

LA CAJA DE IMAGINACIÓN



Análisis Simbólico del cuento “El genio y el pescador”

Claudine Bernardes
Especialista en Cuentos y Fábulas Terapéuticas

En los enlaces abajo, dejo las dos versiones que he utilizado para el análisis, visto que son las más fieles al original.

<http://www.ciudadseva.com/textos/cuentos/otras/1001/1001-03.htm>

<http://www.cuentosinfantiles.net/cuentos-el-genio-y-el-pescador.html>

Análisis de los símbolos del Cuento “El Pescador y el Genio”

El cuento elegido para el análisis de sus símbolos es “El Pescador y el Genio” (también conocido como “El Pescador y el Efrit”), que hace parte de las historias de “Las Mil y Una Noches”.

«El pescador y el genio» relata cómo un pobre pescador lanza la red al mar cuatro veces. Primero coge un asno muerto, la segunda vez un jarro lleno de arena y lodo. Al tercer intento consigue todavía menos que en los anteriores: cascós y vidrios rotos. A la cuarta vez, el pescador saca una tinaja de cobre. Al abrirla, brota una enorme nube que se materializa en un gigantesco genio que amenaza con matarle, a pesar de las súplicas del pescador. Éste se salva gracias a sus engaños: burla al genio retándole a hacerse pequeño y meterse en la tinaja. Entonces el pescador tapa y precinta rápidamente la tinaja y la arroja de nuevo al mar.

Los símbolos elegidos para análisis son:

1. Pescador
2. Genio (Efrit)
3. El número 4 (cuatro pesados bultos – 4 siglos – 4 familiares (mujer y tres hijos).
4. La Tinaja de Cobre y el sello de plomo

1 – Pescador

En la historia podemos encontrar muchos elementos para describir el pescador, entre los cuales se puede enfatizar:

- Un hombre común, padre de familia, austero.
- Un hombre mayor - “de bastante edad”.
- Responsable y Metódico en el cumplimiento de sus obligaciones (Todas las mañanas, muy temprano, se iba a pescar y tenía por costumbre echar sus redes no más de cuatro veces al día).
- Hombre religioso (En cuanto la luz del día empezó a clarear dijo sus oraciones, como buen musulmán; y se encomendó a sí mismo y sus necesidades al Creador.)

Al leer el cuento por primera vez cualquiera se identifica con ese hombre, porque como él, cada uno de nosotros somos personas normales, que vivimos dentro de una familia y cumplimos nuestras obligaciones.

Pero, mas allá de todo eso, se observa que el pescador se identifica como símbolo del super-ego:

El SUPEREGO (Superyo), es la parte cumbre donde el aprendizaje social y los valores aprendidos operan. De él provienen la conciencia moral y la censura, la represión y la sublimación, y se encuentran los remordimientos y los sentimientos de culpabilidad.

El pescador, tal cual el super-ego, es un ser social, lleno de responsabilidades y preocupado en cumplir con sus obligaciones. Veamos:

- 1 – Tiene un profesión: pescador;
- 2 – Tiene una familia: mujer y tres hijos;
- 3 – Cumple con su obligación como cabeza de familia: todos los días sale a pescar.
- 4 – Se preocupa con su familia: “El pescador estaba extremadamente afligido, no tanto por sí mismo, como a causa de sus tres hijos (...)”
- 5 – Tenía preocupaciones sociales (no quería que pasara lo mismo a otros): “Pero has de saber que voy a echarte al mar, y le contaré de lo ocurrido a todos los que intenten sacarte, y así te arrojarán de nuevo, y entonces permanecerás en ese mar hasta el fin de los tiempos para padecer todos los suplicios”.

2 – El Genio

Analizando también la historia se puede identificar algunos elementos que caracterizan al Genio:

- Grande, de mirada fiera y voz terrible (simbolizando su poder y el miedo que infunde cuando actúa, porque sabe imponerse);
- Es irracional y no es justo, porque quiere matar a la persona que le ha ayudado;
- Es dominante e intransigente: porque quiere imponer al pescador que elija la forma en que este quiere morir. No está dispuesto a controlarse o negociar la situación del pescador.
- Es un espíritu rebelde.
- La ira que siente no le deja pensar, lo que le hace sucumbir a la inteligencia del pescador.

Para comprender mejor la figura del Genio (Efrit) y su simbolismo dentro del cuento, es muy importante comprender y observar quién es esta figura dentro de la mitología popular árabe. Según la Wikipedia:

“El ifrit o efrit es un ser de la mitología popular árabe. Generalmente se considera que es un tipo de genio dotado de gran poder y capaz de realizar tanto acciones benignas como malignas, con lo que presenta un carácter dual que no comparten los otros genios.

