirigido a un público infantil, que lleva por título "Los ojancos", nombre que tienen los gigantes protagonistas de su historia:

"Dos frailes, que habían salido del convento una tarde, se perdieron cuando anochecía. Uno era grande pero miedoso, mientras que el otro era pequeño y valiente.

Sobrevino, además, una gran tormenta. Entonces, uno de ellos vio una luz que brillaba a lo lejos. El más bajo, que la había visto, dijo a su compañero señalándola con el dedo índice:

- "Allá a lo lejos se ve una luz. ¿Iremos o no iremos?"

- "Pero nos matarán", respondió el fraile alto.

- "¿Iremos o no iremos?", requirió el "frailillo".

- "Pero nos matarán", repetía el mayor.

Fueron por fin hacia la luz, que resultó ser una enorme casona. Llamaron al portón de hierro: "Pom, pom, poom", resonó.

Al poco rato el portón se abrió ruidosamente y apareció un terrorífico gigante con un solo ojo de cristal en medio de la frente.

Era el Ojanco Mayor, que les dijo:

- "Entren, entren y entren".

- "Ya vamos a entrar ahora", respondieron los frailes llenos de miedo. Entraron.

- "Suban, suban y suban", dijo el ojanco.

Del techo colgaban piernas, brazos y asaduras humanas.

- "Suban, suban y suban".

- "Ya vamos a subir ahora".

- "Suban, suban y suban".

Lo siguieron hasta una sala donde cenaban todos los ojancos. Había allí también un hombre al que llamaban "el abuelito", que era el pastor que cuidaba los rebaños de los ojancos.

<sup>48</sup> Además de los arriba reproducidos o mencionados, cf. también X. AZURMENDI, *op. cit.*, p. 152-153, el cuento titulado *Tartaloren idi para*.

<sup>49</sup> "Cíclopes y Ojancos", *Cuadernos de Etnología y Etnografía de Navarra*, N° 45 (1985), pp. 96-97.

Junto a la mesa, descomunales gatos comían trozos de carne. Dijeron los ojancos:

-“Cenen, cenén y cenén”.

-“Ya hemos cenado ahora”, repusieron ellos queriendo eludir la orden, porque la cena estaba compuesta de carne humana. Pero se vieron obligados a fingir que comían, para no irritarlos. Echaban la carne a los gatos que había bajo la mesa. El Ojanco Mayor decía a los otros:

-“Mañana nos comeremos a estos dos frailes para almorzar”.

Oyeron esto los frailes y quedaron aterrados. Pero el pequeño ideó un plan para salvarse. Cuando terminó la cena dijo el Ojanco Mayor:

-“Ya es hora de ir a dormir”.

-“Sí -asintió el abuelito-, ya es hora de ir a dormir, que mañana hay que echar el rebañito al monte”.

Cuando todo estaba en silencio, fueron los frailes a la cocina y calentaron un hierro hasta ponerlo al rojo. El Ojanco Mayor dormía; acercáronse a él con cuidado y el pequeño clavó el hierro en su único ojo. El gigante gritó, retorciéndose de dolor.

Rápidamente los frailes fueron a esconderse entre el rebaño, que estaba abajo, en la cuadra. Allí mataron dos corderos y se cubrieron con sus pieles para que, al palparlos, el Ojanco Mayor no los reconociera. Como el fraile mayor tenía miedo, su cencerro sonaba: “dolón-dolón”, o sea: “que no-que no”. En cambio, la campanilla del pequeño decía: “dilín-dilín”: “que sí-que sí”. Los ojancos, enfurecidos, registraron la casa sin encontrarlos.

Amaneció, y el abuelito pensó: “Ya es hora de echar el rebañito al monte”. Así que se fue a la cuadra para sacar el rebaño. Pero el Ojanco Mayor se colocó en la puerta “a anchagarras”. Registró una por una todas las ovejas que iban saliendo, pero no pudo tocar otra cosa que lana. Cuando los dos frailes estuvieron ya a salvo en el monte, gritaban a los ojancos: “Ya no ‘sus’ tenemos miedoooo...”.

Y ellos, rabiosos al verse burlados, les tiraban con piedras ‘como casas’”.

A) Los protagonistas son en esta ocasión dos frailes. El favor del auditorio se dirige por el narrador hacia el de menor estatura, quien, como sucede en los cuentos de ogros con el más pequeño, es el valiente y el ingenioso.

Por el contrario, los Ojancos son gigantes, y no sólo ellos sino todo lo que les rodea: de manera diferente a lo que sucedía en la *Odisea*<sup>50</sup>, en la que hacíamos constar que sólo Polifemo era de tamaño superior al usual, en esta variante los gatos que aparecen son gigantes y la mansión en que todos habitan es una casona enorme con un portón de hierro como entrada. Los

<sup>50</sup> Cf. ELENA REDONDO MOYANO, *op. cit.*, p. 132.

gigantes viven en una comunidad, jerárquicamente organizada, ya que su jefe es el “Ojanco Mayor”. Como, además, son todos varones y comen todos juntos parece tratarse de una comunidad similar a las religiosas. Esa impresión que recibimos a partir de los detalles mencionados, se ve apoyada por la aparición *de facto* de dos frailes, aunque se trate de las víctimas y de la figura del “abuelito”, un servidor de esta comunidad, del que se especifica que es un humano; concretamente es el encargado de ocuparse del rebaño que invariablemente aparece en el cuento.

El encuentro se produce, como en la variante 8, porque los protagonistas se pierden, aunque se trate aquí de adultos. Se añade la tormenta, como en la 17, que agrava la situación y hace que los frailes se dirijan a la luz que uno de ellos divisa.

La premonición de que pueden ser asesinados, que asalta al fraile mayor antes de decidirse a buscar refugio en la luz, puede ser comparada con la que siente Odiseo antes de emprender la exploración de la tierra de los Cíclopes (vv. 214-215: barrunta que se va a topar con “un hombre dotado de gran fuerza, salvaje, desconocedor de la justicia y de las leyes”), a pesar de la cual ni unos ni otro dejan de actuar.

B) El horror de la cena humana que los dos frailes tienen que fingir que comparten, se prepara cuidadosamente en esa alusión a los órganos y miembros humanos que cuelgan en el trayecto hacia el comedor.

Al contrario de lo que suele suceder en la mayor parte de las variantes, en las cuales en caso de que existan dos protagonistas uno es devorado, aquí los dos son reservados para el día siguiente.

E) La ceguera se produce del modo habitual, con un objeto que ni siquiera se especifica: es un hierro que los frailes, con riesgo de ser descubiertos en el silencio de la noche, se han molestado en calentar en la cocina. El único que resulta cegado es el Ojanco Mayor, verdadero protagonista de la historia; todos los demás hacen sólo la función de comparsas acompañándole ocasionalmente (la cena, el registro de la casa y el lanzamiento final de piedras).

G) La presencia del rebaño actúa desde el primer momento como ayuda para los frailes: primero se ocultan en él, luego les provee de las pieles bajo las cuales saldrán de la mansión del Ojanco sin que éste se percate de nada.

Como en la variante 5 y en la *Odisea*, cuando los frailes se han alejado lo suficiente en el monte como para sentirse a salvo, les dirigen a los ojancos unas palabras, las cuales, como las de Odiseo, agravan el enfado de sus captos burlados.

J) Es éste el único cuento entre los aquí recopilados en el que lo lanzado no es el anillo mágico, sino piedras de enorme tamaño como las que lanzó Polifemo a la embarcación de Odiseo. El resultado es igualmente un fracaso, ya que no sirven para detener a los que huyen.

Tal como su recopilador señala, es éste un cuento destinado a un público

infantil, de ahí detalles como los diminutivos (abuelito, rebañito); las repeticiones – por tres veces – de las órdenes del Ojanco Mayor, que quedan así magnificadas; la descripción del sonido de los cencerros y algún detalle chocante como el ojo de cristal de los monstruos. La presencia de este ojo único queda así más resaltada, si cabe.

17. Además de Tártaro/Tártalo y Ojanco, el pastor antropófago aparece en otro relato que fue recogido por J. M. de Barandiarán en Ursuarán<sup>51</sup> con el nombre de Torto.

“Antimuño es un caserío de Cegama. Dos hermanos de aquel caserío salieron monte arriba con intención de cazar.

Cuando recorrían el monte, empezó a tronar, y viendo que un gran chubasco les venía encima, iban huyendo a lo largo de la meseta del monte *Saadar*. Allí vieron una gran choza y en ella entraron.

Luego vino también un rebaño de ovejas y derechamente entraron todas. Finalmente, también el pastor, hombre corpulento de un solo ojo: Torto.

Torto cerró la puerta seguidamente con una gran piedra.

Cuando vio a los de Antimuño, dijo al más viejo de los dos “tú para hoy” y al otro “tú, para mañana”.

De allí a poco metió el asador en el cuerpo al más viejo, lo asó al fuego y luego lo comió.

Seguidamente se tendió en el suelo y se puso a dormir. Como los fuelles de la ferrería se movía su pecho, subiendo y bajando en fuerte respiración.

Entonces el joven Antimuño cogió el asador y lo caldeó al fuego y se lo metió al ojo a Torto. Se levantó Torto con su asador en el ojo y ciego, y andaba a tientas buscando al joven Antimuño; pero inútilmente: Antimuño se ocultaba entre las ovejas y pieles que allí había.

A la mañana Torto abrió la puerta, y allí mismo con ambas piernas extendidas se plantó tieso. Llamando a las ovejas, a cada una por su nombre, empezó a mandarlas fuera una tras otra por entre ambas piernas. También Antimuño, cubierto con una piel de oveja, pasó entre las piernas de aquél y huyó fuera. Torto se dio cuenta y empezó a perseguirle, atento al ruido de roce del fugitivo Antimuño. Empeño inútil: Antimuño se echa en un pozo y se escapa a nado. También Torto se echa; pero no sabiendo nadar, se ahogó allí mismo.”

A) Esta narración presenta muchos puntos que la aproximan a la que hemos reproducido con el número 3: ha sido recopilada cerca de Cegama,

<sup>51</sup> J. M. DE BARANDIARÁN, *op. cit.*, 1984, p. 193 ss. Este cuento le fue contado en 1920 por el cura de Ursuarán (lugar muy cercano a Cegama), don Juan de Zabaleta. Esta misma variante, con unas diferencias mínimas, es también recogida por J. DUESO, *op. cit.*, pp. 24-25.

la acción se ubica en el monte Sahadar, los protagonistas humanos son dos hermanos y el antropófago muere ahogado en un pozo. Sin embargo las diferencias son también muchas y de entidad, razón por la cual la hemos considerado una variante distinta y no una versión de aquél.

El modo en que se encuentran los de Antimuño con el pastor gigante y antropófago –que en la 3 era cazador de animales y personas– aparece especificado: salen a cazar, sobreviene una tormenta (como en la versión 16) y esto les induce a refugiarse en una choza que encuentran vacía –como la encontraron los feriantes de la variante 2 y los aqueos la cueva de Polifemo–. Torto llega y, como el Cíclope, cierra “la puerta” con una gran piedra, de manera que impide la salida de los dos hermanos, a quienes todavía no ha visto.

B) Torto elige al más viejo como cena de esa noche, realizando una selección que veremos también en la variante 20, basada en el peso de las víctimas. El procedimiento de asado atravesando el cuerpo de la víctima con un asador es también muy similar al que veíamos en 3, si bien faltan todo tipo de alusiones que podrían permitir conocer si el de Antimuño viejo fue asado vivo o sintió dolor: volvemos al habitual mutismo de las narraciones populares en cuanto a la descripción de las emociones de sus personajes.

E) Torto se duerme de manera natural, como en la gran mayoría de las variantes populares, pero la imagen que describe la profundidad de su sueño –la comparación de su respiración con el fuelle de una ferrería de las que tan habituales eran en la zona– es original en esta variante y es uno de los datos que proporcionan a esta narración –junto con la ubicación y la identidad de sus personajes– un aire de verosimilitud que la convierte en una de las más próximas a la leyenda.

El fuego, tan innecesario para causar la ceguera del monoftalmo como siempre, sirve en esta versión simplemente para “caldear” el asador.

G) La huida es una de las más verosímiles que se dan; el de Antimuño se esconde primero entre pieles de ovejas y sale como una de ellas –en la versión 3 las ovejas faltaban– con la piel.

M) Pero la mayor originalidad de esta narración con respecto a todas las demás consiste en que se produce la muerte por ahogamiento del pastor antropófago sin que aparezca el anillo parlante. Efectivamente, Torto se ahoga en un pozo como en la 3, pero no porque siga la voz del anillo allí lanzado junto con el dedo que el perseguido tiene que amputarse. En esta ocasión se especifica que Torto persigue al de Antimuño orientándose –como no podía ser de otra manera en un ciego– por el ruido que aquél producía; cuando el de Antimuño se echa al pozo, se supone que lo oye y se arroja también; como el primero se salva a nado y el segundo no, hemos de suponer que no sabe nadar y, si así es, resulta totalmente inverosímil que se lance al pozo. Por tanto, parece posible considerar que en esta variante ha



habido una supresión voluntaria por parte del narrador del episodio del anillo mágico, en orden a conseguir un ambiente de realismo que hemos apreciado también en otros detalles, aun a costa de que la sucesión lógica de la narración no quede bien ajustada.

