

EN TEORÍA

# Los personajes del miedo

por Joaquín Díaz\*



*Hijos de las tinieblas y encarnación del mal, dragones, ogros, fantasmas y demonios forman junto con el lobo, el coco y el hombre del saco, nuestra particular galería de monstruos. El autor, documentado*

*folklorista, señala en este artículo un rasgo común a todos ellos: su relación con la oscuridad, a la vez que propone un detallado repaso de la personalidad y características de estos personajes que la tradición popular española ha conservado durante siglos.*



**E**l miedo es un temor irreflexivo e inconsciente hacia lo desconocido; normalmente se produce ante algo cuya naturaleza o consecuencias se ignoran. Evidentemente el miedo es personal y cada uno tiene un concepto diferente de lo que le asusta o de lo que le produce esa sensación tantas veces irreprimible. Un personaje de Calleja le espetta a su compañero en la cueva de Salomón: «¿Qué te crees, ¿que el miedo se le quita a uno cuando quiere?», indicándole claramente que ante el temor a lo que les pueda sobrevenir, la voluntad poco puede. Y es que además, lo visto o escuchado no es nada comparado con lo que la imaginación sugiere, sobre todo si un ámbito tétrico lo propicia. No hay duda de que la luz eléctrica vino a acabar con muchos espantos seculares. Al iluminar oscuros rincones de casas y calles, clarificó también los espacios más recónditos de la mente humana en cuyas sombras se habían albergado durante tanto tiempo antiguos miedos. Llama la atención, al repasar la nómina de seres cuya sola mención hacía temblar a niños (y menos niños) de épocas pasadas, que la oscuridad está presente,

de alguna forma, en casi todos ellos: el dragón, guardián de los espacios inferiores y de las cuevas lóbregas; el demonio, señor de las tinieblas; el fantasma, que espera las horas nocturnas para hacerse notar; el coco, tan relacionado con lo negro y tenebroso; el hombre del saco, que mete en lo profundo de su talego a los niños, etc., etc.

Pero vamos a hacer un recorrido, aunque sea breve, por la personalidad y características de algunos de ellos para conocer más a fondo sus hechos, tal y como han sido creados o conservados por la tradición. Observamos dos grupos que se diferencian con bastante claridad: el de los seres fantásticos y el de los seres que tienen alguna conexión con la realidad.

## Seres fantásticos

Comencemos por un ser mitológico al que, como hemos dicho, se le atribuye la custodia de las cuevas, lagos, etc., tal vez por la creencia, muy difundida en distintas civilizaciones, de que todas esas oquedades eran como un ojo, desde el cual las fuerzas del más allá nos observaban y, en

consecuencia, podían ser observadas a su vez por quien se aproximaba o penetraba en tales espacios. Para mantener tranquilo al *dragón* había que ofrecerle una o varias doncellas de tiempo en tiempo que, o bien eran devoradas por el monstruo, o bien quedaban prisioneras y humilladas bajo su poder, debiendo ser rescatadas por el héroe, al que cuentos y leyendas declaraban «vencedor de los instintos oscuros». Cuando el dragón pertenecía a tradiciones cristianas era asimilado, muy frecuentemente, a la figura de Satanás, concediéndole —además de la capacidad de arrojar fuego por la boca— una cola en forma de tridente y unos cuernos demoníacos. A tal tradición pertenecen, por derecho propio, los dragones que son pisoteados por San Jorge y San Miguel, según nos muestra la iconografía.

El *ogro* es otro de los seres irreales que aparecen con frecuencia en narraciones infantiles. Si fue o no Perrault quien inventó la palabra no lo sabemos, pero al menos él la utilizó por vez primera con el significado que actualmente tiene: especie de gigante (con frecuencia poseedor de un cerebro de tamaño inversamente proporcional al de su corpachón) que tiene debilidad por la carne —preferentemente la de niño— haciendo uso para saciar sus canibalescos instintos de su facultad para olfatear la presa aunque esté escondida. El «aquí huele a carne fresca», es una frase tan usual en los relatos populares que raro es el ogro que no la pronuncia, convirtiéndola casi en seña de identidad. La etimología parece que se inclina por la palabra *orcus-orco* como origen del actual «ogro», haciéndole, por tanto, heredero del personaje avisador de la muerte en la mitología clásica (que a veces se ha convertido en un perro; recuérdese el «urco» descrito por Constantino Cabal en su *Mitología asturiana*); sin embargo, el ogro actual tiene toda la apariencia de ser uno más entre los personajes que Charles





Perrault delineó con mano maestra, a caballo entre su imaginación y la tradición.

