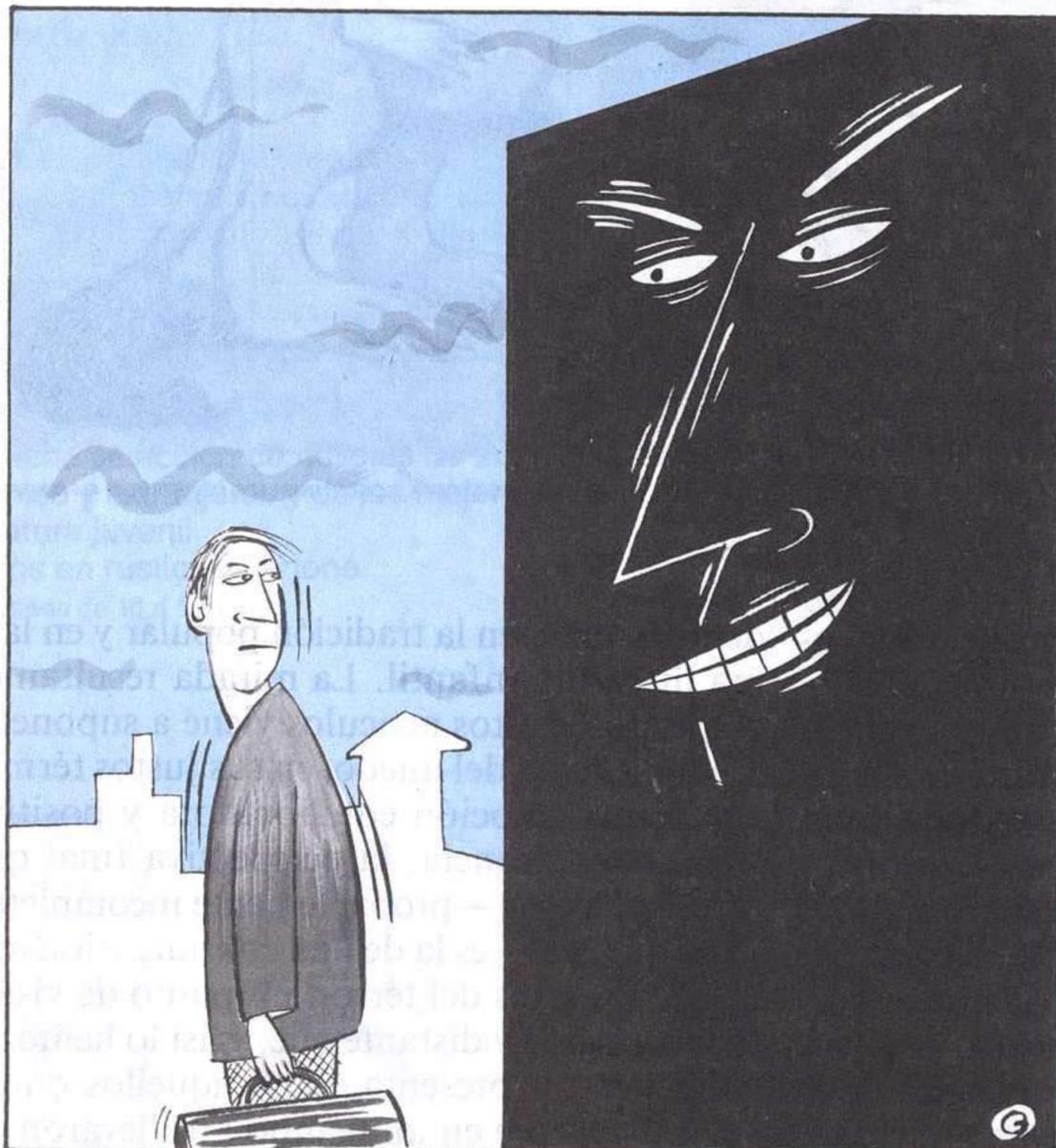


EN TEORÍA

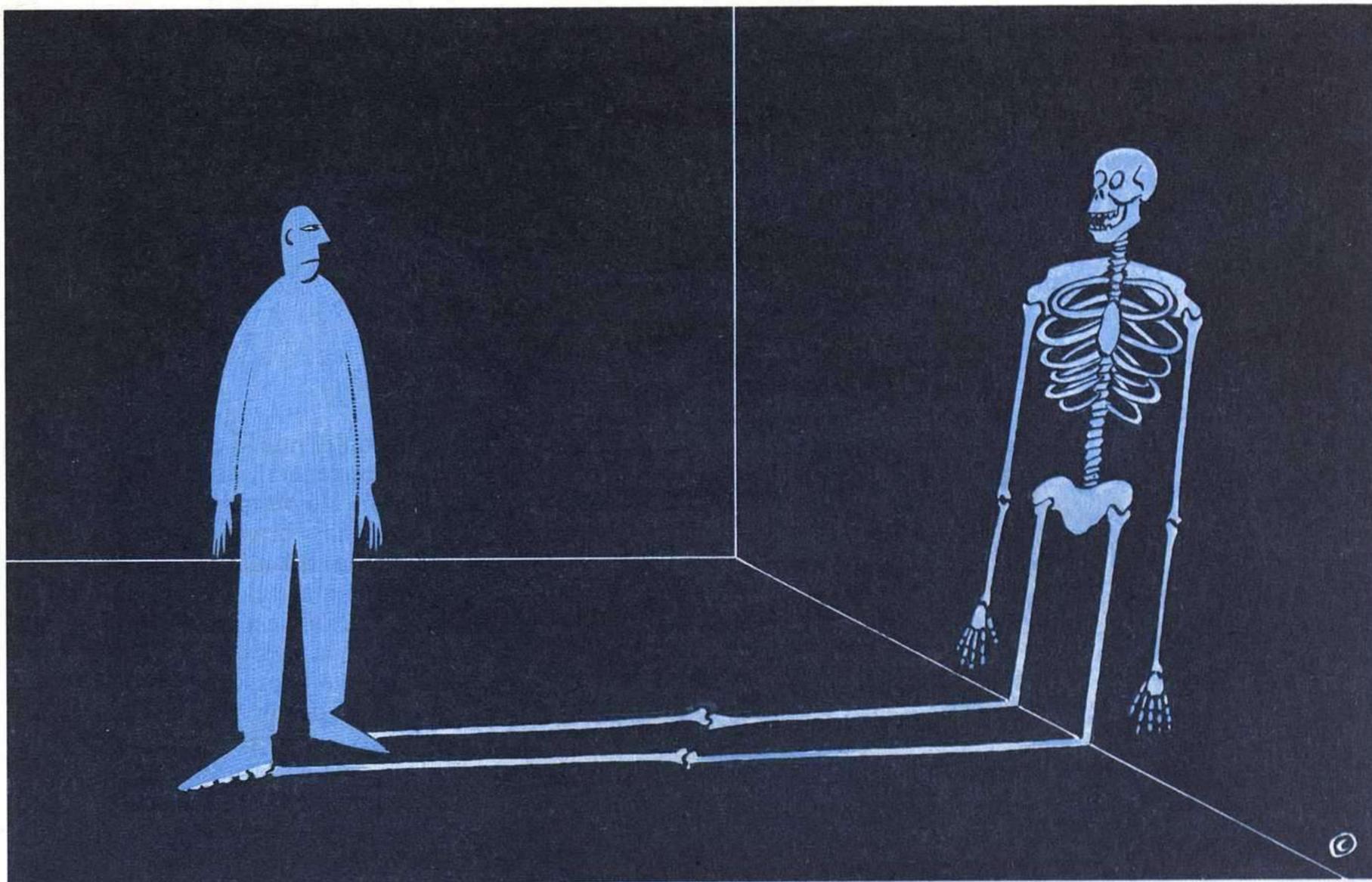
Miedos y monstruos

por Gerardo Gutiérrez*



GUILLEM CIFRE

¿De dónde proviene la fascinación que los personajes del miedo provocan en los jóvenes lectores? ¿Cuáles son sus características y en qué reside su tremendo atractivo? Si despiertan el miedo y además atraen irresistiblemente, ¿es conveniente que los niños entren en contacto con ellos a través de la literatura infantil? Estos y otros interrogantes son el tema central del presente artículo, en el que, a modo de respuestas, se recogen algunas aportaciones del psicoanálisis al estudio del significado y la influencia de los personajes del miedo en los jóvenes lectores.



