

Sindbad, el marino

Montserrat ABUMALHAM

Universidad Complutense de Madrid

RESUMEN

El viaje de aventuras, con toques fantásticos, tiene en la Literatura árabe un representante bien conocido: Sindbad el marino. En este trabajo se analiza la estructura de los diversos viajes recogidos en *Las mil y una noches* y las funciones que el héroe desempeña en comparación con los elementos básicos de un viaje iniciático.

Palabras clave: Literatura, Literatura árabe, Viajes fantásticos.

ABSTRACT

The most significant hero in sail's storytelling of Arabic Literature is Sindbad, the sailor. This article undertakes a comparative analysis of the structure of all travels included in *Thousand and one nights*, paying attention to the functions the hero represents in front of basic elements of an initial travel.

Key words: Literature, Arabic Literature, Fantastic Travels.

Varios Sindbad, todos ellos de ascendencia más oriental, desde la perspectiva de lo árabe, juegan sus diversos papeles en la narrativa árabe. Varios de ellos, además, quedan recogidos en las *Mil y una noches*¹. No voy a detenerme en su descripción e historia particular porque no es este el lugar de hacerlo. Sólo recordaré que hay un Sindbad rey que sirve de ejemplo de hombre impulsivo y, en consecuencia, injusto, cuya historia y la de su halcón de caza recuerdan bastante el planteamiento ético de la historia de «las dos palomas» recogida por Ibn al-Muqaffa` en *Calila y Dimna*². Está, también, el célebre Syntipas, el sabio, y sus consejos acerca de la maldad de las mujeres³. Por fin, Sindbad, el marino y Sindbad, el porteador; el primero, viajero y aventurero, el segundo, el receptor de las aventuras del primero.

En la literatura árabe, Sindbad, el marino, es el prototipo del viajero y, además, modelo de hombre ávido de experiencias. No sólo procede de una narrativa de aven-

¹ Véase la traducción de J. Vernet, 2 vols. Barcelona, 2000.

² La moraleja es que no se debe juzgar por las apariencias.

³ Véase Juan Vernet, *Literatura árabe*, Barcelona, 2002, pp. 129-130.

turas anterior, sino que sirve de modelo a la literatura contemporánea donde desempeña diversas funciones.

Sindbad, el marino, tal como aparece en las *Mil y una noches*⁴, protagoniza siete viajes⁵. El primero de ellos se origina porque Sindbad, cuyo padre acaba de morir dejándole una gran fortuna, se dedica a dilapidarla en francachelas hasta que se arruina. Una vez sin dinero, decide vender lo poco que le queda, comprar unas mercancías y hacerse a la mar como comerciante.

Este primer viaje le llevará a vivir una serie de aventuras entre las que la más notable es que, habiendo anclado su barco y desembarcado los pasajeros y parte de la tripulación en una isla, ésta resulta ser un gigantesco animal marino que, importunado por los visitantes, se despierta y se sacude. Muchos de los embarcados consiguen huir a tiempo, pero no Sindbad que, agarrado a un madero, llega a una tierra donde le acogen y donde medra. A pesar de llevar una buena vida en aquel lugar, añora Bagdad y sueña con regresar.

Pasado algún tiempo, atraca en aquella ciudad el barco en donde él se embarcó por primera vez, el capitán le devuelve sus pertenencias con lo que aumentan sus riquezas y regresa en el mismo barco a su ciudad natal. Sindbad, pues, vuelve inmensamente rico y comienza a vivir con gran esplendor, pues, además partiendo de esta fortuna adquirida consigue con sus negocios en la ciudad aumentar sus riquezas.

Empezamos a conocer las aventuras de Sindbad, el marino, porque otro Sindbad aparece en escena. Se trata de un porteador que, agotado por el esfuerzo que le demanda su trabajo, se sienta en un banco a la puerta de la casa de Sindbad, el marino. Allí, al ver el esplendor de la casa a cuya puerta está, se queja de cómo la fortuna favorece a unos y se niega a otros. El dueño de la casa le obliga a entrar y comienza a contarle las fatigas que debió pasar en su primer viaje como justificación de su riqueza.