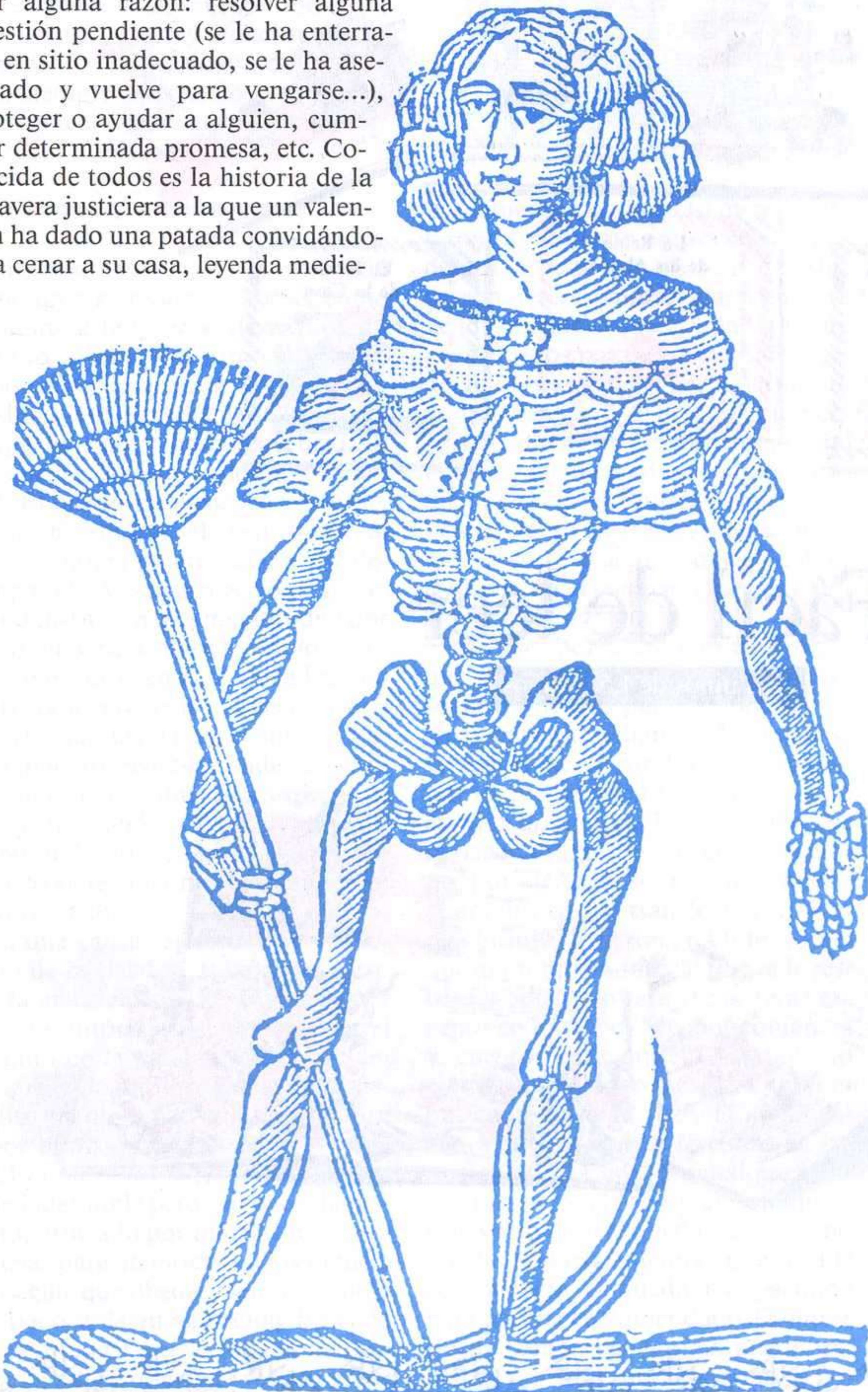
Los *fantasmas* son espíritus sin cuerpo que regresan de ultratumba por alguna razón: resolver alguna cuestión pendiente (se le ha enterrado en sitio inadecuado, se le ha asesinado y vuelve para vengarse...), proteger o ayudar a alguien, cumplir determinada promesa, etc. Conocida de todos es la historia de la calavera justiciera a la que un valentón ha dado una patada convidándola a cenar a su casa, leyenda medie-