Llamados «la semilla de Iblís» en Las mil y una noches, estos monstruosos genios reciben este nombre (que significa literalmente, «poderosos») porque según la tradición árabe fueron los primeros en ser creados. Se consideran superiores a la raza humana porque, a diferencia del ser humano, creado de arcilla, ellos provinieron, «del mismísimo vaho de Dios».

Según el folclore, sienten especial resentimiento hacia los humanos, a quienes desean destruir a toda costa, ya que consideraron una gran ofensa el que se les obligara a postrarse ante la obra máxima de Allah (Adán), y que algunos mortales como Suleymán (Salomón) encontraran medios mágicos para controlarlos. Incluso cuando están esclavizados y se les mandan tareas, son difíciles de tratar y muestran una actitud irónica y maligna, tratando de tergiversar las órdenes que se les da cada vez que pueden. Pueden tener muchas apariencias, pero suelen tomar la de un hombre bello o una mujer hermosa. Es muy complicado tratar con ellos. Hay ifrits de los dos性os.

En Las mil y una noches, se indica que a Sulaymán, hijo de Daud (David), se le considera el Señor de los ifrit; y se indica que castigó a los ifrit rebeldes que se negaron a seguir la religión y someterse a su obediencia, encerrándolos en jarrones que tenían un sello de plomo, en el que figura impreso el nombre del Altísimo. La tradición sobre el poder de Salomón sobre los espíritus aparece también en Occidente, dentro del Ars Goetia.

En sus más benignas formas de comportamiento, suelen ser bromistas y embaucadores. Tienen una miríada de atributos, debido al efecto aglutinante que tuvo la extensión del islam respecto a las leyendas y supersticiones locales de los pueblos islamizados. Pueden ser invisibles o cambiar a voluntad de forma,

haciéndose pasar por animales o presentándose con la apariencia de una mujer hermosa para visitar a los hombres por la noche, hacerles el amor y robarles la energía, como si se tratara de súcubos. Pueden también ser dominados a través de un objeto (como la lámpara maravillosa de Aladino) y convertirse así en esclavos de quien posea dicho objeto.

Los genios pueden ser causantes de ciertas formas de locura. La palabra árabe que designa al «loco» es maynun, que etimológicamente significa poseído por los genios. Pueden atravesar sólidas paredes sin dejar de tocar lo material y a los vivos, desplazarse a grandes velocidades, transfigurarse en seres humanos y suplantar a familiares y conocidos. El estado normal de un genio es el de invisible para los humanos, ya que Dios les proporcionó muchas habilidades, pero dificultó de esta forma que pudiéramos relacionarnos normalmente con ellos.”

El Genio puede ser identificado como símbolo del “Id”, ya que su conducta irracional e instintiva se relacionada con la figura que ejerce el “Id” en la personalidad humana. Para probar esta hipótesis veamos la relación que guarda el Genio con el Id:

1 - Según la mitología árabe el Efrit fue creado antes que el hombre, así como el Genio es anterior al pescador, y el Id surge en el ser humano antes que el súper-ego.

2 – En el Id se encuentra nuestra necesidades y sentimientos de placer. No todo lo que desea el Id es malo, pero tampoco todo es bueno. En el Efrit también encontramos esta misma dualidad. Es un espíritu poderoso capaz de realizar acciones malas o buenas.

3 – Al igual que el Id pide que se cumplan sus necesidades sin razonar, “como un bebé que llora hasta recibir la comida, sin importarle lo que hagan sus padres para conseguirla”, el Genio de la historia necesita ver cubierta su sed de venganza aunque para eso tenga que matar a la persona que le salvó de su cautiverio. El id desconoce el juicio, la lógica, los valores, la ética o la moral, es totalmente inconsciente, tal cual el genio de la historia, y el carácter del efrit observado dentro de la cultura árabe. Hay un sentimiento (la Ira) y una necesidad de apaciguarla a través de una acción exagerada y sin propósito (vengarse de cualquiera), todo el deseo del efrit gira en torno de ello, como el “Id” de un bebé hambriento.

3 – El número CUATRO

En el cuento el número cuatro aparece constantemente:

- Cuatro siglos: El Genio permanece atrapado en la tinaja durante muchos siglos, pero el proceso mental vivido por él ocurre durante los 4 primeros siglos;
- Cuatro promesas: El Genio durante el tiempo que permanece en cautiverio pasa por varias etapas emocionales, haciendo cuatro promesas respecto a la persona que le libere.
- Cuatro veces echa la red: El Pescador obedece a una metodología de trabajo, todos los días echa la red al mar un máximo de CUATRO veces.
- Cuatro bultos: Las cuatro veces en que echa la red al mar el Pescador retira cuatro

- bultos pesados. Al final todos, no solamente los tres primeros, restaron sin valor, ya que la tinaja de cobre tuvo que volver a ser echada al mar.
- Cuatro familiares: El Pescador posee cuatro personas (mujer y tres hijos) que dependen de su trabajo para vivir. Aunque pueden ser considerados como un bulto o un peso que él debe cargar por toda su vida, y que le amarra a sus responsabilidades, al final es el amor y la responsabilidad de cuidado por su familia que le lleva a buscar una salida inteligente a su dificultad.

