

LENGUA, LITERATURA Y CULTURA: APRENDER EN LOS MITOS

SUSANA GUERRERO SALAZAR
EMILIO ALEJANDRO NÚÑEZ CABEZAS
Universidad de Málaga

El mito, combinación de lengua, arte y religión, está en la base de todas las culturas y forma parte de los cuentos populares que perviven con dificultad en la literatura infantil de nuestros días. Los pueblos más diversos han volcado en los relatos míticos las grandes preocupaciones que envuelven al ser humano y han dado así respuestas fabulosas a los enigmas más complejos. Por esta razón, las fábulas mitológicas suponen un complemento importante en el mundo de la infancia. A través de ellas el niño puede aprender de un modo integrado aspectos muy interesantes de la lengua, la literatura y la cultura universales.

1. APRENDER LA LENGUA EN LOS MITOS

Que nuestros alumnos y alumnas adquieran un vocabulario amplio y preciso es uno de los objetivos fundamentales de la enseñanza, que entiende que desarrollar la expresión y comprensión orales y escritas es tarea conjunta en todas las materias y no sólo en clase de lengua.

El aprendizaje del vocabulario en el aula —como en general cualquier tipo de aprendizaje— debe realizarse desde la motivación. Y un campo idóneo para encontrar la motivación está en los mitos. Nuestra lengua está repleta de vocablos que aluden a la mitología grecorromana. El alumnado, que suele tener gran desconocimiento sobre estas referencias culturales, se sorprenderá cuando descubra que los personajes mitológicos no sólo han servido de inspiración a las artes y a la literatura, sino que nos acompañan en la vida cotidiana.

En la publicidad, por ejemplo, encontramos gran cantidad de marcas comerciales que tienen su origen en personajes mitológicos diversos. Con la ayuda de un diccionario de mitología o de una enciclopedia, los alumnos pueden conocer las apasionantes historias de estos personajes que dan nombre a los elementos más diversos: la marca de coche *Clio* es el nombre de la musa protectora de la poesía épica y de la historia; la marca de camiones *Pegaso*, del caballo alado de Hércules; la marca de relojes *Cronos* es el nombre que los griegos daban al dios del tiempo, que devoraba a sus hijos al nacer; la marca de insecticida *Orión* proviene de un gigante cazador; el estropajo *Ajax*, del héroe Áyax, el más alto de todos los griegos y el segundo en fuerza, después de Aquiles; el aceite *Minerva*, de la diosa de la sabiduría —que nació de la cabeza de Júpiter—, a quien se le atribuye la creación del olivo, etc.

Aprovechando los mitos, se pueden explicar los nombres de muchos pueblos y ciudades. Por ejemplo, Atenas. Según la leyenda, tanto Minerva como Neptuno querían que la ciudad llevara su nombre; los dioses decidieron que este privilegio correspondería a aquél que

creara la cosa que pudiese ser más útil para la ciudad; Neptuno golpeó la tierra con su tridente e hizo nacer el caballo, emblema de la guerra; Minerva, con un golpe de lanza, hizo brotar el olivo, símbolo de la paz. Los dioses se declararon a favor de Minerva y llamaron a la ciudad *Atenas*, ya que *Atenea* era su nombre en griego.

Muchos son los adjetivos que los alumnos pueden aprender reflexionando sobre los étimos. Por ejemplo, si buscamos en el *Diccionario de la Real Academia* el significado de *apolíneo* encontraremos tres acepciones:

Perteneiente o relativo a Apolo. Que posee alguna de las cualidades atribuidas a Apolo, en especial la hermosura. Según la antítesis entre *apolíneo* y *dionisíaco*, desarrollada por Nietzsche, aplícase a lo equilibrado, coherente, etc.

A la luz de estas definiciones, aprenderán que *apolíneo* significa «hermoso»; a continuación, buscarán el término *dionisíaco*:

Perteneiente o relativo a Dioniso, llamado también Baco. Que posee algunos de los rasgos atribuidos a Dioniso. En contraposición a *apolíneo*, aplícase a lo impulsivo, instintivo, extático, etc.

A partir de aquí, pueden acudir a un diccionario de mitología para investigar sobre Apolo y Dioniso, personajes que les llevarán a otros, por ejemplo, Afrodita, diosa del amor y la belleza, de la que proviene el adjetivo *afrodisíaco*, que se aplica a lo que excita o estimula el apetito sexual.