GUILLEM CIFRE

En la definición de *miedo* dada por M. Moliner⁽¹⁾ aparece como idea central la del posible daño, padecimiento o molestia para el sujeto. Pero algunos personajes nos causarían igualmente miedo aunque no tuviéramos motivos para pensar que pudieran hacernos ningún daño. Por ejemplo: el fantasma de un ser querido, un robot a nuestro servicio, un humanoide que quisiera ser nuestro servidor, un monstruo que pretendiera ser nuestro amigo...

En la literatura hay algunos personajes así, a los que el protagonista deja de temer en determinado momento, estableciéndose entre ambos relaciones de cariño y colaboración, como ocurre con ET y su joven amigo, con la novia del vampiro o con Aladino y su genio, aunque el sentimiento inicial fuera de miedo.

En otros casos, las características del personaje están íntimamente ligadas a la idea de maldad y daño, como ocurre con el lobo devorador, el diablo maligno o el ogro voraz. Creo que todos ellos tienen una nota en común: su carácter anómalo y siniestro. Y, por tanto, tal vez deberíamos calificar la emoción que producen no tanto como

«miedo» sino como «angustia» o «vivencia de lo siniestro».

¿Es que el miedo, la angustia y la vivencia de lo siniestro son distintos? Desde luego. Y aunque las diferencias que voy a establecer son discutibles y no sean siempre claras, prefiero perder matizaciones rigurosas a cambio de ordenar un poco este tema.

El «miedo» supone una sensación de peligro, de daño potencial para el sujeto, ante un objeto (cosa, persona o situación) definido. El temor se produce ante un objeto suficientemente representado a través de imágenes, palabras, sonidos reconocibles, recuerdos, etc.

La «angustia» es una emoción que actúa como una señal ante un peligro indefinido, ante un objeto que no está bien representado. En tanto el objeto se mantiene inespecificado, difuso, se produce la angustia. Cuando el objeto se determina, se representa, la angustia se torna en miedo. La angustia se relaciona siempre con un incómodo sentimiento de expectativa. Produce la sensación de que algo puede pasar, o me puede pasar, sin saber en qué podrá consistir. Tiene que ver con la espera, con el no saber. La angustia del torero en el callejón, la an-

gustia ante el diagnóstico médico, son ejemplos de otras angustias mucho más irracionales y resistentes a cualquier criterio de realidad.

Si por un lado la angustia se puede confundir con el miedo, por otro se puede deslizar hacia la «vivencia de lo siniestro» al intentar identificarla.

En un artículo que Freud⁽²⁾ escribió en 1919 —«*Lo siniestro*»— indicó que hay que poner «la vivencia de lo siniestro» en relación con las propias fantasías o deseos del sujeto. El efecto siniestro u ominoso se produce cuando, por alguna razón, el sujeto percibe como externos algunos sentimientos propios que deberían permanecer ocultos. Es la aparición de algo que, siendo familiar y propio del sujeto, deja de permanecer oculto, velado, para él y para los demás.

Pondré un ejemplo analógico para ilustrar lo dicho: nuestra propia calavera es sin duda un elemento familiar para cada uno. Sabemos desde siempre que está ahí, nos la acariciamos constantemente a través de una delgada capa de piel, podemos reconocer al tacto su tamaño y su forma... pero se convertiría en un elemento siniestro si un día, al mirarnos al espejo, la contempláramos allí con todo



GUILLEM CIFRÉ

su detalle. Sabemos que debe estar allí, pero oculta, tapada.