18. Junto a Tártaro/Tártalo, Ojanco y Torto, encontramos en la mitología vasca otro personaje, Alarabi, cuyas características e historia son similares a las de Polifemo. El siguiente relato, que lleva el título *El Alarabi, cuento del gigante devorador de hombres*, fue recogido por W. Rollo<sup>52</sup> en Marquina (Vizcaya).

"En las montañas de Sekendixo, en la comarca de Marquina, vivía un hombre, antropófago, al que llamaban Alarabi. Tenía una sola pierna y un solo ojo; cuando llovía se protegía con su pie. Era pastor y tenía un gran rebaño. Vivía en una cueva y tenía en ella como puerta una gran piedra. Era el terror de los alrededores, puesto que era caníbal. Una vez, un extranjero, cuando iba por el monte Sekendixo, se encontró con Alarabi que cuidaba sus ovejas. El extranjero, al ver a un hombre tan grande y tan horroroso de aspecto, se quedó muerto de miedo. Alarabi, cuando vio al hombre, le hizo con el brazo un gesto de que se acercara. Temblando de pies a cabeza, llegó el hombre junto a Alarabi. Éste le ordenó que le ayudara a reunir y a llevar a casa las ovejas, que luego cenarían juntos. Así lo hicieron. Alarabi metió las ovejas en la cueva, cerró la entrada con una gran piedra y comenzó a preparar la cena. ¡Ene!<sup>53</sup> ¡Qué miedo invadió al extranjero cuando vio que Alarabi había puesto a asar una pierna humana traspasada en el asador sobre el fuego!

Se dijo entonces para sí: "Éste come carne humana y seguramente me querrá comer a mí también." Alarabi, en cambio, estaba concentrado en asar la pierna, y cuando la asó, la colocó en la mesa y, tras quitar el asador, comenzó a cortarla. El extranjero estaba a la espera; y en una ocasión en que Alarabi miraba de lado, cogió el asador y con la velocidad del rayo se lo metió en su ojo único y rápidamente se metió entre el rebaño. Allí andaba Alarabi, ciego, lleno de dolor y rabia, en un puro grito, de un lado para otro queriendo atrapar al extranjero pero sin poder. Diciendo ¡Atrevido, te cogeré! abrió la puerta. Las ovejas empezaron a salir de una en una, como solían hacer, y Alarabi, situado en la puerta las cogía de una en una y las lanzaba fuera. El extranjero, cuando supo la malvada intención de Alarabi, pensó en disfrazarse con piel de oveja; y como en la cueva había colgadas un buen número de pieles, rápidamente se cubrió con una piel de uno de

<sup>52</sup> WILLIAM ROLLO, *The basque dialect of Marquina*, Amsterdam: H. J. Paris, 1925, pp. 12T-14T.

<sup>53</sup> Exclamación para denotar, en este caso, la terrible sorpresa del extranjero.

estos animales. Luego se metió en la hilera de ovejas y llegó a cuatro patas hasta la puerta.

Alarabi, sin sospechar ningún mal, cogió al hombre y pensando que era una oveja lo lanzó fuera. Justo en el momento de lanzarlo, se dio cuenta de que era más pesado que las ovejas y dijo: "en este mismo instante acabo de perderme, ése era mi enemigo". Desesperado se metió en la cueva. El extranjero cogió todas las ovejas y Alarabi murió de hambre en la cueva."

A) Como en la variante 15, es un extranjero el héroe de esta narración. Ajeno, como aquél, al peligro que corre, se aventura en el monte donde habita el antropófago quien, al igual que los tártalos de la mencionada variante, es el terror de los alrededores. Alarabi tiene todas las características tradicionales del monstruo protagonista: caníbal, de gran tamaño, pastor y de un solo ojo; pero aquí se ha añadido una más, la pierna única bajo la cual se refugia cuando llueve. Este rasgo, junto con la alusión a la lluvia de la que le protege, parece una interferencia con otro personaje mitológico también gigantesco, Eulizki, una especie de genio de la lluvia (eul- sería, en composición, la raíz *euri* "lluvia"), al que la etimología popular convirtió en "mosquero" (de *euli* "mosca")<sup>54</sup> y cuya historia se cuenta también en los alrededores de Marquina<sup>55</sup>.

La cualidad de ser mágico de Alarabi se hace patente desde el mismo comienzo de esta historia, que puede ser calificada de cuento a pesar de su ubicación geográfica determinada. Aunque el extranjero siente pánico al verlo, no tiene ninguna tentación de huida y obedece mansamente todas las órdenes que recibe de él, quien lo toma como una especie de ayudante ofreciéndole a cambio la cena.

B y E) También a semejanza de las variantes 15 y 6, en las que el protagonista es único como en ésta, el gigante devora una pierna humana, sentado a la mesa que se encuentra en su morada, la cual conserva los esenciales rasgos tradicionales de cueva cuya "puerta" cierra el pastor con la habitual gran piedra.

Como en la variante 5, la ceguera se produce mientras el gigante está despierto, en este caso durante la misma cena cuando está descuidado, por medio del asador recién utilizado. Sin que se mencione si el gigante se quita el asador, comienza la búsqueda de su agresor gritando continuamente.

G) Las ovejas sirven, como en el resto de las variantes, primero para ocultarse, luego para escapar al ser lanzado fuera bajo la piel de una de ellas. Alarabi se da cuenta de que lanza a su enemigo justo en el momento de hacerlo, luego no puede rectificar su acción.

<sup>54</sup> J. GOROSTIAGA, "El fondo primitivo de la lengua vasca", F.L.V. 1982, p. 116.

<sup>55</sup> Para conocer esta historia, cf. W. ROLLO, *op. cit.*, pp. 15T-17T y L. VILLASANTE, "Eulizki", *Aranzazu* 22, 1965, pp. 374-375: en esta última aparece considerado como un *jentil*.

M) Otra diferencia importante de esta variante con respecto a las demás consiste en el modo en el que muere el gigante: dando por sentado que ya no podrá sobrevivir a causa de su ceguera, se suicida dejándose morir de hambre en el interior de su cueva.

19. Si Alarabi presentaba alguna característica de otro personaje mitológico, Eulizki, en las narraciones que comentaremos de aquí en adelante el pastor gigante monoftalmo y antropófago se ha identificado con otros personajes de la mitología vasca.

19.1. En el cuento titulado "El gentil y Perutxu"<sup>56</sup>, recogido por J. M. Etxebarria en los alrededores del monte Gorbea (situado entre Álava y Vizcaya), se ha identificado con un gentil. Los gentiles representan en el País Vasco a los antiguos moradores de la tierra, similares a los que en otras partes son llamados "moros". En ocasiones aparecen como seres sobrenaturales, en otras no son más que unos vecinos paganos de los moradores de los caseríos que ya se han cristianizado, con los cuales mantienen relaciones poco amistosas<sup>57</sup>. Esta larga narración tiene dos partes claramente diferenciadas de las cuales sólo nos interesa la primera, que se desarrolla de la siguiente manera: Perutxu acude a casa de un gentil como criado en sustitución de su hermano, que no quiere ir (A). Este gentil es gigantesco, tiene un solo ojo, es de oficio pastor y mata para comerlos a quienes acuden a su casa para servir. Transcurrida la cena del primer día, Perutxu acude a su cuarto para dormir, y descubre un cadáver bajo la cama. Sospechando lo que le espera, coloca al muerto en la cama y es éste quien recibe las cuchilladas del gentil a medianoche. A la mañana siguiente, mientras el gentil, asombrado de que el muchacho viva todavía, prepara su cuchillo para volvérselo a clavar, es cegado por Perutxu, por medio del habitual asador al rojo, y, como en la variante 5 y en la anterior, mientras está despierto (E). Las ovejas sirven primero para ocultarse y después para huir bajo la piel de una que es sacrificada al efecto (G). Una vez fuera, es el propio Perutxu quien da a conocer su presencia al gigante, como en las variantes 5, 11 y 16 y en la propia *Odisea*, diciendo en esta ocasión, al igual que el anillo mágico, "¡Aquí estoy!" Se añade después el episodio de este anillo, que se incluye de manera precaria en el desarrollo de la narración: el gentil tenía un anillo que decía "¡Aquí estoy!", "¡Aquí estoy!"; se lo lanzó a Perutxu quien se lo puso en el dedo del cual ya no podrá sacarlo (J'). Sin que sea descrita persecución alguna, Perutxu se corta el dedo del anillo con una piedra y lo

<sup>56</sup> JUAN MANUEL ETXEBARRIA, *Gorbeia inguruko etno-ipuin eta esaundak*, Laratz ahozko literaturaren bilduma-2. Labayru Ikastegia, 1995, pp. 190-195.

<sup>57</sup> J. CARO BAROJA, *op. cit.*, p. 89.

lanza al agua, en esta ocasión concretamente al mar, donde se ahoga el gentil (M).

El cuento continúa después describiendo otra "aventura" de Perutxu: se fue de criado con otro señor quien lo puso al cuidado de una piara de cerdos. Cuando se cuidaba de sus animales, topó con otro gentil que tenía su mismo oficio. Entre ambos se producen las ya conocidas pruebas de lanzar una piedra lo más lejos posible, de lanzar de la misma manera una palanca y de arrancar un haya de raíz.

La diferencia de esta narración con respecto a las demás está en el carácter del héroe: Perutxu es llamado "malo" y efectivamente actúa como tal, matándole los cerdos al gentil hasta que éste, cansado de sus abusos, le persigue. Perutxu utiliza entonces el arriba aparecido truco de fingir que se saca las tripas (cf. 12.3) para ir más ligero: el gentil le imita y muere.

Como podemos observar, además de atribuir a los gentiles la historia del Polifemo griego, se mezclan episodios relacionados con Tártaro, y todo ello se amalgama en torno a la figura de Perutxu el malo. En definitiva es el mismo procedimiento, tan habitual en las literaturas populares, de reunir en torno a un héroe un conjunto de historias que anteriormente podían tener o no relación entre ellas. Este fue, igualmente, uno de los procedimientos que se utilizaron en la *Odisea*<sup>58</sup>.

19.2. Recogida también por J. M. Etxebarria<sup>59</sup> encontramos otra narración en la que el protagonista es un *gentil*, ubicado en América, uno de los lugares frecuentes de emigración de los vascos donde muchos de ellos trabajaron como pastores antes de la implantación en su territorio de la industria masiva. Ése es el oficio del gentil de esta narración, que posee una gran fuerza y es tuerto. Observamos así que se ha eliminado la anomalía en los órganos de la visión con una fórmula que permite conservar el rasgo tradicional y mágico del ojo único a la vez que se sitúa al monoftalmo en el mundo de lo real.

A y B) Dos desconocidos piden posada a este gentil quien, *ipso facto*, asa a uno de ellos para comerlo. El superviviente coloca el asador en el fuego y se lo mete al gentil por el ojo, hemos de suponer que mientras está despierto, como en las variantes 5, 18 y 19.1, ya que en ningún momento se indica que durmiera (E); es destacable que en cuanto se produce la ceguera, el superviviente le dirige unas palabras al pastor para indicarle que la situación ha cambiado, que ahora él es el jefe. Por estas palabras el ciego se da cuenta de que el desconocido está allí todavía, ya que en ningún

<sup>58</sup> Cf. ELENA REDONDO MOYANO, *op. cit.*, p. 145.

<sup>59</sup> *Op. cit.*, pp. 224-225; lleva por título *Jentila: Ameriketako pastore tuerto indartsua*.

momento se menciona que estuviera encerrado; comienza entonces a sacar fuera las ovejas, entre las que logra salir el desconocido disfrazado con una piel (G). Cuando lo hace, advierte al gentil que todo será para él, es decir, obtiene algún provecho de su encuentro con el gigante (H).

Llama la atención en esta versión la fuerza con que aparece el extranjero superviviente en cuanto logra cegar al pastor. A su vez, la fuerza mágica de éste último queda también patente en el hecho de que no necesite encerrar a sus víctimas para acabar con una de ellas y para impedir que la otra se escape.

19.3. J. M. de Barandiarán relacionó también con la aventura homérica otra narración protagonizada por un gentil, que reproducimos por su brevedad<sup>60</sup>, aunque faltan en ella los episodios más característicos de nuestra historia. Fue recogida en Ataun y lleva por título "El gentil de Muskia<sup>61</sup>":

"Un gentil que vivía en la cueva de *Muskia*, se apoderó de un cristiano. Para que éste no se apartara de allí púsole en un dedo de la mano una misteriosa sortija que continuamente decía a gritos "aquí estoy, aquí estoy".

Una vez se ocultó dicho cristiano entre las pieles de ovejas que el gentil tenía amontonadas.

Sin duda pareció al gentil un tanto lejana la voz de la sortija y púsose a pensar si procedería de fuera.

A su vez el otro (el cristiano) sacudiendo el montón de pieles que lo cubría se dio a una precipitada fuga y en un instante se alejó de allí.

Oye el gentil la voz de la sortija y corre tras de ella.