Adentrando a los estudiantes en el mundo fascinante de los mitos, aprenderán con placer multitud de palabras y fijarán el origen de unos adjetivos que en principio les pueden parecer dificultosos.

Operaciones similares pueden llevarse a cabo con sustantivos como *cereal*, derivado de Ceres, diosa de los cereales y de las cosechas, que personificaba la abundancia y la fecundación de la naturaleza. A través de Morfeo, personificación de las diversas formas que aparecen en el sueño, podemos explicar el término *morfina*. El sustantivo *caco*, que resulta tan divertido para los alumnos, proviene del nombre de un gigantesco monstruo, mitad hombre y mitad macho cabrío, de estatura colosal, con tres cabezas, por cuyas bocas vomitaba torbellinos de fuego. El significado del término en nuestra lengua se debe a que era un famoso ladrón que vivía retirado en una caverna que estaba sembrada de huesos humanos; no salía más que para realizar sus fechorías, entre ellas, robar a Hércules los rebaños que a su vez él había quitado a Gerión; por esta razón, el héroe rompió la piedra que obstruía la entrada del refugio de Caco, luchó con él y lo mató.

Este último mito nos puede llevar a explicar el significado de *hercúleo*, adjetivo que los alumnos memorizan sin dificultad porque el mito de Hércules ha sido rescatado del olvido gracias a la película de Walt Disney y de otras series televisivas, cuyo éxito estriba en la riqueza de los argumentos, los cuales funcionan también cuando se trata de la lectura.

La enseñanza del léxico a través de la mitología puede extenderse a otras categorías de palabras o a expresiones del tipo *ser una harpía*, *ponerse hecho un basilisco*, etc.

2. LEER MITOLOGÍA

Como habremos deducido, para estudiar nuestra lengua a través de la mitología y la mitología a través de nuestra lengua, en una biblioteca de aula no debe faltar un diccionario mitológico, instrumento que ayudará a los estudiantes a conocer el origen de las palabras.

Pero no cabe duda de que, para sentir el placer de la lectura, resultan más amenos los relatos de estas fábulas cuando aparecen dispuestos a modo de historias y no como entradas en un diccionario. Algunas colecciones de literatura infantil —de las que damos cuenta en la bibliografía— han hecho un esfuerzo por rescatar todo este mundo maravilloso y acercárselo a los niños.

En general, las fábulas mitológicas presentan los problemas y angustias existenciales a través de personajes opuestos que los niños entienden fácilmente: el héroe simboliza el bien y el monstruo el mal. Ambos, como dos fuerzas contrapuestas, habrán de enfrentarse para demostrar que, a pesar de los obstáculos, el débil puede vencer al fuerte.

Este triunfo del héroe significa la victoria del bien sobre el mal, del espíritu sobre la carne. El monstruo es la prueba dolorosa que hay que superar, ya sea mediante la fuerza, la astucia o el trabajo. En este sentido, estos relatos maravillosos llevan a los niños un mensaje muy claro: que las dificultades son inevitables y que la salida no está en huir, sino en hacer frente a las adversidades. Y es que las fábulas mitológicas —citando a Pilar Gómez Couso (1993: 87)—, al igual que los cuentos maravillosos,

(...) muestran al niño cómo expresar sus deseos destructivos a través de un personaje (el agresor), obtener la satisfacción deseada a través de otro (el ayudante, el donante), identificarse con un tercero (generalmente el héroe), tener una relación ideal con un 4º (la princesa) y así sucesivamente, acomodándose a lo que exijan las necesidades del momento.

A pesar de la variedad de personajes y argumentos, los mitos, como los cuentos, son universales. Prácticamente todas las culturas construyen sobre un mismo esquema, aunque éste conozca distintas variantes: el héroe que se enfrenta a un obstáculo, un adversario sobrenatural, que puede ser cualquier monstruo. Y sobre la función que desempeñan los relatos tradicionales, estamos de acuerdo con R. L. Tamés (1985: 46), quien, en *Introducción a la literatura infantil*, afirma que

(...) no es afortunado dar al niño los relatos tradicionales edulcorados, seguros, en los que la aparente crueldad de situaciones se atempera con una visión benevolente del educador. El niño necesita la incidencia de las situaciones violentas del cuento para su alivio. En la misma línea aristotélica de la función catártica del arte: identificación con los héroes y antagonistas, ser sacudido y conmovido, provocación y excitación del ánimo. Pero en la distancia del arte, con los objetos, lobos, brujas, ogros y gigantes, revestidos de la peculiar fisonomía ambigua y luminosa de la creación estética.