Bettelheim, en su libro “Psicoanálisis de los Cuentos de Hadas” analizando la diferencia entre un cuento de hadas y una fábula, utiliza el presente cuento como ejemplo y hace referencia al significado del símbolo CUATRO:

“...paralelismo que hay entre los cuatro esfuerzos del pescador, coronados finalmente por el éxito, y las cuatro etapas por las que pasa la creciente ira del genio, presentando el problema crucial que la vida nos plantea a todos nosotros: el de estar dominados por nuestras emociones o por nuestra razón.

En términos psicoanalíticos, dicho conflicto simboliza la difícil batalla que todos hemos de librarnos: ¿Debemos ceder al principio del placer, que nos lleva a conseguir la satisfacción inmediata de nuestros deseos o a recurrir a la violenta venganza por nuestras frustraciones, incluso en aquellas personas que no tienen nada que ver; o deberíamos renunciar a vivir bajo el influjo de estos impulsos y procurar una vida regida por el principio de la realidad, según el cual tenemos que estar dispuestos a aceptar muchas frustraciones si queremos obtener recompensas duraderas?”¹

Por lo tanto, se observa que el Cuatro constante en el cuento es un simbolismo de las dificultades y las responsabilidades con las cuales el “Yo” debe enfrentarse en la vida para alcanzar la plenitud final o la maduración de su personalidad.

4 – La Tinaja de Cobre y el Sello de Plomo

La tinaja como un objeto que guarda o contiene algo es Símbolo de la mente humana, que guarda y contiene los impulsos del Id. Por otra parte el Sello de Plomo simboliza un elemento que impide la salida de algo, el guardián de la puerta que posee la llave e impide que salga a la luz lo que es perjudicial. Así que el Sello de Plomo simboliza el Poder de Decisión consciente que encierra en la mente lo que es perjudicial para el Yo. El Genio (de voluntad fluctuante, iracundo, rebelde y egoísta), simbolismo del “Id” debe ser guardado en la Tinaja (Mente) y contenido por el Sello de Plomo (Decisión).

Conclusión

El presente cuento encierra en si la dicotomía “bien y mal” existente en el ser humano. En un primer plano, cuando el cuento es contado a un niño, este puede simpatizar con la figura del pescador, hombre simple, trabajador y existente también en su mundo real. El niño puede ver en el pescador la figura de su padre, hombre de familia que le cuida y se preocupa con él; que día a día se enfrenta con diversas dificultades y problemas que para el niño son iguales de grandes y

¹Bettelheim, Bruno. Psicoanálisis de los Cuentos de Hadas. Pag. 38.

terribles como el Genio del cuento.

Por otra parte, el niño también puede identificarse con el pescador. El pescador se ve pequeño, humilde y falto de poder, frente al gran Genio, que le infunde tanto miedo que le impide huir. Mientras que el niño se identifica con el pescador, identifica también al adulto con el Genio, que constantemente le quiere controlar, darle órdenes y subyugar su decisión. Así como el pescador vence al Genio con astucia, el niño también busca sus propios mecanismos para lidiar con el mundo creado y gobernado por los adultos, incluso, utilizando por veces artificios con la mentira y el engaño.

El niño puede fantasear en vencer al gigante, sin con ello traer a conciencia que se trata de sus progenitores. Es más un trabajo del inconsciente, para proteger al niño de lo que supone pensar razonablemente en vencer a sus padres. Actuando a nivel inconsciente el niño siente alivio para sus luchas diarias, y por lo tanto se resguarda el concepto protector de los padres. Bettelheim hace referencia a este concepto cuando menciona:

"Sin ser consciente de ello, el niño se regocija por la lección que el cuento de hadas da a aquellos que ostentan el poder y pueden «embotellarlo y controlarlo». Hay numerosas historias infantiles modernas en las que un niño logra engañar a un adulto. Pero, por ser demasiado directas, estas historias no ofrecen, en la imaginación, ningún alivio en cuanto a la situación de tener que estar siempre bajo el dominio del poder adulto; por otra parte, asustan al niño, cuya seguridad reside en el hecho de que el adulto es más maduro que él, y puede protegerle tranquilamente.