El cristiano desesperó de su salvación. En esto se le ocurre cortar el dedo con una piedra y lanzarlo con su sortija al río de *Mikolalde*. Así lo hizo.

Cuando el gentil llegó por detrás hasta *Mikolalde*, oyó la voz que salía del pozo, y creyendo que dentro estaría el cristiano se lanzó a él y allí quedó ahogado."

A) Esta variante, un cuento a pesar de que se localice el lugar donde el anillo mágico es tirado al agua, recuerda la vista arriba con el número 13, ya que, como aquella, sólo guarda alguna reminiscencia de la historia que nos interesa, ya que está centrada en torno al episodio del anillo. El gentil protagonista es un ser poderoso puesto que es capaz de adueñarse de una persona, pero no tiene un solo ojo y no se le describe como antropófago, aunque captura personas; tampoco se dice que sea pastor, a pesar de que

<sup>60</sup> *Op. cit.*, 1960, p. 41. Le fue facilitada por José María Auzmendi, en 1910.

<sup>61</sup> BARANDIARÁN, *op. cit.*, 1960, p. 41, informa de que *Muskia* es un monte de Ataun, situado al S. de San Gregorio. Cerca de su cumbre existe una gruta que se considera la antigua vivienda de otros personajes mitológicos, los *Baxajaunes* (cf. 20) y del gentil del cuento que aquí se narra.

tiene en su habitáculo muchas pieles de ovejas. La víctima es, como en 9, un cristiano, mostrando una vez más la percepción popular de que estos seres de la mitología pertenecían a un mundo distinto del cristianismo y que resultaba enemigo.

(J' y G) Una vez capturado, al cristiano se le coloca el anillo mágico para que no escape. Las pieles de oveja cumplen la función de siempre, servir para la huida; pero, como en esta variante no existe la ceguera, tampoco hay motivo alguno que lleve a que el cristiano se oculte entre ellas. Tampoco las pieles son lanzadas al exterior por el gentil, sino que la víctima simplemente huye, de manera que no se explica por qué no lo ha hecho antes.

(M) A la persecución le sucede el habitual ahogamiento, siendo de destacar la indeterminación entre río (donde se tira el dedo con el anillo) y el pozo (donde se ahoga el gentil).

20. El cuento que ahora presentamos fue recogido por Cerquand<sup>62</sup> en Aussurucq y su título es "El *Basajaun* cegado"<sup>63</sup>. Su protagonista es otro de los personajes habituales en la mitología vasca: el *Basajaun* o "señor de los bosques". Físicamente es descrito como un gigante de forma humana con todo el cuerpo cubierto de largo cabello; está dotado de fuerza, agilidad y velocidad colosales; suele llevar un bastón y habita en los lugares más recónditos de los bosques y las cumbres de las montañas; se alimenta de raíces y roba la leche a los pastores. Su personalidad es compleja, ya que si bien en algunas leyendas aparece como un ser terrorífico de carácter maligno, en otras parece representar una raza distinta de hombres que en época muy antigua vivieron en las montañas vascas, y que sólo se distinguían de los demás por su distinta conformación física y por su religión. El *Basajaun* es un genio protector de los rebaños y tiene superiores conocimientos técnicos en las labores agrícolas, en las de la molienda y la herrería que le son robadas por los hombres; por ello se supone que este personaje tiene dos fases en su desarrollo mitológico, una perteneciente a la época pastoril y otra a la agrícola y metalúrgica<sup>64</sup>.

<sup>62</sup> *Op. cit.*, nº 95; le fue contado por Jean Salaber.

<sup>63</sup> Esta variante es también recogida por J. VINSON, *op. cit.*, pp. 49-50.

<sup>64</sup> J. M. DE BARANDIARÁN, *op. cit.*, 1960, pp. 63-64, BERNARDO ESTORNÉS LASA, *El mundo en la mente popular vasca*, Zarauz, 1974, p. 127 y SEVE CALLEJA, *Basajaun, el señor del bosque*, Madrid, 1995, p. 12. Ofrecemos a continuación una descripción entre literaria y romántica de este personaje, que hemos encontrado en el libro de VICENTE ARANA, *Los últimos iberos*, publicado en Madrid, el año 1882, pp. 111 y 112: "Su estatura era colosal y sus formas verdaderamente hercúleas; su cuerpo estaba cubierto de largo y lacio vello de color rojizo; sus enmarañados cabellos descendían hasta la mitad de las espaldas; su larguísima barba, su encrespado bigote, su desaforada nariz y sus saltones ojos daban a su feísimo rostro una expresión salvaje y terrorífica. El gigante llevaba en la mano un nudoso bastón, pero caminaba rápidamente sin apoyarse en él. ... Un sordo e incesante



“Dos soldados del mismo barrio, habiendo obtenido permiso, volvían juntos andando a casa. Cuando atravesaban por un gran bosque, les sorprendió la noche. Al oscurecer, vieron en un lugar una humareda: hacia allí se dirigieron y encontraron una humilde casa. Llamaron a la puerta; desde dentro se les dice:

-¿Quién es?

-Dos amigos.

-¿Qué queréis?

-Alojamiento para esta noche.

Se les abrió la puerta, se les hizo entrar y la puerta se cerró.

Los soldados, aunque eran valientes, se asustaron al encontrarse frente a un *basajaun*, que era igual que un ser humano, pero todo (cubierto) de pelo y con un solo ojo en medio de la frente.

El Basajaun les dio de comer. Después de cenar, los pesó y le dijo al que más pesaba:

-Tú para esta noche, el otro para mañana.

Y enseguida, tras pasa al más gordo, vestido con toda su ropa, de lado a lado con un asador, ata las extremidades al asador, lo asa en una gran hoguera y se lo come. El otro estaba asustado, tratando de inventar algo para salvar su vida.

El Basajaun, después de saciarse, se durmió. Al punto, el soldado cogió el asador que había servido para asar a su amigo, lo puso al rojo vivo en el fuego, se lo metió al Basajaun por el ojo y lo cegó. El Basajaun, gritando, registró todos los rincones, queriendo encontrar al extranjero. Pero el soldado se ocultó en la cuadra, entre el rebaño de carneros, puesto que no podía salir al estar cerrada la puerta.

Al día siguiente por la mañana, el Basajaun abrió la puerta del establo y, queriendo atrapar al soldado, hizo pasar por entre las piernas a todos los carneros, uno a uno. Pero al soldado se le ocurrió durante la noche que tenía que desollar un carnero y vestirse con su piel, para que el ciego no le atrapara. Como el Basajaun tocaba a todos los carneros, la piel de uno de ellos se le quedó en las manos y pensó que el hombre se le había ido por debajo.

Como el soldado escapaba contento, siguiéndole lo más cerca que podía el Basajaun le gritó:

-Toma este anillo, para que cuando estés en tu pueblo puedas contar la hazaña que has hecho.

rugido brotaba del pecho del basojaun, y de tiempo en tiempo un viento tan potente, tan soberbio y tan ensordecedor como los que estaban haciendo tantos estragos, salía de su desmesurada boca, y derribaba como endebles cañas de maíz las gigantes hayas y los seculares robles que se oponían a su paso, abriendo en la selva corredores larguísimos”.

Le lanzó el anillo. El soldado lo cogió y se lo puso en el dedo. Pero el anillo comenzó a hablar y decía:

-Aquí estoy, aquí estoy.

Entonces, corriendo el soldado, corriendo el ciego, hicieron un tramo del camino. Cuando el soldado se cansó, sintiendo miedo de que el Basajaun lo atrapara, al pasar junto a un río se le ocurrió arrojar el anillo al agua, pero no pudo sacárselo. Se cortó el dedo y lo arrojó al agua con el anillo.

Como el anillo también en el agua continuó diciendo: “Aquí estoy, aquí estoy”, el Basajaun se metió en el agua, en el lugar en que se oía el grito, y se ahogó.

El soldado, en cambio, lo pasó por un puente (el río), y contento se escapó a su casa.”

A) En la variante 13, su recopilador, Reicher, apuntaba que en otras versiones similares a la que él recogía, la víctima perseguida por Tártaro era un soldado. Él mismo apuntaba también un cuento (variante 14) en el que un soldado tenía tratos con tártaros. En la variante que ahora comentamos, la cual se encuentra mucho más cerca de la historia que nos interesa que las dos recogidas por Reicher, también las víctimas son dos soldados. Como los protagonistas de las variantes 4, 8 y 16, estos soldados se ven asaltados por la noche, razón por la que deciden pedir refugio en la casa cuya luz divisan. Nada se nos dice de la casa, pero su puerta tiene reminiscencias mágicas: apenas entran, se cierra y de tal manera que nuestros protagonistas ni siquiera consideran a lo largo del cuento la posibilidad de abrirla. Entran en esta casa sin poder ver a quien la habita; éste resulta ser un Basajaun, pero con el ojo único y el oficio de pastor del protagonista de nuestra historia<sup>65</sup>. Su rebaño está constituido sólo por carneros, como en las variantes 7 y 8, los cuales pernoctan en un establo; éste, si tenemos en cuenta cómo se produce la huida, debía de estar comunicado con la casa (como en la variante 15), además de tener una puerta al exterior.

B) Tal como sucede en los cuentos de ogros, las futuras víctimas son primero invitadas a comer y después el antropófago selecciona, como había hecho en la variante 2 con los feriantes, al más gordo de los soldados para ser devorado esa misma noche.

A partir de este momento, en este episodio, encontramos grandes semejanzas con las variantes 3 y 17 en las que el protagonista era Tártalo y Torto respectivamente. La víctima es traspasada por el espetón y asada cuando, al parecer, está todavía viva.

<sup>65</sup> También en la transcripción fonética de J. L. EMPARANTZA “Txillardegí”, “Zubererazko transkribaketa bat”, *FLV*, año XII, 1980, p. 31, el Basajaun protagonista de una pequeña historia que nada tiene que ver con la que estudiamos, es descrito como gigante, de unos dos metros, todo cubierto de vello y con un solo ojo en medio de la frente.

E) El episodio de la ceguera del gigante dormido por medio de metal candente sucede de la manera habitual, acompañado de grandes gritos del Basajaun.

G) El soldado superviviente trata de salir, pero la puerta, cerrada de alguna manera imposible de abrir, se lo impide. Encuentra entonces refugio en la cuadra, a la que necesariamente tiene que acceder por el interior. La puerta del establo debía de estar cerrada por el mismo procedimiento que la de la casa, ya que el soldado tiene que esperar a que el propio Basajaun la abra a la mañana siguiente para poder escaparse bajo la piel de un carnero que ha desollado durante la noche.

J) El Basajaun persigue al fugitivo y le lanza el anillo con la excusa, como en 10, de que le servirá de prueba de la ceguera del gigante.

M) El fin del cuento es también el habitual: el Basajaun se ahoga por seguir la voz del anillo arrojado al agua de lo que resulta ser un río, ya que el soldado lo atraviesa luego por un puente.

21.1. La protagonista del siguiente cuento es una *lamia*, genio con cuerpo femenino y pies de animal, la mayor parte de las veces de ave, que suele habitar en cavernas y ríos y sobrevive gracias a diversos alimentos que obtiene de los humanos<sup>66</sup>. Fue recogido por Resurrección María de Azkue en Valcarlos (Norte de Navarra, prácticamente junto a la frontera francesa), con el título "Una lamia y el cíclope de Homero"<sup>67</sup>.

"En una casa, bajaban de la chimenea lamias donde una mujer se ocupaba en hilar, y le decían:

-*Urin prox, urin prox*. (Dicen que este *urin prox* es algo mezclado de masa de borona y de mantequilla.)

Así, bajaban todos los anocheceres. Un día dijo el ama de la casa a su marido:

-Las lamias me están comiendo todas las mantequillas de casa.

-Aguarda -le dijo el marido-, aguarda; yo mismo me pondré esta noche a hilar. Ya la arreglaré yo a esa lamia.

Y habiendo vestido las ropas de la mujer, se puso a hilar. Como siempre, también aquella noche bajó de la chimenea la lamia, y habiendo notado que la hilandera no hilaba como otras noches, le dijo:

-Otras noches hilabas, firrín-firrín, esta noche estás hilando, farrán-farrán.

<sup>66</sup> J. M. DE BARANDIARÁN, *op. cit.*, 1984, pp. 109-117. Para una información más detallada sobre estos seres mitológicos cf. CARO BAROJA, *op. cit.*, pp. 29-72.

<sup>67</sup> *Op. cit.*, pp. 214-215; los títulos fueron puestos por AZKUE, tal como implica el siguiente comentario recogido en la p. 14: "el pueblo no da nombre a los cuentos, por lo menos a la mayor parte".

-Anoche tenía lino, hoy tengo estopa.

-¿Tú cómo te llamas?

-Yo me llamo Mi persona.

-Mi persona, Mi persona: atiende. *Urin prox, urin-prox*.

El hilandero puso mantequilla a calentar en la sartén, y cuando empezó a hervir, se la arrojó a la lamia al rostro. Subió entonces la lamia chimenea arriba gritando. Saliéronle después al encuentro compañeras, diciéndole:

-¿Quién y qué te ha hecho eso?