Con determinadas ideas, sentimientos o deseos ocurre lo mismo. Nunca han salido a luz, ni siquiera para nosotros, de forma clara. O quizá eran perfectamente conciliables para la conciencia del sujeto y, por alguna razón (evolución, educación, represión) tuvieron que ser sepultadas en un aparente olvido. Pueden seguir ahí, en algún rincón de nuestro psiquismo, en nuestras ocurrencias y dichos, pero con la esperanza de que nunca se mostrarán sin el velo que les proporciona lo metafórico de nuestro lenguaje.

Considero que el miedo que producen los personajes de la literatura fantástica es sobre todo una mezcla de angustia y cierto sentimiento de lo siniestro.

Los personajes del miedo

Puede resultar aclaratorio examinar con detalle las características de los más usuales personajes de miedo de la literatura fantástica y popular. Tres de entre ellos tienen claramente una característica específica común: su inclinación a devorar o succionar a la víctima. Son *el lobo*, *el ogro* y *el vampiro*, aunque tienen rasgos diferenciales importantes.

El lobo, a pesar de permanecer en posición erecta y parlante, mantiene su aspecto de animal, similar además al lobo real. Es el único de todos los personajes que cuenta con un «original» en la realidad. Es por ello que el miedo al lobo se ajusta más al concepto de miedo al que se aludía más arriba. Este sentimiento se emparen-

taría con el miedo a los animales feroces en general, las fobias a los perros, etc. No obstante, es evidente que en muchas ocasiones la respuesta emocional del niño ante la amenaza de «¡que viene el lobo!», no implica la formación de representaciones concretas en la mente del niño. El lobo puede significar también para él la presencia de un peligro indefinido, maligno y devorador. En este sentido estaríamos en la misma línea de los otros personajes, lejanos a la realidad.

Es imprescindible dejar sentado que, cuando utilizo la palabra realidad, me refiero a la realidad como generalmente creemos entenderla. Pero esa realidad, llamémosla material, es diferente a la «realidad psíquica», concepto de una enorme importancia que viene a coincidir con toda la capacidad fantasmática del sujeto (fantasías subliminales, fantasías inconscientes y la ensoñación diurna más o menos consciente). Con diferente intensidad y eficacia, todos los personajes citados están registrados en la realidad psíquica del niño aunque no existan en la realidad material. A excepción del lobo, como queda dicho, y del robot.

El ogro, como el lobo, es un personaje típicamente infantil. Pertenece al género masculino, pero sin embargo está oscuramente sexuado. Este carácter de cierta indefinición sexual tiene sus repercusiones, y se encuentra también en otro personaje típico de los cuentos, el enano. El ogro puede ser destructor por su magnitud y fuerza, puede tener poderes mágicos que le permiten proezas como la de transformarse, y es, invariablemente, un ávido devorador de personas. El coco, el hombre del saco, el sacamantecas y otros personajes similares, son también exponentes claros de la fantasía de devorar o ser devorado.

El vampiro no es un personaje típico de la literatura infantil. Es un personaje de creación basado, sin duda, en ciertas leyendas o historias populares. Incluye, además de la



GUILLEM CIFRÉ

devoración-succión, la imagen de la sangre con su nota inquietante (recuérdese lo dicho a propósito de la calavera) y un matiz más abiertamente erótico.

El *fantasma* es un personaje interesantísimo que abunda en los relatos populares tradicionales. Es un elemento siniestro típico porque él, como nadie, representa la presencia externa y real de algo o alguien que no tendría que estar porque está muerto. Todos los fantasmas producen angustia y son temibles, curiosamente incluso aquellos que pertenecen a seres queridos y cuya ausencia hemos llorado sinceramente. Todos quisiéramos devolver la vida al muerto

amado, pero se nos erizan los pelos ante la posibilidad de que eso ocurra realmente. Los fantasmas no sólo son inquietantes, sino amenazadores, peligrosos. Casi siempre aparecen así en los cuentos. Desde el punto de vista psicológico nos tendríamos que plantear temas tan complejos como nuestra posición frente a la muerte y a los muertos. Y repasar las actitudes sociales que con frecuencia toman una forma clara de aplacamiento y control del muerto. Pero, además, el fantasma despierta sentimientos de culpa. En el pensamiento popular, el fantasma que vuelve del otro mundo tiene con frecuencia aura de justiciero, de vengador. Se venga, sin duda, de los

daños que sufrió mientras pertenecía todavía al mundo de los vivos. Dicho de otra manera: proyectamos sobre la figura del muerto todo lo que pudo haber por nuestra parte de negativo y hostil. El fantasma, por tanto, despertaría miedo al castigo por una parte, y por otra un intenso sentimiento de lo siniestro.