Por tanto, creemos que, a través de las fábulas mitológicas, el niño proyecta sus temores variados (el crecimiento, el desamor, los celos, el desvalimiento, etc.) y aprende, de un modo indirecto, que en la vida existen el bien y el mal. La incidencia de la realidad a través de la ficción del relato ayuda al niño a madurar. De esta forma, no edulcoramos la realidad, pero sí la disfrizamos hasta hacerla apta para todos los públicos.

Por otro lado, que los estudiantes lean los mitos clásicos supone adentrarlos en formas de pensamiento diversas. Encontrar similitudes entre ellos contribuye al acercamiento entre las culturas. Al mismo tiempo, advertir las peculiaridades de los relatos según los pueblos les lleva a apreciar la riqueza de cada tradición y les ayuda a reflexionar sobre el respeto hacia lo diferente.

3. APRENDER LA CULTURA UNIVERSAL A TRAVÉS DE LOS MITOS

El enfrentamiento del héroe con el monstruo es un tema universal. Muchos son los mitos y leyendas que lo recrean en todas las culturas. En ellas hay monstruos que mantienen unas características muy peculiares, las cuales los convierten en universales. A continuación, veremos algunos de ellos y comprobaremos cómo se registran en las más diversas culturas.

3.1. Gigantes y ogros

El gigante en sí mismo no es ni benévolo ni malévolo, de ahí que los haya protectores y peligrosos. Su estatura simboliza el poder y la fuerza y puede ser una imagen del padre terrible, pues los niños ven a sus padres como gigantes. En todas las tradiciones, el mito del gigante está ligado a lo maravilloso y a lo terrible, con connotaciones de inferioridad y subordinación. En la Biblia se cita a Goliat (1 Sam 17, 4), a Og, rey de Basán (Det 3, 1-11), a Sansón (Jc 13-16), etc. En Occidente destacan: Bodo, Rübzahl, Gerión, Gargantúa, Hércules, titanes y cíclopes (Cirlot, 1988: 217).

En todas las culturas, los gigantes y los ogros suelen vivir en cuevas, grutas o castillos, poseen rasgos negativos y tamaño desmesurado, lo que los contrapone al mundo de la infancia. Estas características facilitan el trasvase de los mitos de unas culturas a otras. Así ocurre con el gigante Gerión de la mitología griega, que es, en la mitología de la España antigua, Gritón, llamado así por lo mucho que gritó al nacer. Este ser tenía alas y poseía todos sus miembros triplicados de cintura para arriba; destacaba en el terreno deportivo y en el intelectual; era pacífico y contribuyó a enriquecer Tartesos. Hércules robó sus vacas —bueyes según la mitología griega— tras machacar las tres cabezas de la perra Aurora —Orto para los griegos—, que vigilaba el ganado, pero no pudo vencer en el combate al gigante, así que huyó con el rebaño, lo escondió en una gruta, se subió a un árbol y esperó. Cuando vio que Gritón se acercaba volando, le tiró una flecha y lo mató (Hernández, 1988: 13-17).

Las narraciones populares en la Alta Extremadura (Flores del Manzano, 1998: 84-85) hablan de familias de gigantes con poderes mágicos que viven ocultos en unos canchales que se abren al conjuro de una frase, procedimiento usual en los cuentos orientales, por ejemplo *Alí Babá y los cuarenta ladrones*.

También en los cuentos de tradición andaluza aparecen seres gigantes. Fernán Caballero recoge el cuento *El pájaro de la verdad*, en el que aparece el castillo de *Irás y no volverás*, guardado por un gigante feroz que sólo duerme un cuarto de hora al día (Gómez Yebra, 1994: 435).

3.1.1. Cíclopes

Los cíclopes, un tipo especial de gigantes, son de enorme estatura, tremenda fuerza y muy hábiles. Se caracterizan porque poseen un único ojo en mitad de la frente, rasgo que tienen en común monstruos de distintas culturas, como, por ejemplo, la Celta (Balar poseía un solo ojo por el que desprendía fuego), la grecolatina (Polifemo), la cántabra (Ojáncano), la hurdana (la Jáncana Rabúa, el Jáncano y el Pelujáncano), etc.