-A mí esto, Mi persona, Mi persona.

-Pues ¿quién tiene de ello la culpa?

Y ya posteriormente no volvieron las lamias a aquella casa."

Tal como suceden los hechos en esta historia parece que el conocer el nombre de la persona le da poder a la lamia para darle la orden de que le prepare la mantequilla<sup>68</sup>. El marido, al ocultar su nombre, aunque repite la acción que su esposa se veía obligada a hacer, conserva su consciencia, impide que la lamia tenga poder sobre él y logra agredirla. El resto de la historia, la pregunta de las demás lamias y la respuesta absurda de la quemada, son muy similares a la homérica. Esta historia, por tanto, tiene relación con la aventura de la *Odisea* sólo en tanto en cuanto el episodio del nombre (D) tiene el mismo sentido en ambas y provoca reacciones similares en la colectividad de lamias a la que pertenece.

Azkue, que sin duda creía en la influencia homérica sobre los cuentos en los que aparece este episodio del nombre, busca razones de orden lingüístico para justificar el cambio del "Nadie" griego por "Yo mismo" vasco<sup>69</sup>. Pero, tal como hemos expresado al estudiar este episodio en la *Odisea*, tanto la forma "Yo mismo" como "Nadie" se encuentran en los cuentos populares, de manera que Homero debió preferir la segunda por el juego de palabras que le permitía hacer<sup>70</sup>.

<sup>68</sup> Sobre el poder mágico del nombre, cf. ELENA REDONDO MOYANO, *op. cit.*, p. 161.

<sup>69</sup> "Los vascos, ... por nudo del cuento, por equívoco de nombre, no se valen de *Nadie*; y la razón de ello es evidente. El vocablo *outis* griego no exige, como el vasco *neor* (*neor, inor*), la presencia del adverbio negativo a su lado. 'Nadie me ha dañado, hermanos' de Polifemo, en vascuence, sería *inor enau mindu*. Literalmente 'Nadie no me ha dañado' o sea 'alguien me ha dañado'. Y tal vez por esto recurrieron a otro equívoco." Constata después Azkue que en ninguna de las variantes de este cuento -cuatro recogidas por Cerquand, dos por él mismo, de las cuales ha perdido una que recogió en Aezkoa siendo la segunda la que aquí hemos reproducido de Valcarlos- aparece "el pronombre *inor* equivalente al *outis* del mito de Homero, sino *nihaur* o *nihau, nihauxe* y *niau(re)n buru*", *op. cit.*, 217. Al proponer esta solución, Azkue llevaba a la práctica una idea de A. van GENNEP, en *Religions, moeurs et légendes*, I, París, 1908, p. 158, según la cual un estudio lingüístico podría dar luz al cambio de los nombres. Sin embargo esta explicación de Azkue parte de una interpretación literal del vasco desde el castellano que no parece muy recomendable.

<sup>70</sup> Cf. ELENA REDONDO MOYANO, *op. cit.*, pp. 162-163.

Pero no es sólo esta historia del episodio del nombre la única relación que se encuentra entre las lamias y el gigante antropófago de un solo ojo; el mismo Azkue nos da, entre los comentarios que hace de este cuento, una noticia interesante: en Elanchobe (Vizcaya) las "lamias fueron, dicen allí, cíclopes en cierto modo pues tenían un solo ojo y él circular en medio de la frente"<sup>71</sup>. Por otro lado, Caro Baroja apunta que seres similares se encuentran también en Ceanuri (Vizcaya)<sup>72</sup> y añade que en Lequeitio (Vizcaya) se documenta un cuento en que un hombre, que realiza por una apuesta una "acción prohibida" (pasar por un lugar determinado a una hora determinada) estuvo a punto de ser comido por las lamias que allí vivían<sup>73</sup>. Observamos, por tanto, que el ojo único y el carácter de caníbales propios del personaje cuya historia venimos estudiando han sido atribuidos en alguna ocasión a las lamias.

21.2. Otra narración muy parecida a la anterior en tanto que el no expresar el nombre verdadero sirve de beneficio a quien lo oculta, tal como sucede en el episodio homérico, es la recogida por J. Arratibel<sup>74</sup> con el título "El gentil y el pastor", la cual podría resumirse así: la acción está situada en la sierra de Aralar donde el gentil (en lugar de la lamia del anterior) roba el suero que tiene el pastor. Éste se queja de estos hurtos al vicario de San Martín de Ataun quien le recomienda que cuando el gentil le pregunte por su nombre le responda "yo mismo a mí mismo" y que ponga sobre la piedra que suele sentarse el gentil la pala de meter los talos al horno bien caliente<sup>75</sup>. Cuando esto sucede el gentil se quema y, gritando, sale corriendo al monte donde son los demás gentiles quienes le preguntan y obtienen la absurda respuesta conocida. El resultado es, igualmente, que el pastor se libra del gentil.

21.3. Queremos dejar constancia de que no todos los cuentos en que aparece el episodio del nombre pueden ser relacionados con el episodio homérico. Reproducimos uno de ellos en el que el mencionado episodio tiene un sentido bien diferente. Fue recogido por J. M. de Barandiarán en Ataun, y de él se apunta que está muy extendida por todo el Goierri (Guipúzcoa)<sup>76</sup>.

<sup>71</sup> AZKUE, *op. cit.*, p. 217, n. 1.

<sup>72</sup> Cf. J. CARO BAROJA, *op. cit.*, p. 47 y n. 55, donde se remite a la publicación de Barandiarán citada en nota 6 *Eusko Folklore*, LXI (enero de 1926).

<sup>73</sup> J. CARO BAROJA, *op. cit.*, p. 51.

<sup>74</sup> *Kontu zaarrak*, Bilbao, 1980, pp. 155-156.

<sup>75</sup> Los talos son tortas de maíz tradicionales en el País Vasco; se metían en el horno con una pala formada por una plancha de hierro y un mango.

<sup>76</sup> BARANDIARÁN, *op. cit.*, 1960, pp. 48-49; le fue contada por José María de Auzmendi en 1919.

"Cuentan que en cierta ocasión un pastor habitaba en una choza de Leizai.

Que un joven gentil bajaba diariamente de la cueva de arriba para la hora de preparar el suero, y sentado en un asiento de piedra, bebíale todo el suero.

Que una vez ese pastor contó a un amigo suyo lo que le ocurría, y éste le dijo que el día siguiente, para cuando llegase el gentil, tuviera calentado al rojo el asiento de la piedra.

Así pues, el día siguiente hizo lo que el amigo había dicho.

Que el gentil entró en la choza tan pronto como (el pastor) hubo sacado del fuego el asiento de piedra, y enseguida se sentó en él. Pero, en cuanto se hubo sentado, levantóse dando alaridos.

¡Oh, y cuán presto se apartó entonces de aquel sitio!

Que al ruido de su llanto salieron de la cueva sus padres, y empezaron a hacerle preguntas.

"¿Quién te ha hecho, quién te ha hecho?"

-"Yo a mí mismo, yo a mí mismo".

Mientras que en la *Odisea* y en los cuentos reproducidos en 21.1 y 21.2 oculta el nombre el personaje perjudicado para no caer bajo la influencia de un poderoso ser mágico, aquí es el propio ser mágico quien no dice su nombre para ocultar una acción moralmente mal considerada por sus congéneres<sup>77</sup>.

22. Nicolas Alzola Guerediaga<sup>78</sup> apunta que en Aranaz "persiste la leyenda del gigante monoftalmo, el Tártalo vasco o *Begibakarra* (=Ojo único), pero no con esta denominación, sino con la de *sorgiña*<sup>79</sup> (*Malkorrako minazuloko sorgiña* =La bruja de la mina de Malkorra)". Esta narración dice así:

Aunque no la reproduce, Barandiarán constata (p. 49) que la misma leyenda le fue contada en 1920 por D. José de Ariztimuño, de Tolosa, con las siguientes variantes: no aparece indicado el lugar en el que el hecho ocurrió, el personaje castigado es el diablo, y el instrumento de castigo son los cantos rusientes que servían para cocer la leche, los cuales se arrojaban en los recipientes de madera en que ésta se recogía. Se da cuenta, además, de otra variante publicada en el diario *Euzkadi* (septiembre 18, 1921), bajo el título *Artzai bildaurgabea* (El pastor sin miedo), en la que son las brujas las que van a sentarse en las piedras calientes que un pastor acaba de usar para cocer la leche. Como la visita de las brujas se repetía todos los días, el pastor, molesto por ella y con el objeto de ponerle fin, calienta un día al rojo vivo estas piedras y las lanza fuera sin meterlas en la leche. Las brujas se sientan sobre ellas y se queman. Cuando sus compañeras les preguntan quién les ha hecho daño, ellas contestan *Neuk nerez* ("yo misma").

<sup>77</sup> El mismo sentido hallamos en otra leyenda, protagonizada por una lamia, en la que también se da un recurso similar; fue recogida por J. M. DE BARANDIARÁN, *op. cit.*, 1960, p.27, con el título "La lamiñaku de Ogoño".

<sup>78</sup> "VALENTÍN BERRIOCHOA, F. S. O.": "Temas mitológicos en la literatura oral euskérica bidasotarra actual", en *BRSVAP*, año XII, San Sebastián, 1967, p. 81.

<sup>79</sup> Con este nombre, *sorgin*, aparecen agrupados diversos relatos, de los cuales unos implican



“Un pastor de Aranaz salió al monte en busca de unas ovejas que habían desaparecido de su rebaño y se encontró con un gigante que tenía un solo ojo. Éste le cogió y le llevó a las minas de Malkorra, donde vio los vellones o zamarras de sus ovejas perdidas, y se dio cuenta de quién era el ladrón. El gigante hizo una gran fogata dentro de la cueva y se durmió. Mientras dormía el gigante, el pastor cogió un hierro y lo puso al fuego. Mientras se calentaba, quitó una piedra grande que cerraba la boca de la cueva y se cubrió de vellones o zamarras. Cuando se puso incandescente el hierro, se lo metió por el ojo al gigante, pero no logró quitárselo. Entonces echó a correr hacia fuera, y el brujo le asió por la zamarra. Soltándola, pudo escapar el pastor.”

A) Como en las variantes 6 y 10, el protagonista humano es un pastor de ovejas, mientras que nada se nos dice de la profesión del genio monoftalmo, que parece sobrevivir robando estos animales. La fuerza mágica de este personaje es evidente desde su aparición: cuando se encuentra con el pastor, que ha salido precisamente en busca de las ovejas que le han sido robadas, simplemente se lo lleva, es decir, se apodera de él mediante su especial fuerza. La cueva tradicional se mantiene, pero ubicándola ahora en una mina de un lugar concreto. Esta mina está cerrada con una gran piedra, pero esta piedra puede ser movida por el pastor antes de cegar al monoftalmo, por lo cual, la precaria lógica que se logra en otros relatos, en los cuales aquélla impide la salida del héroe, desaparece totalmente. Queda claro, de nuevo, que la fuerza que retiene al pastor es de tipo mágico.

La presencia del fuego, de esa gran fogata que enciende el gigante, la cual en otras variantes se justifica porque se usa para cocinar, es en ésta especialmente inútil, ya que el genio no come nada antes de dormirse: su sueño aparece también, de esta manera, como totalmente injustificado.

E) La ceguera se produce de la manera habitual, con un hierro candente; pero antes de llevarla a cabo el pastor ha realizado todos los preparativos que requiere su huida: ha quitado la piedra de la entrada y se ha disfrazado, no ya con una piel, sino simplemente con vellones de ovejas.

G) La huida se produce tras la ceguera aunque, tal como se desarrollan los hechos, podía haberse producido en cualquier otro momento tras el sueño del gigante. Como suele suceder, éste se queda con vellones en sus manos, pero la víctima puede escapar.

Observamos claramente que se trata de la misma historia que venimos estudiando pero con una carencia notable, como es la falta del episodio del canibalismo. Éste, no obstante, puede estar implicado en la captura del

que se trata de un genio, como lo es en nuestra narración; otros, que se refiere a personas embrujadas, generalmente mujeres que toman parte en reuniones nocturnas: J. M. DE BARANDIARÁN, *op. cit.*, 1984, p. 184 ss.

pastor. Por lo demás, hemos anotado otras alteraciones en las características habituales de la historia, las cuales redundan en la pérdida de lógica que es manifiesta en este relato.

23. Apuntamos, finalmente, una noticia aportada por Barandiarán<sup>80</sup> en la que se describe también un personaje mágico similar al cíclope: “En Domaiquí (Zuya) hablan de un genio, con un ojo en la frente, que habita en una cueva de la región. Habiendo secuestrado a un muchacho, lo metió entre cadáveres. La puerta de la cueva se abría cuando el genio le decía: “ábrete, Charranca”, fórmula que en Cuartango es “ábrete, Checla”.

Como se puede apreciar, se produce aquí una contaminación entre el genio de un solo ojo, probablemente antropófago ya que rapta a seres humanos y los mata, y el genio de otros cuentos, que habita como el anterior en cuevas, en donde guarda tesoros; las entradas de estas cuevas se abren gracias a unas palabras mágicas de las que aquí se presentan dos variantes distintas.