El *enano* ha sido objeto de un estudio muy interesante por parte de Bruno Bettelheim⁽³⁾ a propósito del cuento de Blancanieves. Su tamaño, su indefinición en cuanto al sexo, su carencia de planes y de futuro, su gregarismo, el hecho de que su actividad exclusiva sea un trabajo siempre repetitivo y en nada creador, su obsesión

por retener el producto de esas actividades, sugieren la idea de un ser humano detenido, estancado en su crecimiento, sin acceder irremisiblemente a una identidad ni personal ni sexual, incapaz de relaciones adultas de intercambio, sin historia ni futuro, en realidad sin deseos. Pero el enanito no es demasiado inquietante. Para el niño representa —siempre según Bettelheim— una tentación en la que no puede caer: debe seguir evolucionando y hacer frente a los conflictos que el crecimiento plantea, que son muchos.

El *humanoide* de hoy sí es inquietante. Es siniestro. No conozco mucho el género —más propio de cómics y de películas de ciencia-ficción que del acervo tradicional— pero pienso en dos tipos distintos: aquel que es un ser incompleto físicamente o aberrante, que no ha llegado a ser humano, mudo, oculto bajo un opaco manto, más bulto que cuerpo; y el que fue humano, murió y vuelve a una vida horrible, un muerto en vida, el zombi. El uno no llegó a vivir, no pasó de una especie de vida vegetativa, de esclavo sin promoción posible, y el otro dejó la vida atrás pero no pudo morir. Tienen elementos comunes con el enanito por una parte y por otra con el fantasma. Pero estos se presentan como especies diferentes a la humana. El enano tiene un aspecto que es parodia del humano, es cómico y amable. El fantasma es una sábana hueca, una voz, un reflejo. Ciertamente es siniestro, pero su aspecto permite incluso un tratamiento cómico del personaje. En cambio los humanoides, al menos los dos tipos a los que me estoy refiriendo, no permiten otra respuesta que no sea el horror y la repugnancia. El primero es un feto viviente, el segundo un cadáver con vida. Son seres impensables. Y no por su aspecto horroroso o por sus maldades, cuando las hay; tampoco por la imposibilidad de su existencia. Todos los personajes que venimos revisando son imposibles, pero ninguno pretende ser

real; son personajes de ficción, no pretenden ser humanos. Los humanoides sí, puesto que se dan en la realidad: los fetos y los cadáveres existen de hecho. Prodríamos decir que los humanoides son reales, forman parte de lo real, un real impensable porque se sitúa en un antes y en un después de nuestro lenguaje.

Finalmente, unas palabras acerca del *diablo*. Representación del mal, de los impulsos envidiosos, hostiles, destructivos, es, no obstante, el personaje atractivo y seductor por excelencia. Los pactos diabólicos, las ventas del alma al diablo, son elementos frecuentes en nuestra literatura y en nuestros mitos. A través de la historia de nuestra cultura se ha mantenido inextinguible una línea de pensamiento que, con diferentes argumentos, afirma la existencia de un núcleo demoníaco en el ser humano. Los defectos del diablo son defectos humanos y sus poderes son los mismos que nosotros desearíamos tener. Está hecho a imagen y semejanza de parte de nuestros deseos y fantasías. No es raro, por tanto, que nos produzca miedo y horror, porque en él podríamos reconocer e identificar gran parte de nuestro mundo psíquico que, con suerte, permanece contenido y controlado por nuestro yo, con el apoyo de la educación y la sociabilidad.