El cíclope más famoso de la mitología griega es Polifemo. Cuando Ulises llegó a las costas de Sicilia, el gigante lo encerró junto con sus compañeros en el lugar donde guardaba sus ganados y donde cada tarde se emborrachaba; una noche, mientras el cíclope dormía, el héroe le clavó una estaca en el ojo y lo cegó; a la mañana siguiente, cuando el monstruo hizo

salir una a una las ovejas, todos lograron escapar agarrándose fuertemente debajo de los animales (Gibson, 1984: 144-148).

En España, existen leyendas sobre crueles gigantes, chupasangres y devoradores de los niños traviesos, que guardan bastantes reminiscencias con estos mitos clásicos; pero hay una diferencia fundamental: mientras en la tradición mitológica grecolatina la lucha contra los monstruos corre a cuenta de héroes individualizados, en las leyendas populares españolas es el propio pueblo, como colectivo ante una amenaza común, el que emprende la hazaña (Flores del Manzano, 1998: 84).

3.2. Dragones

El dragón es un animal fabuloso que se encuentra en la mayoría de las civilizaciones. Es una mezcla de animales agresivos y peligrosos: serpientes, cocodrilos, leones y animales prehistóricos. Terrorífico, fuerte y veloz se caracteriza por el fuego que sale de su boca y por una vista agudísima (de ahí que, con frecuencia, actúe como guardián de templos o tesoros). Como los monstruos en general, el dragón es símbolo del animal adversario con el que el héroe ha de enfrentarse (Cirlot, 1988: 175-177).

En la mitología china, el dragón es el animal más singular y extraordinario, emblema del poder imperial. Los había subterráneos, aéreos y acuáticos. Los acuáticos vivían bajo las aguas, en palacios donde guardaban espléndidos tesoros, con los que a veces premiaban a los seres que los complacían. A diferencia de los dragones de la mitología europea, en China eran benéficos. No obstante, en momentos de ira, causaban tempestades e inundaciones. Aunque guardan parecido con los demonios-serpientes indios, lo que diferencia al dragón chico y lo hace único es su aspecto bondadoso (Sanders, 1984: 15-17, 33-34).

En la mitología rusa, el dragón, en principio relacionado con la luz y otros fenómenos atmosféricos, fue adquiriendo rasgos cada vez más negativos. El cristianismo y los relatos bíblicos reforzaron la idea de que eran seres maléficos y crueles, relacionados con el diablo. Por ello, en las leyendas rusas, este monstruo es un personaje temido y amenazante. Aparecen en las *bilinas*¹, en las vidas de los santos y en los versos sagrados compuestos y cantados por peregrinos y mendigos.

Un monstruo de los cuentos rusos relacionado con el dragón es una gigantesca serpiente con tres, nueve o doce cabezas. A veces vive en el mar, pero lo normal es que tenga aliento de fuego y pueda volar. Las leyendas bíblicas —como la tentación de Eva en el paraíso— también contribuyeron a relacionar este monstruo con el demonio (Warner, 1986: 62-80).

Los dragones en la mitología griega funcionan como guardianes de personas, animales o cosas de gran valor. El héroe debe enfrentarse a ellos para conseguir el objeto preciado (Gibson, 1984: 71, 96-98).

En España también abundan relatos protagonizados por dragones. En Extremadura circulaba la leyenda del insaciable Drago, un monstruo con cabeza y brazos humanos y cuerpo de basilisco que devoraba a animales y personas de esta tierra (Hurtado, 1989: 69-70).

(1) Las *bilinas* son cuentos de héroes de la Rusia antigua en los que se mezcla realidad y ficción. Cuentan las batallas contra los enemigos, míticos e históricos, en los primeros siglos de existencia. Cercanos a la poesía, estos textos se cantaban o recitaban. Poseen diversos estilos y, con frecuencia, muchos episodios se repiten tres veces, ciertos nombres siempre se acompañan de sus epítetos y algunos episodios guardan relación de un texto a otro (Warner, 1986: 130).

Similar al Lagarto de la Malena de Jaén, que despobló Andalucía y pasó al continente africano (Eslava Galán, 1980).

3.3. Animales monstruosos

La diferencia principal entre el animal y el monstruo es que el primero mata para alimentarse, mientras que el segundo no se sacia y por ello devora constantemente. No obstante, con frecuencia, en los relatos tradicionales, los animales adquieren rasgos monstruosos, desdibujándose así la frontera que los separa.