val piadosa imbricada posteriormente en escritos cultos; no menos popular, si bien más moderno, es el relato oral —siempre narrado como sucedi-

do realmente— acerca de una joven que aguarda a los automovilistas en un tramo concreto de una carretera para advertirles del peligro, desapareciendo después de haber cumplido su misión (un apéndice de la narración aclara que ella murió allí en accidente y regresa para impedir que a otros les suceda lo mismo). Hemos dicho que, normalmente, el fantasma carece de figura, aunque con alguna frecuencia usa una sábana para adoptar una cierta corporeidad o ser visto por los ojos humanos. En un cuento tradicional, incluso, el espíritu vuelve en trozos para atormentar a todo aquél que duerma en una antigua casa; un caballero osado decide afrontar el riesgo y pasa la noche allí, teniendo que soportar que, poco a poco, vayan cayendo los cuartos del fantasma hasta que se completa y le presenta batalla. El caballero vence, libera de su pena al ánima y se hace dueño de la ciudad que se le rinde admirada.

Aunque son muy frecuentes los cuentos sobre valientes en la tradición oral, en todos ellos los protagonistas suelen mostrar un respeto por los difuntos y las apariciones; en caso contrario, el fantasma castiga su descreimiento, confirmando que la mayor parte de los relatos tradicionales tienen un fondo didáctico o moral muy importante.

Respecto al *demonio*, poco se puede decir que no esté escrito en tratados de religión; es el ángel caído que acapara sobre sí todos los atributos de la fealdad: cuernos, rabo, patas velludas de cabra, mal olor, etc. Otras características externas reflejan su astucia, como los ojos rasgados, la permanente y sardónica sonrisa, la perilla puntiaguda que alarga su rostro dándole un aspecto sombrío... Su predilección por las almas jóvenes o en período de formación hizo que se le considerara en el universo cristiano como símbolo del pecado, la enfermedad o la muerte, en contraposición a la figura de Cristo (sobre todo del Cristo-niño que emana amistad y