24. Dedicamos este apartado final a las conclusiones que podemos establecer tras nuestro análisis. Hemos dado cuenta de todas las versiones conocidas por nosotros que pueden relacionarse o han sido relacionadas de alguna manera con el episodio del Cíclope Polifemo. No obstante, tras su estudio, hemos visto que en algunas de ellas tal relación no existe o existe de una manera muy circunstancial, hecho que nos ha llevado a dejarlas fuera en el momento de establecer las características de esta historia entre los vascos. Éste es el caso de las variantes 13 y 19.3, que se han relacionado con nuestro cuento fundamentalmente por el episodio del anillo mágico (J') y las consecuencias que conlleva (M); sin embargo, este episodio, que es particularmente frecuente en las variantes vascas, se encuentra en la mayoría de ellas tan mal conectado con el resto de la acción que parece claramente un añadido<sup>81</sup>. Otras, como la 21.1 y la 21.2 sólo pueden relacionarse con la aventura de Polifemo en tanto que en las tres el episodio del nombre tiene el mismo sentido, pero faltan en ellas todos los demás episodios fundamentales, así como las características distintivas del monstruo. En 21.3 el episodio del nombre ni siquiera tiene el mismo significado. En otros casos, como en 12.2, 12.3, 12.4, 12.5, 12.6, 14.1 y 14.2, la

<sup>80</sup> *Op. cit.*, 1984, p. 196.

<sup>81</sup> Aunque HACKMAN pensaba que este episodio formaba parte de la versión más primitiva de esta historia o que se incorporó a ella en fases muy tempranas, su opinión es rechazada por VAN GENNEP, quien observó que tampoco se encontraba en aquellas variantes caucásicas a las que el propio HACKMAN dotaba de un valor especial a la hora de vislumbrar cómo pudo ser la versión originaria de esta historia a causa del aislamiento -y por tanto de la falta de influencias ajenas- en que estos pueblos caucásicos han vivido; cf. VAN GENNEP, *op. cit.*, pp. 160-163.

relación es muy lejana, ya que se basa en que su protagonista tiene el mismo nombre –Tártaro o Tártalo– que el personaje principal de otro cuento, en el que aparece incluida como una más de las aventuras que le acontecen al héroe la historia que venimos estudiando, aunque con modificaciones de gran envergadura. Finalmente, dejamos de lado la variante 23, porque si bien conserva rasgos que la asemejan a nuestra historia, está muy contaminada de otras.

Las variantes que hemos considerado para obtener nuestras conclusiones son, por tanto, veinte, que llevan los números: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12.1, 15, 16, 17, 18, 19.1, 19.2, 20 y 22.

24.1. Comenzamos por analizar el nombre que lleva el monstruo. En dos de ellas (1 y 2) es anónimo; en once se llama Tártaro o Tártalo o bien es un miembro de una colectividad que lleva esos mismos nombres (3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12.1 y 15); en una se llama Ojanco (16), en otra Torto (17) y en otra Alarabi (18). En las restantes aparece identificado con otros personajes de la mitología vasca: el gentil (*jentila*), el basajaun (*basajauna*) y la bruja (*sorgina*).

Como se puede apreciar, el nombre más extendido es Tártaro/Tártalo, ya como nombre propio ya como nombre común. La primera forma se da en las versiones vasco-francesas, excepción hecha de la recogida en Aussurucq, en la que se le identifica con un basajaun y en las vasco-españolas más cercanas a la frontera francesa (Zugarramurdi e Isaba, en Navarra). En cambio en Guipúzcoa aparece mayoritariamente Tártalo, excepción hecha de Torto en Ursuarán y de una variante anónima en Cegama. En lugares más periféricos encontramos Ojanco (Mendavia, al sur de Navarra) y Alarabi (Marquina, Vizcaya). Tanto en territorio vasco-francés como en el vasco-español se ha dado la identificación del pastor gigante de un solo ojo con otros personajes de la mitología vasca (Aussurucq, Aranaz, Gorbea).

¿Por qué fue llamado el ogro protagonista de nuestra historia Tártaro/Tártalo? En Agustín Chaho, un ilustrado nacido en Soule<sup>82</sup>, encontramos la siguiente referencia a los tártaros: “Tal vez, señor labortano, hayáis oído narrar la invasión de los pueblos del Norte y de los Tártaros que terminó la edad de oro e inició para la humanidad la era de sangre y de tinieblas y el reinado del genio malo. La conquista de los bárbaros desposeyó a nuestros antepasados de su hermoso territorio, y derribó en

<sup>82</sup> Concretamente en Tardets (municipio francés situado al sur de Mauleón en el departamento de Los Pirineos Atlánticos, y al noreste de Navarra); vivió entre los años 1811-1858; la obra que aquí citamos *Voyage en Navarre pendant l'insurrection des Basques* fue publicada por primera vez en París, en el año 1835. Las citas que aquí hacemos corresponden a la traducción española realizada por Xabier Mendiguren, San Sebastián, 1976.

toda la Iberia los robles de sus repúblicas federadas. El país de los eúskaros, *Eskual-Herria*, que primitivamente abarcaba toda la Península hispánica y una parte de las Galias, a partir de entonces se vio restringido a las siete provincias que los vascos ocupan aún hoy en día en los Pirineos occidentales.”<sup>83</sup> Es ésta una cita que revela claramente la influencia de la concepción mitológica del mundo que nos es conocida en occidente gracias a Hesíodo<sup>84</sup>: después de una edad de oro, se produce un paulatino deterioro en las condiciones de vida de la humanidad; aquí se parte también de la misma edad dorada, pero ahora ésta desaparece bruscamente por unas invasiones. Los pueblos invasores son portadores de una cultura inferior, son “bárbaros” que fueron aculturados por los invadidos, según manifiestan una serie de mitos que aluden al mencionado proceso de aculturación<sup>85</sup>:

–“Me gusta también la historia de aquel hijo de molinero que hizo fortuna vendiendo a los tártaros<sup>86</sup> una hoz, un gato y un gallo.

–Todos esos cuentos son demasiado pueriles, dijo la vasca ...

–No por ello encierran un sentido menos profundo, replicó el labortano; pues recuerdan que los iberos, nuestros antepasados, enseñaron a los hombres venidos del Norte ... a segar el trigo candeal, a gobernar una casa y a conocer las horas.”

Estos “bárbaros” son llamados unas veces “pueblos del norte”, otras “tártaros”. Pero ¿quiénes son estos tártaros? Unas líneas más adelante se resuelve este problema:

–“Los Tártaros se jactan de su civilización ...”

–“Señor suletino, os gusta la chanza y habláis de los bretones...”

Combinando la información de los textos anteriores, parece claro que Chaho identifica a los tártaros con los celtas para los cuales se suponía hasta hace poco una invasión sobre el solar vasco. Sin embargo, como investigaciones más recientes han puesto de manifiesto, estas presuntas invasiones presentan el problema de su falta de adecuación a los datos arqueológicos y lingüísticos. Debido a ello, los investigadores se inclinan hoy día por renunciar a la existencia de movimientos étnicos y a proponer en su lugar una evolución *in situ* de un sustrato protocéltico relacionado con la edad de bronce. Esta evolución sería debida a la aculturación experimentada en contacto con el mundo tarteso e ibérico, como resultado

<sup>83</sup> *Op.cit.*, p. 77.

<sup>84</sup> *Los trabajos y los días*, vv. 106-201.

<sup>85</sup> Pp. 70-71 y 72; la nota que reproducimos junto a “tártaros” es original del texto.

<sup>86</sup> Nota 4 en el texto de Chaho: “Los vascos dan el nombre de *Tártaro* a los celtas de la primera invasión. Todavía los designan por *Begibakar* (=Ojo único) que es el equivalente perfecto del Cíclope”.

de la cual a partir del siglo VI a. C. aparece una nueva cultura en las altas montañas de Iberia y en el este de la meseta, a la que los romanos, y la arqueología, conocen como Celtíberos. A su vez, esta nueva cultura es la que se habría extendido al oeste y norte de la península<sup>87</sup>. Chaho, como era de esperar, ha seguido en sus reflexiones la interpretación tradicional sobre las invasiones celtas; sólo la defensa de un proceso de aculturación de la "primera oleada" de estos pueblos sería coincidente con la explicación moderna de los datos.

El pueblo culturizador es el ibero. A su vez los iberos, en Chaho, son considerados los únicos habitantes de Iberia y resultan identificados con los vascos. Esta identificación fue defendida ya desde la Edad Media entre eruditos como el Tostado; posteriormente se extendió por toda Europa gracias al apoyo que recibió de parte de un erudito tan prestigioso como von Humboldt. Sin embargo, el estudio de las coincidencias entre ambas lenguas ha demostrado que aquellas se limitan al ámbito de la onomástica, de manera que no son consideradas hoy día como suficientes para proponer un parentesco genético entre el ibero y el vasco. Por otro lado, en el sur de la península hay suficientes indicios como para propugnar la existencia de otros pueblos distintos del ibero<sup>88</sup>.

Si la identificación de los vascos con los iberos y la invasión celta a la luz de las nuevas investigaciones e interpretaciones no pueden ser mantenidas, tampoco podemos adjudicar mucha credibilidad a la afirmación de Chaho de que los vascos llaman a los tártaros con un nombre parlante, del estilo de los que suele aparecer en las narraciones populares, *Begibakar* (= Ojo único). Esta denominación resulta inverosímil, ya que entonces tendríamos que pensar, atendiendo a lo que Chaho afirma, que los celtas tenían un solo ojo, y eran ogros del estilo de los que aparecen en los cuentos. Al defender este dato Chaho se muestra, de nuevo, como seguidor de las ideas de su tiempo: efectivamente, en el diccionario castellano-vascuence-latín de Larramendi<sup>89</sup> se traduce Cíclope por *beguibacocha* (= ojo único, = *Begibakar*), añadiéndose que en latín su correspondiente es *Cyclops*. Sin embargo, como hemos visto, entre los cuentos que hemos recopilado jamás aparece llamado así.

Si los conocimientos que a Chaho le proporcionaba la ciencia contemporánea han sido revisados en la actualidad, hay una idea que nos

<sup>87</sup> Cf. MARTÍN ALMAGRO-GORBEA, "Los celtas en la Península Ibérica: origen y personalidad cultural", en MARTÍN ALMAGRO-GORBEA (ed.), *Los celtas: Hispania y Europa*, Madrid, 1993, pp. 121-173.

<sup>88</sup> Cf. FRANCISCO VILLAR, *Los indoeuropeos y los orígenes de Europa*, Madrid, 1991, en el capítulo titulado "Los pueblos no indoeuropeos de España", pp. 429-442.

<sup>89</sup> MANUEL DE LARRAMENDI, *Diccionario trilingüe del castellano, bascuence y latín*, San Sebastián, 1745, I, *ad locum*.

puede resultar interesante de cara a comprender por qué el ogro fue llamado "Tártaro" por algunos vascos: se trata del hecho de identificar al ogro antropófago con unos invasores, los cuales son invariablemente seres crueles y temibles para los pueblos que resultan sometidos por ellos, de la misma manera que el monstruo de la narración tradicional que estudiamos resultaba ser para aquellos que topaban con él. Los tártaros, de cuya presencia en la zona vasco-parlante no existe rastro alguno, fueron, sin embargo, en Occidente prototipos de crueldad, y como tales, extraordinariamente temidos. No parece, por tanto, inverosímil que la identificación entre el ogro de nuestro cuento y los tártaros haya venido propiciada por la terrible fama que este pueblo tuvo en todo el occidente<sup>90</sup>. Se habría producido así un caso particular de lo que Camarena considera una de las características de la mitología vasca: la apropiación de argumentos preexistentes en la tradición oral para amalgamarlos en torno a la figura de diversos seres míticos, los tártaros, por un lado y diversos personajes de la mitología vasca por otro<sup>91</sup>.

Suponemos, por tanto, que al malvado monstruo de nuestra historia se le dio el nombre de Tártaro, con mayúsculas, como un apelativo que describía su cruel carácter. No obstante, era conocido el hecho de que los tártaros formaban un grupo, de manera que en otras variantes aparece también como miembro de una colectividad. Por otro lado, y tal como hemos visto en algunas de las narraciones arriba reproducidas, este nombre no sólo fue aplicado al pastor monoftalmo y antropófago, sino también a

<sup>90</sup> Esta idea es sugerida, entre otros, por J. CARO BAROJA (*Los vascos*, Madrid, 1971, p. 297-298), quien hace referencia a una transformación similar, la ocurrida con la palabra "húngaro" que derivó al francés *ogre* y de ahí a nuestro "ogro". Efectivamente, en J. COROMINAS Y J. PASCUAL, *Diccionario crítico etimológico castellano e hispánico*, III, Madrid, 1980, p. 417, 1-7 de la II columna, leemos que el término "huerco" (proveniente del latín *orcus*, "infierno"), que se había propuesto como origen del francés *ogre* es rechazado en favor del nombre antiguo de los húngaros "ogur". La transformación de un enemigo étnico antiguo en personaje mítico no es un procedimiento desconocido -recordemos, en España, el caso de los moros-, de manera que J. DUESO, *op. cit.*, p. 26, apunta la posibilidad de que la mentalidad popular haya colocado tártalos donde pudo haber cualquier pueblo que hubiera sometido a los vascos. La propuesta de COELHO, recogida por KALTZAKORTA, *op. cit.*, p. 183, que sostiene que igual que "ogro" viene del latín *orcus* (infierno), "tártaro" viene del latín *tartarus* -que sería, a su vez, la transliteración del griego Τάρταρος, que es en Homero la región más profunda del mundo, donde las distintas generaciones divinas encerraban a sus enemigos, por lo cual fue paulatinamente identificándose con el infierno-, parece ser falsa en su primera parte y poco probable en la segunda, ya que presupone un conocimiento de la mitología griega y latina poco habitual en los medios populares entre los que circularía nuestro cuento. En cambio, su identificación con el pueblo tártaro estaría asentada en el conjunto de historias y noticias sobre este pueblo para las que es fácil suponer una transmisión oral en el occidente europeo.