Narrada la primera historia, Sindbad, el marino, invita a Sindbad, el porteador, a que comparezca al día siguiente y así le seguirá contando las muchas fatigas que debió pasar para conseguir su actual situación de bienestar. La invitación a escuchar la narración de sus aventuras va acompañada de la invitación a cenar, del regalo de un traje y de una bolsa de monedas de oro. De manera que, historia tras historia, el porteador acaba siendo un hombre rico.

Esta primera aventura, situada en un cuento marco: el porteador que sirve de excusa para la narración; posee, sin embargo, el esquema típico de una epopeya o de un viaje iniciático, muy semejante a otros que aparecen en las diversas narrativas del fondo semita⁶, aunque su origen provenga de la India.

En estas epopeyas, el héroe, que tiene la vida asegurada, sufre una desgracia⁷ y se ve abocado a una restitución. En este caso, Sindbad, no tiene que llevar a cabo

⁴ No voy a detenerme en los orígenes de los 'viajes' y en las múltiples conexiones que tengan sus temas internos y motivos con otras literaturas. Sobre ello mucho se ha escrito, aunque siga siendo una obra de referencia la de Nikita Elisséef, *Thèmes et motifs des Mille et une nuits*, Beyrouth, 1949.

⁵ Desde la noche 537 a la noche 566.

⁶ Véase Jean Bottéro, *Mesopotamia. La escritura, la razón y los dioses*, 1.ª ed. española, Madrid, 2004.

⁷ La muerte del padre es un motivo frecuente.

una ‘venganza de sangre’ ni tiene que perseguir a los responsables de la muerte de su padre porque se trata de una muerte natural⁸. De manera que, únicamente, ha de continuar el negocio de su padre. Sin embargo, dilapida, como el hijo pródigo, su herencia, por lo que ha de abandonar su ciudad.

De manera que Sindbad aparece como un joven inmaduro que deberá pasar por una prueba para alcanzar la madurez y volverse responsable y adulto. Es significativo, en este sentido, que en esta primera aventura, la experiencia la proporcione un monstruo marino que, ni el capitán del barco, ni los tripulantes, ni mucho menos Sindbad, son capaces de reconocer como tal. Tanto es así que lo confunden con una isla, recurso muy viejo, pero que resulta muy efectivo sobre todo para mostrar las dimensiones del monstruo.

En este sentido, el monstruo marino juega un papel importante en este primer viaje, como viaje iniciático, porque es la misma imagen de la mitología semita que representa a la muerte. Es decir, el temor a la muerte o el enfrentamiento directo con la muerte es lo que, como a Gilgamesh⁹, obliga al hombre a iniciar su marcha de experimentación y acceso a la madurez.

Sindbad, pues, desde su vida muelle se ve abocado a iniciar su viaje por su mala cabeza, su inmadurez, y a luchar o escapar del monstruo marino, es decir de la muerte. Tras esa experiencia, llega a otro lugar donde también consigue el bienestar, pero, entonces descubre algo más importante: el hombre ha de estar en el lugar que le corresponde. Aquí ese conocimiento, esa convicción, se expresan por medio de la nostalgia de la patria.

Por otra parte, el primer territorio al que Sindbad llega huyendo del naufragio aparece como un lugar de exilio. El exilio constituye, en la narrativa semita, el espacio perfecto para el acceso a la maduración y la sabiduría. El prototipo de exilado en el mundo semita sería Moisés y el prototipo en la cultura árabe sería, además de Moisés, Abraham¹⁰ y el propio Profeta Mahoma.

En este sentido, es importante también el hecho de que esa tierra de exilio sea una isla, porque existen directas conexiones en la cultura árabe entre el océano y el desierto, entre las islas y los oasis.

De manera que Sindbad, exilado en esa isla, siente añoranza de su Bagdad; es decir se da cuenta de que no será el mismo hombre si no regresa a su tierra y a su espacio natural, por muy rico y considerado que sea en esa otra isla en la que está refugiado. Por otra parte, al igual que Gilgamesh, Sindbad no será el hombre que ha de ser si no acepta su condición humana y si no cifra su felicidad en su propia realidad.

La segunda travesía de Sindbad podría considerarse algo así como una repetición de la primera o una simple prolongación de la misma. En ella se da el episodio del pájaro *ruj*, que aún aparecerá en otro de los viajes. La forma en que se

⁸ Véase Bichr Farès, *L'honneur chez les arabes avant l'islam*, París, 1932.