Una fantasía frecuente en la literatura

Repetidamente nos hemos referido a la idea de devorar o ser devorados que juega un papel importante en el psiquismo infantil. Es ésta una fantasía cuya presencia en la realidad no nos deja indiferentes. El canibalismo es una práctica que nos horroriza de una manera muy especial. Sin embargo, nuestro lenguaje coloquial está plagado de expresiones y dichos de sentido claramente canibalístico: desde el «¡que te como, que te como!» con que nos dirigimos al bebé, pasando por los juegos de fichas en que se

come al contrario, hasta el lenguaje erótico del adulto, que sería impensable sin este tipo de expresiones.

En los primeros tiempos de la evolución psíquica de cada uno, en los primeros años, las fantasías orales canibalísticas o pasivas conforman gran parte de la realidad psíquica del sujeto. En este tiempo también los modos de relación con el entorno se establecen fundamentalmente según los patrones de lo oral, a través de la boca y las funciones relacionadas con la alimentación. Con el crecimiento, esos modos de comunicación con el entorno dejan de ser predominantes. Y las fantasías orales van retrocediendo respecto a la conciencia que, a su vez, va creciendo y formándose. De esta forma intento explicar cómo determinados productos psíquicos (fantasías, deseos, etc.) que siempre estuvieron ahí —familiares por tanto para el sujeto—, o nunca fueron conocidos para el yo o, si en tiempos lo fueron, sucumbieron posteriormente a un proceso de represión.

Es decir que en el sujeto perviven, en un estado de velamiento que podemos llamar inconsciente, un gran número de fantasías orales, activas y pasivas, sádicas y masoquistas que se manifiestan metafóricamente a través de distintos medios de expresión (sueños, juegos, dibujos, expresiones verbales). Tal pervivencia no tiene por qué suponer ningún peligro o amenaza para el sujeto, si esas fantasías permanecen ocultas o metaforizadas, pero si eso que debe permanecer latente, irrumpe desde el exterior personificado en una figura ávida y voraz hasta la destrucción del otro y si, además, el personaje no se debate en la impotencia sino que resulta imparables en sus tendencias incontroladas, entonces aparece, en forma más o menos intensa, la angustia y la vecindad de los siniestros.

Los finales de los cuentos corrigen las tendencias connaturales de los personajes del miedo. Así, respecto a la fuerza incontrolable de los deseos del

ogro, del lobo, del vampiro, etc., que siempre parecen conseguir sus objetivos de forma omnipotente, manteniendo asolada y aterrorizada una comarca, o propagando velozmente sus poderes, los finales de los cuentos demuestran que no había tal omnipotencia y penalizan la incontinenca destructora de estos personajes.

El tema de los finales de los textos para niños es fundamental, porque al encauzar todo lo anterior, lo hacen posible. Quiero decir que estos personajes son posibles en los cuentos porque hay un final que intenta resolver el conflicto. De lo contrario el niño podría quedar sumido en el malestar y la angustia. Algunos, no obstante, no tienen este final feliz. Un caso conocido es el de la Caperucita devorada por el lobo en la última escena. Tal vez de ahí el lobo reciba una sobrecarga en su capacidad de atemorizar, a pesar de lo dicho anteriormente.

Otro aspecto importante, en un momento en que los cuentos han dejado de propagarse por transmisión oral y son objeto de edición, es el de la ilustración de los relatos infantiles, o el intento del cine y la televisión para representarlo todo en imágenes. La mayoría de los personajes famosos de la literatura infantil, por el hecho de tener su origen en la tradición oral, no soportan bien la representación en imágenes. Están hechos para ser imaginados por cada uno, a partir de la imprecisa descripción del narrador y en base al repertorio de fantasías de cada niño.

Fascinantes monstruos

Después de todo lo dicho, queda todavía sobre el tapete una interesante cuestión. ¿Dónde radica el tremendo poder de *fascinación* que estos seres ejercen sobre nosotros?