<sup>91</sup> CAMARENA, *op. cit.*, pp. 430-431.



otros personajes distintos de él; éstos suelen tener algún tipo de fuerza especial, pero, igual que el monstruo de nuestra narración, suelen resultar vencidos a pesar de ella gracias a diversos trucos en los que interviene el ingenio o alguna fuerza también extraordinaria. Teniendo en cuenta que las noticias sobre tártaros llegarían a través de Europa, cabe suponer que la forma Tártaro fue la originaria y que se deformó en Tártalo en las variantes guipuzcoanas.

Además del nombre "tártaro", el antropófago de un solo ojo es llamado "Ojanco". Es este un nombre parlante descriptivo, como los que son habituales en los relatos populares (recordemos a Pulgarcito o a Caperucita Roja). En este caso hace referencia a la deformidad en los órganos de visión que caracteriza al monstruo de nuestra historia.

Torto es el tercer nombre con que nos aparece el pastor gigante. Éste se encuentra documentado como nombre común en vasco, con dos significados: 1) capullo en flor, 2) grupo compacto de raíces de plantas, de ramaje<sup>92</sup>. Puesto que ninguno de los dos tiene relación con el gigante de nuestra historia, ¿cabría imaginar que Torto fuera también una deformación fonética del "tártaro" original francés debida a la transmisión oral de estos cuentos?

Por último, encontramos en Vizcaya, el nombre Alarabi<sup>93</sup>. Esta forma supone la realización fonética del español Alarabe (alárabe) + el artículo vasco (-a) en el dialecto vizcaíno (alarabe+a> alarabie<sup>94</sup>). A su vez "alárabe" es una variante castellana antigua muy corriente de "árabe", que en catalán ha dado *alarb* con el sentido figurado de "huraño, arisco", y en roncalés y suletino *alabre*, que significa "individuo salvaje"<sup>95</sup>. Podemos suponer que fue con este significado, que sería conocido no sólo entre los vascos del valle del Roncal y Soule sino también entre los vizcaínos, con el que se aplicó a nuestro gigante antropófago este término, al principio con el artículo ("el salvaje": Alarabie), para acabar convirtiéndose, más tarde, en su nombre propio.

En la entrada correspondiente a Alarabi del diccionario de J. M. de Barandiarán leemos también que son sinónimos de Alarabi "Torto y Antxo, nombres a los que van asociados algunos temas terroríficos, semejantes a los de Polifemo"<sup>96</sup>. La identificación con Anxo (=Antxo) es, sin embargo,

<sup>92</sup> Cf. AAVV, *Diccionario Retana de Autoridades del euskera*, Bilbao, 1976-1989, *ad locum*.

<sup>93</sup> J. M. DE BARANDIARÁN, *op. cit.*, 1984, p. 15. En otros autores, como J. M. SATRÚSTEGUI, *op. cit.*, p. 152 y J. DUESO, *op. cit.*, p. 24, aparece, en cambio, Alabari con una metátesis consonántica.

<sup>94</sup> K. MITXELENA, *BAP*, 1960, pp. 378-379 y J. GOROSTIAGA, *op. cit.*, p. 116.

<sup>95</sup> J. COROMINAS Y J. PASCUAL, *op. cit.*, p. 387, en la entrada "arabesco".

<sup>96</sup> *Op. cit.*, 1984, p. 15.

más forzada; en la entrada correspondiente a este nombre<sup>97</sup>, se dice de él que es un genio "asimilado al conocido con el nombre de Basajaun". El propio J. M. de Barandiarán narra, en otra de sus obras, una leyenda en la que Anxo es protagonista pero que no tiene ninguna relación con la historia del gigante de un solo ojo<sup>98</sup>, por lo que suponemos que la identificación de Anxo con Tártaro se ha producido a través de relatos como el 20, en el que el protagonista es un basajaun: ha sido la asimilación tanto de Tártaro como de Anxo con este personaje la que permite, a su vez, asimilar a Tártaro con Anxo.

Finalmente, el ogro de nuestro cuento ha recibido los nombres genéricos de los distintos personajes de la mitología vasca con los fue identificado. En esta asimilación el criterio que funcionó fue, sin duda, su carácter de ser mágico que caracterizaba a todos ellos.

24.2. La causa por la que las víctimas caen en manos del gigante antropófago (episodio A) son variadas: la mayoría de las veces el encuentro se produce por azar (1, 7, 18); en otras, el protagonista humano busca ovejas en el monte (6, 22); en otras es enviado expresamente al lugar habitado por un tártaro o tártaros por su amo (12.1); en otras la víctima se acerca descuidadamente a su guarida (2, 15); o bien se acude voluntariamente a ella buscando alojamiento porque la noche, como en los cuentos de ogros, o algún fenómeno meteorológico, como una tormenta, lo impulsan a ello (2, 4, 8, 9, 16, 17, 19.2, 20), o porque quiere saber algo referente al monstruo (11), o, finalmente, porque va a trabajar como criado (5: en este caso el criado lleva, además, una carta en la que se pide que sea eliminado; 19.1).

La forma concreta con que el monstruo se adueña de sus víctimas no suele estar muy clara: a veces simplemente lo siguen (1, 6, 17); en otras ocasiones sólo se especifica que el gigante "se las lleva", "se apodera" de ellas o las "apresa" (2, 7, 15, 22); cuando acuden voluntariamente a su vivienda, suelen ser encerrados en ella (2, 4, 8, 9, 11, 16, 18, 20); finalmente en otras nada se indica al respecto (12.1, 19.2) o bien la superioridad viene dada por la misma situación que se plantea (5, 19.1: es su criado). La variante 10 es la más original en este punto, ya que es el monstruo -que

<sup>97</sup> *Op. cit.*, 1984, p. 16.

<sup>98</sup> *Mitología Vasca*, San Sebastián, 1985, (sexta edición), p. 90, n. 26; puesto que es muy breve la reproducimos aquí: "Los vaqueros de Esterenzuby dejaban después de la cena un trozo de pan para ANXO, que venía todas las noches después que aquéllos se hubiesen dormido. Una vez, sin embargo, sólo el más joven dejó su parte; los demás, no. ANXO se llevó las ropas de quienes no le habían dejado su ofrenda. Éstos enviaron al joven a la sima de ANXO a pedir los vestidos, prometiéndole una ternera por tal servicio. ANXO se los devolvió encargando al joven vaquero que pegase a la ternera 101 golpes con un palo. Hízolo el vaquero, y la ternera parió 101 terneras."

tiene alguna característica que lo asimila al Basajaun- quien acude en una fría noche a pedir alojamiento a casa de un pastor. Una vez dentro, los papeles habituales reaparecen en la narración.

La llegada de las víctimas al territorio del pastor monoftalmo se produce siempre desde tierra, excepción hecha de la variante recogida en la costera Motrico (1), que es la única en coincidir, en este punto, con la llegada por mar de la *Odisea*.

24.3. El monstruo de las versiones vascas conserva todos los rasgos que son tradicionales en este personaje. Tiene figura humana, tal como se expresa en las variantes 3 y 9, y se da por supuesto en las demás. Es un ser poderoso, y su poder se refleja bien en su tamaño mayor de lo normal (2, 6, 16, 19.1: es un gigante; 9, 10, 17, 18: tiene gran tamaño), bien en su gran fuerza (5, 6, 11, 19.2); incluso cuando estas características no se mencionan expresamente, se hacen evidentes en sus acciones (1: descoyunta a un hombre; 2, 3: atraviesa el cuerpo de una persona con un asador; 1, 2, 3, 4: se cena a un niño, a medio adulto o a un adulto enteros; 1, 2, 17: cierra su cueva o vivienda con una piedra de gran tamaño; 15: juega con una pelota que requiere 14 hombres para ser movida) o en la reacción de parálisis que provoca en sus víctimas: hemos visto arriba que éstas se dejan capturar con gran facilidad, que presencian sin reacción alguna cómo sus compañeros de desgracia son devorados y que en muy pocas ocasiones se describe algún intento de escapar (7: tras la ceguera, 11: tras el apuñalamiento del cadáver). Todos estos datos nos indican que la fuerza con la que el ogro domina a sus víctimas es de un carácter especial, es la fuerza mágica, si bien tal carácter trata de ser disfrazado en la lógica del cuento, que busca la verosimilitud, por medio de las características físicas excepcionales con que se le dota.

En ciertas variantes ha adquirido algún rasgo propio de otros seres mitológicos: así en la 10 y la 20 posee el abundante vello propio del Basajaun; en la 18 la característica de unicidad de su ojo se ha extendido también a su pierna, la cual es utilizada para refugiarse de la lluvia; se trata de una variante en la que el monstruo presenta contaminación con un genio de la lluvia (Eulizki).

En todas las variantes el ogro tiene un solo ojo; en muchas de ellas se especifica que está situado en (medio de) la frente, y en alguna ocasión (3) es descrito como "anchísimo". Este ojo es de cristal en la variante 16, hecho que aumenta su carga de rareza y ayuda a que la atención del público al que va dirigido, en este caso niños, retenga con más facilidad ese dato. Sólo en la variante 19.2 se ha tratado de dar a esta característica una explicación verosímil, haciendo tuerto al gigante. Este ojo único es el símbolo del especial conocimiento en alguna materia, en este caso concreto, en la domesticación de animales ovinos, como indica el hecho de que el monstruo sea pastor, ya de ovejas, ya de carneros (7, 8, 9) ya, ocasionalmente, de

cabras (10). Este oficio aparece expresamente indicado en algunas versiones; en otras se presupone, debido a la presencia del rebaño o de las pieles de esos animales. En alguna versión es una tercera persona la que cuida el rebaño (16: el abuelito). En la variante 10, en la que el ogro de nuestro cuento presenta alguna contaminación con el personaje del Basajaun, el oficio de pastor se ha desplazado a la víctima, mientras que el monstruo es quien acude a su vivienda; este cambio de papeles en nada altera el posterior desarrollo de la acción, ya que, una vez dentro de casa, el gigante actúa como los demás ogros de otras variantes. Aun en el caso de que aparezca como cazador de animales y personas (3) se encuentran en su vivienda pieles de oveja.

En la mayor parte de las narraciones el pastor gigante aparece solo, aun cuando se le cite como miembro de una colectividad (7 y 8). En algún caso, sus congéneres intervienen en la acción (16), pero siempre como meros acompañantes del personaje principal en torno al cual se desarrollan los episodios principales del modo acostumbrado. Finalmente, en una ocasión (15) participan en la acción dos personajes principales que son presentados como pertenecientes a una raza distinta de la humana<sup>99</sup>, pero uno de ellos es virtualmente ciego (no se requiere, por tanto, una ceguera doble) y de edad avanzada, de manera que siempre permanece en un lugar secundario en la acción.

Cuando el pastor gigante vive acompañado de otros, se dan dos casos: el de la variante 15, en que se describe un modo de vida primitivo, similar al que se da en la *Odisea* y en el resto de las variantes por nosotros recogidas: los dos tártalos viven en una cueva que se cierra con una gran roca; sin embargo, se menciona "una estancia" dentro de ella y el ganado está en "un edificio contiguo"; por lo demás, los tártalos disponen de una mesa para comer. Estos anacronismos son frecuentes en las distintas variantes; de hecho, la cueva, que hemos de suponer existía en las variantes más antiguas

<sup>99</sup> Esta variante es la recogida por J. M. SATRÚSTEGUI: a propósito de ella ha aparecido (*Egin*, 30-1-97) una información relacionada con Tártalo: al parecer, ha llegado a manos de este investigador una fotografía de un cráneo con una sola órbita ocular. Basándose en ella, SATRÚSTEGUI defiende que Tártalo vivió en realidad y, por ende, que este mito, como otros vascos, están basados en algún hecho real. Creemos, por nuestra parte, que esta fotografía debe de ser valorada sin olvidar que en medicina se encuentra descrita una malformación congénita que consiste en la fusión de ambas órbitas oculares, de manera que existe solamente una (y por tanto un ojo único) situada en la línea media. Se trata de una malformación muy poco habitual: de entre 10.1 millones de nacimientos registrados en todo el mundo, aparece en 102 casos y en la mitad de éstos el niño nació muerto; cf. F. PAPOLCZY, "Congenital cyclopia and orbital cyst together with other developmental anomalies on the same side on the face", *Brit. J. Ophthalmol.*, 32, 1948, p. 439 y M. L. MARTÍNEZ FRÍAS, P. MASTROIACOVO Y E. ROBERT, "The cyclops and the mermaid: an epidemiological study of two types of rare malformation", *J. Med. Genet.*, 1992 Jan. 29 (1), pp. 30-35.

del cuento, sólo aparece en la 1 (cerrada también con una gran roca), en la 6, en la 18 (donde aparece también una mesa) y en la 22, donde se ha sustituido por unas minas igualmente cerradas con una piedra. En el resto de las variantes hay algún tipo de construcción: una choza, cerrada por una piedra (17), una borda (10), una casa (7, 8, 9, 19.1, 19.2, 20; en 5 se cita sólo la puerta; en 2, 11 es una casa, pero con una piedra para cerrar su entrada), una guarida (4, con puerta); únicamente en 12.1 no se cita ningún tipo de alojamiento: el tártaro vive en el bosque.