Intentar clasificar los animales monstruosos es tarea ardua, pues los hay terrestres, aéreos y acuáticos, con rasgos desmesurados, con los miembros multiplicados; unos son híbridos de diversos animales; otros, de animales y humanos, y algunos podrían ser incluidos simultáneamente en varios grupos. No obstante, destacaremos algunos por su carácter universal.

El basilisco es un animal fabuloso con forma de serpiente que mata con la mirada. Posee patas, pico y cresta de gallo. En la Edad Media, se decía que había nacido de un huevo sin yema puesto por un gallo y empollado por un sapo sobre el estiércol. En Oriente se le atribuía la forma mixta de gallo, serpiente y sapo. Se le puede dar muerte viéndolo reflejado en un espejo, creencia que relaciona al basilisco con el mito de la Medusa Gorgona (que petrificaba a los hombres con su mirada), a la que Perseo venció utilizando su escudo como espejo. Algunas leyendas cuentan que el basilisco también es vulnerable a una sustancia venenosa que segrega la comadreja. Otras dicen que el canto de su propio padre, el gallo, también le produce la muerte (Hernández, 1994: 62-63).

Entre los animales míticos es digno de destacar el unicornio, un caballo blanco con un solo cuerno que le nace de la frente, el cual posee excelentes propiedades. Según la leyenda, este animal sólo se rinde ante una doncella virgen². Evocativo de este mito es un gigantesco monstruo de la Alta Extremadura llamado Escornau, que habitaba en la sierra de Santa Bárbara, con forma de caballo, jabalí y toro y que poseía un cuerno, que se mantuvo como reliquia en una ermita porque se le atribuían propiedades curativas (Domínguez Moreno, 1993).

Entre los animales monstruosos podemos destacar los híbridos de animal y humano. Así, en las diversas mitologías, encontramos centauros, sátiros, minotauros, mujer-serpiente, sirenas, tritones, hombre-pájaro, hombre-lobo, hombre-ciervo, hombre-perro, mujer-dragón, hombre-dragón, etc.

Los centauros son seres monstruosos de la mitología griega, mitad hombre y mitad caballo. Por el norte de Cáceres circulaba una leyenda sobre una especie de centauro que raptaba a las doncellas para violarlas en su cueva (Flores del Manzano, 1998: 84).

Los sátiros, mitad hombre mitad cabra, pertenecen al cortejo del Dioniso y participan en todas sus fiestas bailando y bebiendo. Son muy lascivos, se caracterizan por una notable actividad sexual que los lleva a perseguir constantemente a las ninfas y a las ménades. En la mitología griega, el sátiro por excelencia es Pan, el dios de los pastores y rebaños. Grueso y

(2) La obra *En busca del unicornio* de Juan Eslava Galán, Premio Planeta en 1987, recrea la búsqueda afanosa de este animal fabuloso. Actualmente la novela se está publicando en ediciones Glénat en forma de cómics, con el guión adaptado de Emilio Ruiz y dibujado por Ana Miralles.

peludo, tiene la cara llena de arrugas, una larga barba, un mentón muy salido, dos cuernos en la frente y orejas vellosas (Gibson, 1984: 60).

Los leshii de la mitología rusa guardan cierto parecido con los sátiros. Son demonios de los bosques con apariencia de hombre viejo, de piel áspera, enmarañados cabellos, larga barba, ojos claros y saltones. A veces, se les representa con cuerno y pezuña. Podían desaparecer, cambiar de tamaño o metamorfosearse en cualquier animal del bosque (Warner, 1986: 24-25).

El hombre-lobo es uno de los híbridos monstruosos más temidos en la mitología rusa, aunque, en muchas historias tradicionales, estas criaturas son dignas de lástima, ya que aparecen como seres patéticos, inadaptados e infelices tanto en el mundo de las bestias como en el de los humanos. Con frecuencia, son cazados y perseguidos por hombres y perros. A veces, se ven obligados a robar en las granjas porque no soportan ni la carroña ni la carne cruda (Warner, 1986: 100).

Pero no siempre los híbridos resultan monstruosos, pues, frecuentemente, poseen carácter benéfico. En *Mitos, héroes y monstruos de la España antigua*, se recoge la leyenda de un hombre-ciervo llamado Habis que contribuyó enormemente al desarrollo de su pueblo (Hernández 1988: 27-33).

3.4. Monstruos marinos

Las profundidades marinas fueron insondables durante siglos, por ello provocaban en los antiguos un miedo atroz, al mismo tiempo que despertaban la curiosidad hacia lo desconocido. Puesto que la fantasía se amplía cuanto mayor es el desconocimiento, muchos monstruos surgidos de la imaginación popular están relacionados con el mar y, en general, con las aguas.