⁹ Jorge Silva Castillo, *Gilgamesh o la angustia por la muerte. Poema babilonio*, El Colegio de México, 4.ª ed. corregida, México, 2000.

¹⁰ La forma en que Abraham se comporta en el texto coránico es prefiguración del Profeta Mahoma *Qur.*, XIX

narran los acontecimientos nos podría hacer pensar, si no fuera porque no conocemos el orden en que estas narraciones se producen, sólo cómo aparecen, que se trata de un *El viaje de Sindbad II*, al modo en que se producen las modernas películas que se agotan en sí mismas por tanto estirar los argumentos, lo que lleva a estas narraciones cinematográficas a rayar el absurdo y la aventura por la aventura.

No obstante, el motivo del pájaro es un motivo que aparece no sólo repetido en otro de los viajes de Sindbad¹¹, sino que aparece en otros cuentos de las *Mil y una noches*, de manera que hace pensar más en una cuestión de gusto por el motivo que se adhiere a un personaje con el que se empareja bien.

Pero llegamos al tercer viaje y aquí el absurdo se dispara. Compuesto fundamentalmente por un motivo de larga tradición: el gigante caníbal. Sin embargo, se inicia con una arribada a la isla de los monos y la reacción de los marineros y mercaderes frente a la agresividad de los monos es de total impotencia. Nadie se plantea ninguna estrategia para defenderse de la agresividad de los monos. Pero la parte central de la aventura la constituye el enfrentamiento con una nueva versión de Polifemo, que, además, va a tener su prolongación, más o menos retocada, en el quinto viaje.

No obstante, quizá el más significativo en la línea de la pérdida de sentido sea el cuarto viaje. Sindbad se embarca y su nave naufraga. Es arrojado a un territorio en donde unos antropófagos engañan a sus compañeros que se dejan llevar por la gula y ella los ofusca de manera que no se dan cuenta del peligro. Sólo escapa de manera accidental Sindbad y se establece en una floreciente ciudad, donde logra el afecto de un mercader que lo casa con su hija. Demasiado tarde descubre que la costumbre de los habitantes de la ciudad consiste en enterrar juntos a los esposos, a la muerte de uno de ellos. La fatalidad quiere que pronto muera su esposa y él es arrojado a una sima junto con el cadáver de su esposa. A los vivos a los que se arroja a la cueva se les dan viandas para que aguanten unos días. Sindbad entonces se oculta y, según van cayendo vivos con sus viandas, los mata para tener de qué comer. De este modo, una narración que comienza con una cierta recomendación moral acerca de la gula y las desgracias que acarrea, termina con el héroe convertido en asesino para robar un poco de comida.

Es llamativo este episodio, porque Sindbad en otras ocasiones, con el pájaro *ruj*, por ejemplo, o con el gigante caníbal, ha hecho gala de gran astucia y poder de convicción, como lo hará también en el quinto viaje. Sin embargo, en esta ocasión, se comporta como un villano sin recursos. Tan falto de astucia está, que se queda en aquella horrenda cueva por una larga temporada, hasta que descubre que un perro entra allí por algún lugar a comerse los despojos humanos, lo sigue y encuentra otra abertura en el otro extremo de la montaña que rodea a la ciudad. Por allí sale y se libra, cuando un barco lo distingue en la costa y lo rescata.

En este cuarto viaje da toda la impresión de que ya Sindbad ha perdido totalmente cualquier intención de llevar a cabo un viaje como proceso para alcanzar sabiduría, pues no sólo se comporta como un necio, sino como un desalmado. Tal

¹¹ N. Elisséef, *op. cit.*, p.181.

vez, si pensamos que una de las más terribles pesadillas es la de ser enterrado vivo, en la fantasía de Sindbad, en este viaje, se cumple ese terrible designio. El héroe cae en aquello de lo que huía, la muerte, pero del peor modo posible.