El ser más astuto que un genio o un gigante tiene mayor validez que hacer lo mismo con un adulto. Si se le dice al niño que puede aprovecharse de alguien como sus padres, se le ofrece un pensamiento agradable, pero, al mismo tiempo, se le provoca ansiedad, pues si puede ocurrir esto, entonces el niño no está suficientemente protegido por estas personas tan bobas. Sin embargo, como el gigante es un personaje imaginario, el niño puede fantasear con la idea de engañarle hasta el punto de lograr, no sólo dominarlo, sino destruirlo, no dejando por esto de considerar a los adultos reales como sus protectores."²

Recordemos también que este cuento hace parte de las historias de las "Mil y una noches", donde una joven (Scheherezade) para evitar su muerte, utiliza la astucia. Para evitar que el rey (sultán) la mate como ha hecho con sus anteriores amantes (por recelo de que le traicionen), ella empieza a contarle un cuento, que no llega a terminarlo. Noche tras noche Scheherezade pasa contando cuentos al rey, y los encadena uno a otro, sin terminarlos. Al final de las mil y una noches el Rey es vencido por la astucia de la joven, porque su mente sufre un cambio en razón de las enseñanzas de los cuentos. Bajo esta visión se podría ver a Scheherezade como símbolo del pescador y al Rey como símbolo del terrible Genio.

Sin embargo defiendo que esta es una visión superficial de lo que realmente enseña el cuento. Creo que una verdadera introyección de los símbolos existentes en el cuento, nos revelaría (aún que de manera inconsciente), que tanto el Genio como el Pescador son las partes de una misma persona, como ya explicado anteriormente durante la análisis de los símbolos (Genio/Id – Pescador/Super-ego).

Tanto el Genio como el Pescador están aprisionados durante cuatro períodos: El Genio durante cuatro siglos está embotellado en el jarrón, mientras que el Pescador debe

²Bettelhei, Bruno. Psicoanálisis de los Cuentos de Hadas. Pag. 37.

permanecer atado a su obligación de esperar, durante los cuatro períodos en que echa la red al mar. Además el Pescador también está atado a la obligación de mantener a sus cuatro familiares (mujer y tres hijos).

En este lapso de tiempo, tanto el Pescador como el Genio pasan por procesos mentales semejantes. La ira del Genio va en aumento al no recibir la liberación de su cautiverio durante los TRES primeros siglos. La consternación del Pescador también va en aumento durante las TRES veces que saca la red del mar y solo encuentra tres bultos pesados, trabajosos y sin valor. En un CUARTO momento la IRA, sentimiento del Genio/Id es liberado por el Pescador.

El “Yo” entra en crisis, hay una lucha interior, porque “EL CAMPO DE BATALLA ES LA MENTE.

Así que tanto el Genio/Id como el Pescador/super-ego son proyecciones del “Yo” para buscar una solución a un conflicto interno. El Id desea liberarse de las obligaciones morales y sociales defendidas por el Super-ego. Se siente aprisionado por estas ataduras por lo que genera una gran ira que solo puede cesar con la muerte de aquel que le impide vivir como él desearía, o sea, sin amarras y obligaciones. Así que el “Id” necesita vencer el Super-ego para sentirse totalmente libre. El “Yo” intenta mediar en la situación, haciendo ver que hay una relación entre ambos. En el caso que se observa, el Pescador argumenta ser el libertador del Genio, y le dice que está mal que le pague el favor matándole. Sin embargo el “Id” es intransigente, no está dispuesto a dejarlo en libertad o negociar con él. Eso supondría posponer la batalla y a lo mejor dejar espacio para que el Super-ego se fortaleciera y volviera a controlarlo/embotellarlo.

Esa lucha revela una maduración de la personalidad. El “Yo” entra en crisis porque necesita pasar por un proceso mental de maduración, donde debe aprender a controlar sus instintos a través de la decisión consciente. El Pescador, identificado como un hombre mayor, es la proyección de la supuesta madurez que sólo será ratificada a través de la toma de decisión consciente de controlar los impulsos del “Id”.

En la historia de “Las mil y una noches” el Rey también pasó por ese mismo proceso mental. Al final obtuvo el conocimiento necesario a través de los cuentos, introyectó los símbolos reconocidos por su inconsciente y pudo superar su crisis personal observada a través del miedo que tenía de ser traicionado. Su impulso de defensa a través del asesinato de aquellas que podrían traicionarle fue vencido, él dejó de matar y transformó Scheherezade en su esposa y reina.

El Pescador también obtuvo el más gran premio. Él no pudo preservar la tinaja de cobre, que sin duda era de mucho valor económico, pero conservó su vida, y aprendió que aquellos que a veces pueden suponer una carga para él (mujer y tres hijos) también se constituyen en el ancla que dan sentido y razón a su vida, puesto que gracias al amor que tiene por ellos y la responsabilidad que siente frente a su cuidado, pudo mantener el equilibrio y la tranquilidad necesaria para poder encontrar la solución que le ayudaría a vencer el Genio y conservar su vida.

Claudine Bernardes
Especialista en Cuentos y Fábulas Terapéuticas
www.lacajadeimaginacion.com