# para divertirse leyendo...

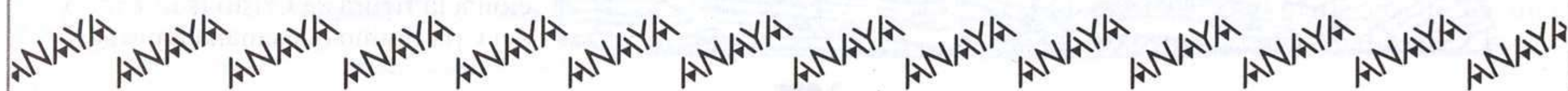
## Los traviesos

a partir de 4 años



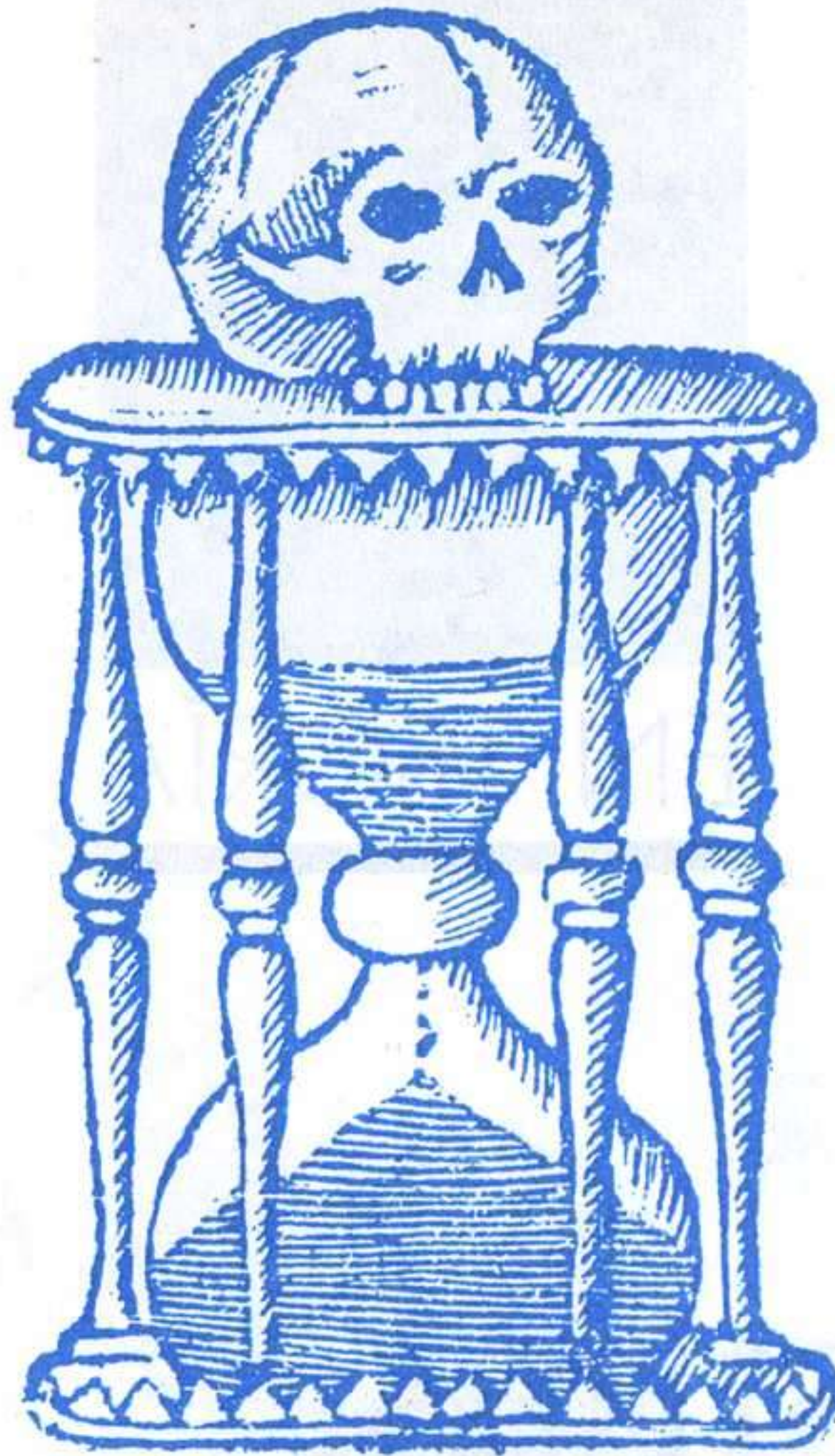
## Fácil de leer

para niños de 4,5 y 6 años



Comercializan las redes de ANAYA y GRUPO DISTRIBUIDOR EDITORIAL. Solicite información al apartado 14.632. Ref. D. de C. 28080 Madrid





ternura) dador de la vida y símbolo de la resurrección.

Aparece el demonio en muchos cuentos tradicionales disfrazado de mil formas: como personaje sofisticado, elegante y de buenos modales; como tahur astuto y tentador; como hermoso joven y hermosa doncella... pero siempre ofreciendo la manzana prohibida al héroe, quien saldrá reforzado de la prueba.

### Seres más o menos reales

El *coco* aparece en la tradición como un ser de carne y hueso, como un hombre feo que se lleva a los niños (no se les come, como el ogro, el papón o la paparresolla, ni les saca las asaduras como el sacamantecas, ni les chupa la sangre como las brujas), aunque no se sepa a dónde ni para qué. El miedo proviene, en este caso, del hecho de que alguien aparte al niño del hogar paterno dejándole desamparado y sin protección. Volvemos a insistir en que muchos de estos personajes eran símbolos de lo oscuro y que, curiosamente, de la lucha o enfrentamiento con el misterio que encarnaban surgía para el niño un fortalecimiento, representando la victoria sobre tales tabús una especie de rito de transición. Cobarruvias insistía en su *Tesoro de la lengua...* en que al *coco* se le creía negro, añadiendo: «En el lenguaje de los niños, vale figura que causa espanto». La etimología de la palabra es confusa, siendo la más curiosa la ofrecida por algunos autores que hacen derivar el término de la palabra latina *cocineo*, que en la antigua Roma iba indefectiblemente unida a humo, hollín, y por tanto a negrura de tez.