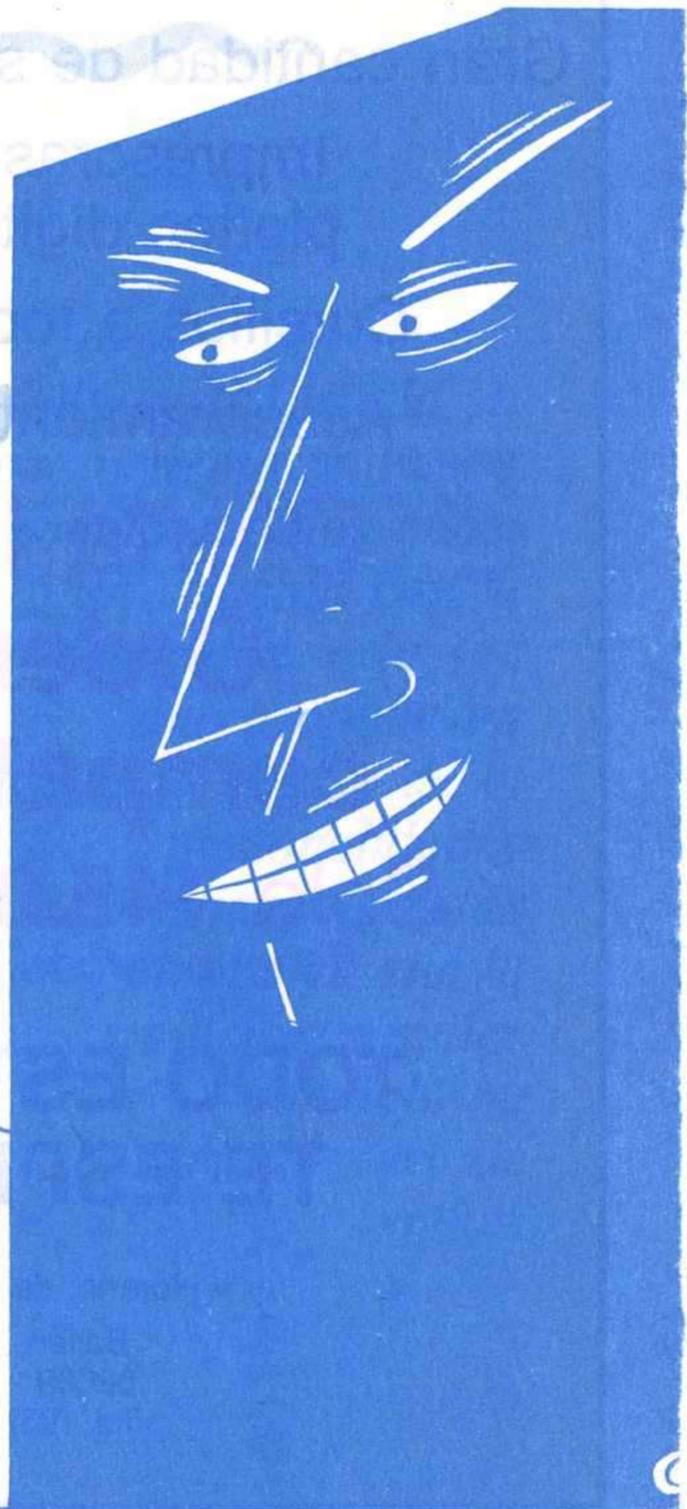
Fascinar, según M. Moliner, es, entre otras acepciones: «atraer una cosa o persona a alguien y retener su mirada o atención irresistiblemente por su brillo, belleza u otra cualidad so-

bresaliente». Entonces, ¿cual es el brillo o cualidad sobresaliente que hace que estos personajes nos fascinen? Su cualidad está en que representan para el sujeto la proyección de determinados deseos que resultan totalmente inaceptables para su yo. Fascinan al sujeto, porque son inconciliables con el yo de ese sujeto.