El extremo contrario a esta situación aparece en la variante 16 en la que el Ojanco protagonista vive en una comunidad de varones, en una enorme casona cerrada por un portón de hierro. Esta comunidad está bien organizada y es rica: en la enorme casa disponen de una cocina y de un comedor, y es un criado quien se ocupa del rebaño. Entre ellos existe también una organización jerárquica, y el Ojanco protagonista es el jefe del grupo. Por el vocabulario que se utiliza (Ojanco Mayor) y por el hecho de que sean todos varones, su organización parece la de una orden religiosa.

Por último, en dos variantes (8 y 9) el monoftalmo aparece viviendo con una figura femenina, que no es descrita como una tártara, de manera que hemos de suponerla humana. En 8 parece una criada, en 9 es su esposa. A pesar de su vinculación al ogro, tiene actitudes que favorecen a las víctimas: en 8 avisa a los niños de que quien allí habita es caníbal y es la encargada de darles, al final las riquezas del gigante; en 9 mantiene una actitud ambigua en la acción: si, por un lado, persigue al muchacho junto con su marido después de la ceguera y le da el anillo que indicará su posición, por otro, no actúa nunca como delatora del muchacho, ni impide que su marido se ahogue cayendo por el precipicio al que el joven logra que se arroje persiguiendo al anillo.

24.4. Los protagonistas humanos que aparecen en las narraciones vascas no son agresores del monstruo monoftalmo, por lo que pueden ser considerados víctimas inocentes en todos los casos. El número de estas víctimas que aparece en el cuento suele ser escaso: en once variantes (5, 6, 7, 9, 10, 11, 12.1, 15, 18, 19.1, 22) el protagonista es único; en otras ocho, aparecen dos (1, 2, 3, 4, 16, 17, 19.2, 20) y sólo en una ocasión son ocho (8). Precisamente en esta variante parece evidente una contaminación de la historia del gigante pastor monoftalmo con los cuentos de Pulgarcito, ya que sus ocho protagonistas son niños y son abandonados en el bosque donde vive el monstruo por sus padres. La edad temprana en los protagonistas humanos es bastante frecuente: en tres ocasiones son niños (4, 7, 8) y en seis muchachos o jóvenes (1, 3, 6, 9, 12.1, 19.1); en otras ocasiones no se menciona la edad, pero el narrador suele buscar las simpatías del oyente para el más pequeño (en 10, se apoya en el nombre que le da, Txikilín; en 16 es el fraile de menor estatura el valiente y en 8 es, como en el

cuento de Pulgarcito, el hermano más pequeño quien se convierte en protagonista gracias a su valentía)<sup>100</sup>.

Los oficios con que aparecen las víctimas son humildes: feriantes (2), criados (5, 12.1, 19.1), pastores (6, 10, 22), soldados (20) y frailes (16). En otras variantes simplemente se dice de ellos que son desconocidos (19.2) o extranjeros (15, 18). En 8 y 9 son cristianos, característica que les convierte en enemigos del ogro. Finalmente en 11, sólo se nos describe la presunta víctima como "forzudo". En estos protagonistas humanos aparecen pocos rasgos de personalidad, pero cuando así sucede éstos convergen en unas direcciones determinadas: son listos (8, 12.1), curiosos (11), valientes (16) o atrevidos llegando incluso a la soberbia (8, 12.1, 19.2). Las emociones que estos personajes sienten ante su captura por el monstruo, ante su muerte o ante el espectáculo de la muerte de sus compañeros rara vez asoman: sólo en la variante 3 el joven asado lanza tristes alaridos y el superviviente expresa lo desesperado de su situación; en 4 el niño superviviente se niega a comer parte de su compañero asado entre exclamaciones de dolor; en 5 el criado siente miedo, al igual que el fraile de mayor estatura de 16 y en 20 los soldados están asustados. Esta ausencia de expresión de emociones, que suele ser característica de los cuentos, afecta igualmente al gigante, quien sólo expresa el dolor de su ceguera en dos ocasiones (16 y 18).

24.5. El episodio de la antropofagia (B) está condicionado al número de protagonistas humanos que existen. Cuando el protagonista es único, lógicamente no es devorado, pero el narrador se sirve de diversos medios para indicar el canibalismo del gigante; en muchas ocasiones éste engulle personas (7) o miembros humanos que obran en su poder con anterioridad (5: manos; 6, 15, 18: pierna; 16: partes sin especificar); en otras cena otra cosa, pero se sabe que comerá al protagonista en un futuro próximo (8, 9, 10, 12.1). Tampoco cuando hay más de una posible víctima resulta siempre una de ellas comida: es el caso de la variante 16, en la que los dos frailes son reservados para el almuerzo del día siguiente; o el de la 8, en la que simplemente se anuncia que todos los niños serán degollados al día siguiente. La antropofagia se produce siempre en variantes que tienen dos protagonistas, de los cuales se selecciona uno: al azar (1, 3, 19.2), por su mayor peso (2, 4, 20) o por su mayor edad (17). En algunas variantes el gigante monoftalmo da de comer a su futura víctima (20), o le invita a compartir su comida humana (1, 16), invitación que es rehusada, aunque en

<sup>100</sup> GERMAIN, *Genèse de l'Odysée*, París, 1954, p. 75, sugiere que los primitivos protagonistas de este cuento fueron niños o jóvenes de corta edad, hecho que permitiría explicar la inverosímil huida de la versión homérica, a la vez que encajaría con su teoría del rito de iniciación como origen de este cuento.



un caso (16) los protagonistas se vean obligados a fingir que comen para no desairar a sus temibles anfitriones.

En dos variantes el acto de canibalismo ha desaparecido y sólo se mantiene el intento de asesinar al protagonista humano: es el caso de 11 y 19.1, en las que la única víctima y el monstruo comparten una cena. Finalmente, en 22, sólo se mantiene la captura del pastor que busca sus ovejas perdidas, pero tanto el canibalismo, como la cena que lo sustituye o el intento de matarlo han desaparecido de la acción narrada en el cuento.

El mismo silencio que observábamos en la descripción de las reacciones de los personajes, observamos también a la hora de calificar el acto de canibalismo: sólo en la variante 3 el narrador expresa su punto de vista calificándolo de "bárbara ejecución".

El fuego está presente en el episodio de la antropofagia en todas las variantes menos en dos (la 7 y 8), en las cuales, no obstante, se menciona en el siguiente episodio, el de la ceguera.

24.6. Tras la cena, el ogro de nuestro cuento suele dormirse de manera natural (1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 12.1, 16, 17, 19.1, 20), como Polifemo la primera noche tras la captura de los aqueos; el sueño le sobreviene aun cuando esta cena falta (22). El narrador suele dejar constancia de que el gigante duerme profundamente, mencionando sus ronquidos (4, 6, 9, 10, 17).

El vino, tan importante en la versión homérica para justificar el profundo sueño del gigante en la segunda noche, sólo aparece en dos variantes: la 10 en la que se ingiere con prudencia, de manera que no se le asocia al sueño del gigante; y la 15, en la que se aclara que es ingerido en gran cantidad y causa el amodorramiento de los Tártalos.

Sólo en un par de variantes el ogro se despierta a media noche e intenta matar a su invitado (11, 19.1); son aquellas en las que la antropofagia ha sido sustituida por una cena.

Así como en la *Odisea*, el sueño del gigante es generalmente aprovechado por el capturado para cegar lo; sin embargo, en cuatro variantes la víctima lo ciega mientras está despierto (5, 18, 19.1, 19.2). Esta ceguera se produce invariablemente por medio de un objeto metálico (hierro: 16, 20), casi siempre un espetón de asar (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12.1, 15, 17, 18, 19.1, 19.2, 20), que muy a menudo resulta calentado al rojo, de manera innecesaria, tal como sucedía en la *Odisea*<sup>101</sup> (2, 3, 4, 6, 9, 10, 11, 12.1, 15, 16, 19.1, 20, 22; 17: caldeado, 19.2: caliente).

Como Polifemo<sup>102</sup>, los cegados de las versiones populares gritan, en ocasiones terriblemente, tras la ceguera (4, 6, 9, 10, 15, 16, 18 y 20); sólo en

<sup>101</sup> Sobre el sentido del fuego, cf. ELENA REDONDO MOYANO, *op. cit.*, p. 165.

<sup>102</sup> Para el significado del grito, cf. ELENA REDONDO MOYANO, *op. cit.*, p. 154.

un caso el grito se produce por la rabia que siente el gigante al escapársele el muchacho.

Por el contrario, sólo el Tártalo de la variante 15 se quita el asador del ojo, como lo hizo Polifemo con su estaca gigante.

24.7. Al igual que sucedía en la *Odisea*, el rebaño es la salvación de las víctimas de los cuentos vascos. Odiseo y sus hombres supervivientes pasaron la noche que siguió a la ceguera del gigante (la segunda desde que fueron capturados) preparando su huida: lograron salir atando tres carneros juntos, de manera que el del medio llevara a un hombre y los otros dos impidieran que Polifemo notara su presencia; sólo Odiseo se arriesgó a salir bajo uno solo, pero era el mejor del rebaño. En las variantes vascas, como en otras de todo el mundo<sup>103</sup>, las víctimas no suelen salir con los animales vivos, sino disfrazadas con una piel de los animales que forman el rebaño, el cual mantiene de esta forma la misma función salvadora, pero se dota al episodio de mayor verosimilitud<sup>104</sup>.

El rebaño o las pieles de ovejas suelen servir a la víctima primero para ocultarse de la persecución del cegado (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8: carneros; 9, 11, 15<sup>105</sup>, 16, 17, 18, 19.1, 19.2: carneros), luego para salir del habitáculo en donde se encuentra retenida. Lo más habitual es que el gigante, que no logra dar con quien le ha cegado dentro del lugar en que se encuentran, haga salir a los animales por entre sus piernas tocándoles al pasar, o bien que lance fuera, en ocasiones también por entre sus piernas, pieles u ovejas o bien ambas; en una ocasión, en que el pastor es la víctima (10), es él mismo quien hace salir al rebaño para poder escabullirse entre las ovejas. En algún caso, la víctima tiene que desollar él mismo al animal para disponer de la piel (7, 8, 20), pero lo habitual es que las pieles sean encontradas ya listas. Gracias a ellas, o bien se disfraza y sale a cuatro patas (2, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 15, 16, 17, 19.1, 19.2, 20), o bien es lanzado como si de una piel u oveja más se tratara (1, 3, 18); el gigante no suele darse cuenta de su huida, o lo hace cuando ya está fuera de su poder (7, 8, 9, 10, 15: se queda con la piel entre las manos). Sólo en tres casos se produce algo diferente: en 22, la víctima se disfraza sólo con vellones y zamarras de oveja y lo hace antes de cegar al gigante; una vez ciego, simplemente echa a correr pero el gigante sólo logra agarrarle por la zamarra que aquél suelta. En 4, el niño protagonista sale por

<sup>103</sup> Cf. GERMAIN, *op. cit.*, pp. 74-75 y PAGE, *op. cit.*, p. 13.

<sup>104</sup> Sobre las causas por las que los animales se prefieren vivos en la *Odisea*, cf. pp. 148-149, en ELENA REDONDO MOYANO, *op. cit.*, p. 167.

<sup>105</sup> En esta variante nos referimos a la segunda huida, que es la relacionada con la historia que venimos estudiando.

el redil tras la ceguera sin disfraz alguno. Finalmente, el protagonista de 12.1 no tiene ningún obstáculo que salvar una vez cegado el tártalo que vive en un bosque.

En unos pocos casos, el recién huido le dirige unas palabras al monstruo, una vez que se halla fuera de su poder: 11, para devolverle la piel con la que ha escapado ("Guárdatela para tí, que es tuya"), 16 para indicar que ya no tienen miedo ("Ya no sus tenemos miedo"), 19.1: para presumir de su huida ("Aquí estoy, aquí estoy"), 19.2: para advertirle que todo cuanto tiene será para él. En la variante 19.2, la futura víctima se dirige además al ogro que acaba de cegar inmediatamente después de hacerlo, para indicarle que su poder sobre él ha desaparecido ("Ahora yo soy el jefe"). Todas estas palabras, como las de Odiseo, suelen ser hirientes para el ciego.