En cualquier caso, los restantes viajes también se producen, como el segundo, el tercero y el cuarto, por la simple razón de que Sindbad de repente siente la necesidad de embarcarse sin que se dé otra causa de más peso. Sólo en el séptimo se relaciona su nueva aventura con que unos mercaderes vienen a visitarle en Bagdad, cuentan sus hazañas y él desea vivir las suyas propias. Sin embargo, en el cuento marco que sirve de apertura y cierre a cada uno de los viajes, Sindbad invita al porteador homónimo, le agasaja, le regala trajes y oro sólo, al parecer, para asegurarse de que tiene un oyente para sus historias. Así que Sindbad, el porteador, se convierte de alguna manera en el *alter ego* de Sindbad, el marino, y su única misión es la de escuchar.

La lectura continuada de los viajes, pues, parece señalar que Sindbad viaja o ha viajado únicamente para poder contar algo. De tal manera es así, que parece que Sindbad no alcanza nunca la madurez y tiene que probar una y otra vez y correr mil aventuras para ver si alcanza la sabiduría. Sin embargo, este viaje iniciático, una y otra vez repetido, se convierte paulatinamente en una caricatura absurda, y el valiente muchacho del primer viaje desaparece, convertido en un ricachón aburrido, que no sabe qué hacer con su tiempo y que se enreda en una huida tras otra. Así pues, si las fantasías, que son construcciones de la imaginación que se apoyan en la realidad, se vuelven cada vez más delirantes hasta presentar al personaje como un ser vil y abyecto, estaremos ante un héroe que ni siquiera en el delirio alcanza sus objetivos¹². Cuando ya a instancias de su familia se resigna a no salir más en pos de aventuras, se busca a este oyente comprado para revivirlas una y otra vez.

Siguiendo las sugerencias que Gaston Bachelard nos proporciona en su *Poética del espacio*¹³ podríamos decir que Sindbad es el hombre encerrado fuera de sí. Parecería que Sindbad es el hombre incapaz de vivir «dentro de sí» o «consigo mismo» que, al expatriarse constantemente, a pesar de su declarada añoranza por Bagdad, por la que está haciéndose levemente consciente de que ha perdido su yo y su lugar interior, queda definitivamente condenado a ese extrañamiento de sí mismo¹⁴.

Pero, incluso, cuando parece renunciar a sus viajes, a su ‘afuera’ o su ‘allí’, para permanecer en su ‘aquí’, necesita imaginarse a sí mismo en ese ‘allí’, narrando sus historias, para, en el último de sus viajes, quedar totalmente anclado en ese ‘fuera de sí’, en esa alienación, porque su historia es recogida por escrito por orden del califa Harun al-Rashid¹⁵.

Así como en la *Historia interminable*, Michael Ende decía que un exceso de fantasía es locura, Sindbad representa el exceso de maduración que es otro modo

¹² Carlos Castilla del Pino, *El delirio, un error necesario*, Oviedo, 1998, p. 52.

¹³ 4.^a reimp., FCE, Madrid, 1994, pp. 250 y ss.

¹⁴ *Idem*, pp. 255 y ss.

¹⁵ C. Castilla del Pino, *op. cit.*, pp. 67 y ss.

de locura. Por ello mismo, quizá, el califa entiende que esta historia ha de quedar recogida y servir de escarmiento y enseñanza.

Por otra parte, está la cuestión del miedo. El miedo empuja. Se actúa porque se necesita estar en constante actividad para no pensar en el miedo a la muerte. Sin embargo, el proceso iniciático entrevisto en el primer viaje debería acabar, como en Guilgamesh, con la aceptación de la condición humana emparajada irremediabilmente con la muerte. Pero, Sindbad que llega, probablemente, a esa conclusión, por otra parte inevitable, quiere aún evitarla y pone en juego toda su imaginación. Inventa nuevas rutas y nuevos viajes, nuevas experiencias, que tienen un componente onírico, de ahí la apariencia de absurdo, porque de lo que se trata es de repetir la alienación respecto al temor¹⁶.

En resumidas cuentas, Sindbad que tras su primer viaje habría alcanzado la madurez y se habría reencontrado a sí mismo, se extravía en los seis viajes restantes y, perdido su yo, no le queda más que reconocerse en otro que recibe sus historias. Sindbad, pues, es un alienado, enumerando ante su psicoanalista sus síntomas una y otra vez.

¹⁶ Gaston Bachelard, *El derecho a soñar*, 1.ª reimp. española, FCE, Madrid, 1997, pp. 136 y ss.