Esta explicación da por supuesta una diferencia importante que no ha sido señalada. Me refiero a *la diferencia entre la noción del sujeto y la noción del yo*. No son equivalentes. Cuando hablamos de nosotros mismos o evocamos la imagen que tenemos de los demás, generalmente nos referimos al yo. El yo es, a pesar de sus aspectos inconscientes, la parte más «exterior» (si puede hablarse así) del psiquismo del sujeto, la más evolucionada por su contacto con la realidad y el mundo exterior. Pero no es la única instancia del psiquismo ni siquiera la que tiene más peso en el funcionamiento del mismo. El tema es complejo y discutible. Únicamente quiero señalar que en el sujeto se producen emociones y deseos que siendo acordes con otras instancias, en-

tran, sin embargo, en conflicto con el yo. De forma que lo que es fascinante e irresistiblemente atractivo para una parte del sujeto, puede ser fuente de angustia y horror para otra. La sola vivencia de esta división es ya una fuente de malestar para el sujeto que tiende a vivir en la ilusión de una coherencia y unidad que realmente sólo puede llegar a lograrse de una manera parcial e incompleta.

Y, por último, una pregunta irreme-



GALAXIA PC

CLUB DE INFORMÁTICA

¡VEN A TU CLUB DE INFORMÁTICA!

Alquiler de ordenadores PC color por horas, con asesoramiento de un monitor.

Gran cantidad de soft a tu disposición.

Impresoras color, láser, plotter, digitalizador, etc.

Cursillos a todos los niveles.

Asesoramiento y consulting

**Oferta limitada:
Ordenador compatible PC**

Sólo 145.000 ptas + IVA
(Gestionamos la financiación)

**TODO ESTO Y MÁS,
TE ESPERAMOS**

Horario: de 10 a 21 horas

Bailén, 119, bajos
08009 - Barcelona
Tel. (93) 257 57 61

EN TEORÍA

diable: si esto es así, ¿qué sentido tiene utilizar estos personajes en las actividades que proponemos a nuestros niños, pretendiendo que sean educativas o, al menos, no nocivas?

Naturalmente la respuesta depende de los puntos de vista teóricos acerca de la constitución del psiquismo de que se parta, y de la noción de educación que se posea. Yo considero que la personalidad psíquica está constituida por diversas instancias de las cuales ninguna es desechable ni aniquilable. Es la relación entre ellas, o si se prefiere, el tipo de soluciones a los conflictos que esa división produce constantemente, lo que va a dar un tono normal o psicopatológico a la personalidad.

En este sentido determinados deseos y fantasías, inscritos en el inconsciente por efecto del ingreso en el lenguaje, del trabajo de la represión, de la educación, de la propia evolución, etc.. no pueden ni deben ser erradicados. Entre otras cosas, ellos pueden fortalecer al yo por vía de la sublimación. Con un aire poético se puede decir que lo siniestro está en la base y es el fundamento de lo bello.⁽⁴⁾ Jugar a desear «lo no deseable» puede ser benéfico para el sujeto, en la medida en que puede constituir una actividad profiláctica importante. Y digo «jugar a desear», es decir, sin abandonar el campo de la fantasía. Un cierto grado de tolerancia a las «cosas locas» de cada uno, a las tendencias vampíricas, a pequeñas monstruosidades, a las ocurrencias diabólicas en nuestras fantasías, puede constituir una cierta profilaxis frente a la neurosis por una parte, y frente a la puesta en acto de tales deseos (lo que se llaman comportamientos perversos), por otra. Por tanto, respetando ciertas condiciones que quedan dichas y con el buen sentido de no exagerar su presencia y de combinar estos personajes con otros de otro talante: ¡bienvenidos sean los fascinantes personajes del miedo! ■

* Gerardo Gutiérrez es profesor de la Facultad de Psicología de la Universidad Complutense de Madrid y psicoanalista.

Notas:

(1) MOLINER, M.: *Diccionario de uso del español*, Ed. Gredos, Madrid, 1981.

(2) FREUD, S.: «Lo siniestro» *Obras completas*, Tomo VII, Biblioteca Nueva, Madrid, 1974.

(3) BETTELHEIM, B.: *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, Ed. Crítica, Barcelona, 1977.

(4) TRIAS, E.: «Lo bello y lo siniestro» *Revista de Occidente*, Tercera época, núm. 4. enero-marzo, Madrid, 1981.