El *hombre del saco* es otro personaje indefinible pero cercano a la realidad; utilizado por muchas madres y abuelas para atemorizar a los niños o conseguir que obedeciesen, respondía un poco a la imaginación de cada mente infantil que le soñaba mal rasurado, andrajosamente vestido y, ha-

bitualmente, con aspecto mendicante y comportamiento antisocial. No podemos olvidar que algunos de estos personajes son la representación viva de los miedos de la sociedad que son transmitidos por ésta a los niños, generación tras generación, apartándoles muchas veces de una reflexión enriquecedora. El paradigma del hombre del saco en narraciones tradicionales es el buhonero que lleva dentro de un saco a la niña a quien ha raptado y a la que obliga a cantar a golpes, en el conocido cuento de *El zurrón que cantaba*.

El *lobo*, por último, es un animal que por su crueldad y astucia representa un peligro para el hombre; lógicamente este peligro es distinto si se vive en el medio rural o en el urbano, por lo que las leyendas de uno y otro ámbito difieren en las creencias que se tienen sobre su proceder: en el campo, por ejemplo, se tiene más miedo al hombre que se transforma en lobo por influjo de la luna (el *lobishome*) que al propio animal, al que se le respeta y odia pero rara vez se teme excepto en lo físico. Muchos romances y cuentos reflejan ese sentimiento confiriendo al lobo facultades humanas como la de la voz y la inteligencia. Y aún más: hay leyendas en las que se afirma que, en cualquier encuentro entre el lobo y el hombre, si él te ve primero te quedas sin voz y no puedes matarle, mientras que si tú le ves primero él queda incapacitado para hacerte cualquier daño. Como se puede comprobar hay un miedo ancestral a perder una prerrogativa hu-

mana como la voz, lo que arrebataría una defensa al hombre y le igualaría con el animal en un espectacular y mágico salto atrás.

En cualquier caso, es evidente que el temor, no sólo creó a los dioses —como acertó a decir Petronio—, sino que dio hábito a distintos modelos de personajes populares, unos enraizados en la mitología y otros en creencias localistas, pero todos propiciados por la oscuridad, fin y origen al que nadie quiere regresar y término sinónimo del mal, la desdicha o la muerte.■

\* Joaquín Díaz es director de la Revista de Folklore y del Centro Etnográfico de Documentación de Valladolid.

### Bibliografía:

- AMADES, Joan: «Los ogros infantiles». *RDTP (Revista de Dialectología y Tradiciones Populares)* XIII, 1957. pp. 254-258.
- CARO, Rodrigo: *Días geniales o lúdicos*. Clásicos castellanos, Madrid, Espasa-Calpe 1978. 2 volúmenes.
- BECONA IGLESIAS, E.: *La santa compañía...* Imp. Magoygo, La Coruña, 1982.
- MARTIN DE BRAGA: *Sermón contra las supersticiones rurales*. El Albir, Barcelona, 1981.
- CABAL, Constantino: «Mitología Ibérica». *Folklore y Costumbres de España*. Alberto Martín, Barcelona, 1931. Tomo I.
- CARO BAROJA, Julio: *Algunos mitos españoles*. Ediciones del Centro, Madrid, 1974.
- FLORES ARROYUELO, F.J.: *El diablo y los españoles*. Murcia, 1976.
- RISCO, Vicente: «El lobishome». *RDTP* I, 1944-5. pp. 514-553.
- RUA ALLER, F. y RUBIO GAGO, M.: *La piedra celeste*. Breviarios de la Calle del Pez 13, Diputación de León, 1986.
- SANZ y DÍAZ, José: «Mitos del campo. El lobo humano del Alto Tajo». *Siembra*, Madrid, Marzo 1966.