Esta huida suele producirse en la misma noche en que las víctimas son capturadas. Sólo en alguna variante el tiempo no está determinado (7) o es más dilatado (10 días en la 12.1).

24.8. Tras la ceguera, sólo en un caso, el 16, el gigante trata de matar a su agresor una vez que éste ha huido lanzándole grandes piedras (J), como hizo Polifemo. Pero lo más habitual en las versiones vascas es que le lance o le coloque un anillo mágico (J') por medio del cual trata de conocer su situación o capturarlo de nuevo (2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 19.1, 20). Este episodio no sólo es frecuente en el País Vasco sino también en Italia y el País de Gales y, especialmente, en Europa del Este y del Norte<sup>106</sup>. Si en el poema homérico el lanzamiento de rocas es una respuesta a las ofensivas palabras del Odiseo, aquí el lanzamiento del anillo se produce aun cuando esa ofensa no exista.

El anillo suele ser parlante, de manera que repite una frase fija (¡Aquí estoy!: 3, 4, 7, 9, 11, 19.1, 20; ¡Aquí! ¡Aquí!: 8; Tártaro, Tártaro, ¡Aquí estoy!: 10) que permite al ciego seguir la pista del huido. Pero en alguna variante sus poderes son mayores: en 2 responde al ciego que le pregunta "¿Dónde estás?" con un "Aquí estoy", y en 6, además de hablar, ve y es inteligente, ya que avisa al ciego de que el muchacho escapa, e indica más tarde su posición ("Ahí va el muchacho", "Aquí estoy, aquí estoy").

También suele ser adherente, y quien lo lleva necesita cortarse el dedo (2, 4, 6, 7, 9, 10, 11, 19.1, 20) o arrancárselo (3) para desprenderse de él. Sólo en la variante 8 el niño protagonista lo tira sin necesidad de amputar su dedo.

Que éste es un episodio añadido es evidente por el mal engarce que en general tiene en el desarrollo de la historia. En ocasiones el cegado lanza el

<sup>106</sup> Cf. GERMAIN, *op. cit.* p. 57.

anillo y ordena que sea colocado en el dedo (11); en otras lo lanza y acierta justamente a colocarlo en el dedo de la víctima (2, 6); en otras es la propia víctima quien se lo coloca después del lanzamiento (7, 8, 19.1); en 9 es la esposa del tártaro quien se lo da al muchacho que no logra encontrar su camino para alejarse de la casa; en 10 y 20 el monoftalmo se lo da a su perseguido para que éste lo utilice como prueba ante los demás de la hazaña que ha sido capaz de realizar al cegarlos. Pero en todos los casos esto sucede una vez que la víctima ya ha conseguido huir del habitáculo del cegado, es decir, cuando ya está fuera de su poder. Sólo en alguna versión su presencia tiene coherencia con el resto de la acción: así en las variantes 3 y 4, es el monoftalmo quien, tras comerse a una de las víctimas, se lo coloca a la que queda viva para conocer en todo momento su posición dentro de su guarida.

La persecución del anillo, como el lanzamiento de piedras de Polifemo, no sólo es un fracaso, como en la *Odisea*, sino que lleva al monoftalmo a la muerte (M) en la mayoría de las variantes. El monstruo de nuestro cuento suele morir en el agua (4, 7, 8; canal: 2; pozo: 3, 6; pozo de río: 10; mar: 19.1; río: 20), en donde el perseguido arroja el anillo; sólo en una ocasión el monstruo muere despeñado porque el anillo ha sido lanzado a un precipicio (9). La variante 11 es la única en la que el monstruo no muere: Amalau simplemente tira el dedo con el anillo lejos y así logra zafarse de la persecución del gigante.

Cuando el episodio del anillo no aparece (1, 5, 12.1, 15, 22), tampoco suele darse la persecución siguiendo su voz, ni la muerte del gigante que habitualmente le sigue. No obstante, la muerte se produce también en un par de variantes, en las que el anillo no existe: en la 17 el monstruo, que sigue a su perseguido fiándose de los ruidos que hace, muere igualmente ahogado, porque se lanza como aquél a un pozo y no sabe nadar; en la 18 el antropófago se suicida, encerrándose tras la huida de su víctima en su cueva. Por otro lado, en la 15, se deja anunciada en la misma narración que los gigantes monoftalmos morirán.

Frente a la *Odisea*, en la que Polifemo sobrevive, encontramos que en las variantes vascas muere en 13 de las 20 que hemos estudiado.

24.9. Cuando Odiseo acude a la tierra de los Cíclopes parece guiado únicamente por su curiosidad. Sin embargo, al salir de ella, logra como botín el rebaño del Cíclope (L). En las variantes populares vascas la obtención de algún beneficio a raíz del encuentro con el gigante no es corriente. En todo caso se produce el fin de alguna molestia causada por él. Sólo en la 8, que está muy contaminada con el cuento de Pulgarcito, los ocho niños protagonistas logran llevarse un saco de oro que pertenecía a su captor y que les va a sacar de la miseria (H). En 19.2 el protagonista humano anuncia al gentil que todas las riquezas serán para él.

24.10. La historia del gigante monoftalmo y antropófago que nos es conocida en Occidente gracias a la versión homérica, se documenta en numerosos lugares de Europa, Asia y Africa. Ante tal extensión, Humboldt se inclinaba a suponer que había surgido en todos estos lugares de forma espontánea<sup>107</sup>, basándose en que “el campo sobre el que revolotea la fantasía inventora de cuentos, tiene que ser el mismo por todas partes, porque la fantasía y las pasiones humanas lo son, y porque también las localidades particulares, con que se relacionan ciertas fábulas (...) se repiten en todas partes. La peculiaridad del carácter nacional hace sólo que un pueblo se detenga más en una situación, el otro en otra, de este campo y la multiplicidad irregular de la imaginación ensarta combinaciones posibles siempre de diferente manera”. La concepción de Humboldt sería en todo caso válida para aquellos mitos o leyendas que aparecieran en lugares geográficos tan distanciados que no fuera razonable suponer en ellos la existencia de contactos<sup>108</sup>. Pero éste no es, indudablemente, el caso de la leyenda que nos ocupa, la cual se documenta en lugares tan lejanos como Asia, pero también en otros tan cercanos como la cuenca mediterránea. Por ello, la gran mayoría de los investigadores se inclinan por considerar que tuvo su origen en algún lugar concreto, y difícil de determinar, y que desde allí se extendió a todas las partes del mundo en las cuales se interpretó de manera diferente en detalle conservando, en cambio, los rasgos estructurales básicos<sup>109</sup>.

¿Por qué razón este mito tuvo una difusión tan amplia? Creemos que es de gran ayuda en este punto una reflexión de Caro Baroja<sup>110</sup>, quien consideraba que los referentes culturales de los mitos son medios muy valiosos para lograr datos sobre ellos. Para este cuento apuntaba un dato evidente a tener en cuenta: su asociación a la vida pastoril, tan arraigada en el País Vasco. Recodemos, en palabras de Estornés Lasa<sup>111</sup>, que “nuestra tierra vasca actual, la del euskera hablado (que, -no lo olvidemos- fue el

<sup>107</sup> *Op. cit.* 1924, pp. 408-409.

<sup>108</sup> JUAN JOSÉ SAYAS, *Los vascos en la antigüedad*, Madrid, 1994, pp. 226-227.

<sup>109</sup> La dependencia de la *Odisea* de todas estas narraciones, que en el caso de las variantes vascas ha sido también sugerida por autores diversos (J. DUESO, *op. cit.*, p. 26, considera que la similitud entre el cíclope vasco y el griego y la que se da entre las “peripecias” que ambos realizan no puede ser obra del azar; JOSE LUIS ARRIAGA, *Euskal Mitologia*, Bilbao, 1984, p. 155 cree que la leyenda de Tártalo tuvo su origen en la *Odisea*, y que llegó a la zona de los vasco-parlantes a través de distintos pueblos a lo largo de los siglos; X. AZURMENDI, *op. cit.*, p. 154, supone que este mito llegó al País Vasco gracias a los vascos que tomaron parte en los ejércitos romanos) ha sido dejada de lado en la actualidad por la práctica totalidad de los investigadores: cf. ELENA REDONDO MOYANO, *op. cit.*, parágrafo 1.3, pp. 144-148.

<sup>110</sup> *Op. cit.*, 1944, p. 90.

<sup>111</sup> *Op. cit.*, 1974, pp. 119-120 y 121.

vehículo transmisor de las variantes que aquí presentamos), ha sido hasta época reciente casi exclusivamente pastoril. Todo el cúmulo de creencias heredadas de edades pasadas han pasado por la trama de su vida y han sido asimiladas”; y en otro pasaje “Casi todo nuestro arsenal legendario heredado de épocas remotas se desarrolla en la edad pastoril y se transmite luego en nuestros caseríos mitad agrícolas, mitad pastoriles.” Teniendo en cuenta estos condicionantes culturales, no sería descabellado suponer que el mito llegó a la zona que consideramos junto con el referente cultural que siempre le acompaña, la domesticación de ovinos, la cual se desarrolló en el País Vasco en torno al tercer milenio a. C., es decir, en el Neolítico y Eneolítico. Casa con esta suposición la ubicación del gigante monoftalmo de algunas variantes en el dolmen de Tartaloetxeta. Efectivamente, en el territorio del actual País Vasco, los dólmenes son las manifestaciones más relevantes de la cultura pastoril, la cual se desarrolla en una época de penetración de importantes influencias indoeuropeas<sup>112</sup>.

Esta temprana introducción, explicaría el arraigo que esta historia tiene entre los mitos vascos, arraigo que se manifiesta en las numerosas variantes que se documentan en un territorio tan pequeño<sup>113</sup>. Algunas son de extrema simplicidad tanto en el relato de los episodios como en la descripción de personajes, lo cual es indicio de antigüedad<sup>114</sup>; otras se encuentran incluidas en narraciones más largas, lo cual suele ser indicio de haber sido muy populares y haber estado sometidas a continua reelaboración; varias de ellas conservan la indeterminación de lugares y personajes propios del cuento (variantes: 1, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12.1, 16, 19.1, 20), otras se han instalado en lugares concretos y han adaptado sus personajes a los de la zona (2, 3, 15, 17, 18, 19.2, 22)<sup>115</sup>. Incluso en algunas se ha producido la identificación del monstruo antropófago con otros personajes mitológicos tenidos por netamente vascos, como los *Basajaunak*, las *sorginak* o los *jentilak*. Naturalmente este mito no sólo llegó a la zona de los vascos parlantes, sino

<sup>112</sup> E. AYERBE (ed.), *Euskaldunak, la etnia vasca*, Tomo 5, San Sebastián, 1985, p. 226 y Tomo I, San Sebastián, 1978, p. 266.

<sup>113</sup> Este arraigo no impide que algunos investigadores pongan de manifiesto el carácter extraño del gigante y las víctimas de algunas variantes. Así SATRÚSTEGUI, *op. cit.*, p. 157, se basa en que el nombre Tártaro/Tártaro no es vasco; pero ya hemos visto que en alguna variante el monoftalmo no tiene nombre, que Tártaro no es el único nombre que se le atribuye, y que éste mismo nombre se ha aplicado también a protagonistas de cuentos que ninguna relación tienen con la historia del gigante antropófago. También apunta SATRÚSTEGUI, *op. cit.*, p. 157, el carácter de extranjero de algunas de las víctimas; así es, en efecto, cuando la acción del cuento lo requiere; pero en alguna otra variante (17) se encuentran completamente identificadas como vecinos de la zona.

<sup>114</sup> J. J. SAYAS, *op. cit.*, p. 227.

<sup>115</sup> Esta coexistencia de desarrollos ficticios y verídicos es señalada por CAMARENA, *op. cit.*, p. 430, como distintiva de la cuentística vasca.



también a todas las zonas aledañas -Caro Baroja documenta un personaje relacionable con el cíclope griego en la zona de la montaña santanderina, el "ojancanu", cuyo nombre se asemeja mucho a los ojancos de la variante 16, al que llama el "Polifemo montañés"<sup>116</sup> y cree que hay otras variantes recogidas en Galicia, Asturias y Cataluña.

<sup>116</sup> J. CARO BAROJA, *op. cit.*, 1944, pp. 88-89, donde expone los siguientes datos, tomados de MANUEL LLANO, *Brañaflor*, Santander, 1931, pp. 295-297: el Ojancanu es un animal "con las mismas trazas que las personas", alto, grueso, con largos y fuertes brazos, que resopla como un viejo jabalí; su pelo es rojo y enmarañado, su barba larga y en ella tiene una sola pelo blanco, que es precisamente el que hay que arrancarle para darle muerte. Sólo tiene un ojo "brillante y maligno". Vive en cuevas y es antropófago. Se alimenta de hombres y animales a los que da caza con honda que fabrica con pieles de lobo o de oso. Es un ser dañino que rapta a pastoras y destroza las cabañas de los cabreros; también es enemigo de las "anjanas", una especie de hadas o ninfas de la montaña.