En la mitología cántabra se recoge la leyenda de Lantarón, el rey del mar que es el equivalente a Posidón o a Neptuno en la mitología grecolatina (Hernández, 1994: 72).

En la mitología rusa hay muchas historias sobre extrañas criaturas que habitan en el agua, entre ellas, destacamos los dragones acuáticos y las rusalkas. Éstas eran ninfas acuáticas que guardan cierto parecido con las sirenas. Habitaban en los ríos y lagos, en cuyas orillas bailaban y cantaban en las noches claras. Eran los espíritus de las jóvenes que se habían ahogado. Poseían apariencia humana, aunque podían aparecer con cola o transformarse en peces, sapos o ranas. Les gustaba sentarse y peinar sus cabellos largos —de color verde o dorado— mientras se contemplaban en un espejo. Para no sentirse solas raptaban a los humanos y los llevaban a las profundidades, a sus palacios de cristal. Para anular sus influencias maléficas había que santiguarse o llevar una cruz en el cuello. Se apoderaban de los niños pequeños, a los que tentaban con cestas de frutas, nueces, dulces o galletas. A los muchachos imprudentes que vagaban por los bosques los mataban en las profundidades de las aguas o los atormentaban haciéndoles cosquillas hasta que morían de lasitud y agotamiento (Warner, 1986: 28-29).

De todos los seres fabulosos relacionados con el mar, la sirena es uno de los más populares. A ello ha contribuido en parte el cine y la literatura³.

(3) Baste como ejemplo *La Sirenita* de Walt Disney o la película *Un, dos, tres, Splash*, en la que la sirena es la que recibe las amenazas de la civilización actual; caracterizada por su dulzura, inocencia y belleza, seduce al protagonista, que acabará convertido en un pez. En literatura infantil y juvenil destacamos el relato *La sirena en la*

El mito de las sirenas procede de las civilizaciones babilónicas y sirias, de donde pasó a la mitología grecolatina. Son divinidades marinas que poseen tronco de mujer y el resto del cuerpo de aves. Estaban dotadas de una maravillosa voz, por lo que osaron competir con las musas, que las derrotaron y les arrancaron sus plumas. Avergonzadas se retiraron a las costas de Sicilia, donde con su canto atraían a los marineros, que no podían evitar que sus embarcaciones se estrellasen contra las rocas. Tan sólo lograron escapar de tan maléfica influencia los Argonautas, gracias al poder de la lira de Orfeo, y Ulises, quien taponó con cera los oídos de sus compañeros y ordenó que le atasen al mástil de la nave. Las sirenas, despechadas por su fracaso, se precipitaron al mar y murieron ahogadas.

A pesar de que la iconografía primitiva representaba a las sirenas con patas y alas aviformes, posteriormente, se las ha descrito con medio cuerpo de pez. Con esta forma aparecen en las leyendas de Asturias (Del Llano Roza de Ampudia, 1977) y de la Alta Extremadura (Flores del Manzano, 1998), donde el origen de estos seres radica en la maldición de una madre, que, harta de ver constantemente metida en el agua a su hija, le deseó que se convirtiera en pez. En la cornisa cantábrica circula la leyenda de la Sirenuca, un personaje maléfico, que espanta los peces a los pescadores; se trata de una moza de Castro Urdiales maldecida también por su madre (Camus, 1991: 27-32).

La versión masculina de la sirena es el tritón, monstruo marino de la mitología griega, mitad hombre mitad pez, que también ha formado parte de los mitos y leyendas de otras culturas. En *Monstruos, duendes y seres fantásticos de la mitología cántabra*, se introduce una leyenda sobre un muchacho al que le encantaba el mar y que, a causa de la maldición materna, se transformó en hombre-pez (Hernández, 1988: 123-126).

3.5. «Cocos»

Otro grupo universal muy característico son los "cocos infantiles", un grupo de monstruos creados con una única finalidad: asustar a los niños díscolos. Entre ellos destacamos: La Mano Negra, el Bu, La Marimanta, el Carlanco, el Cancon, el Coco, el Tío del Unño o del Sebo, el Sacamantecas, el Tío Camuñas, el Hombre del Saco, etc. Estos seres se invocan incluso en las propias nanas (Flores del Manzano, 1998: 118).

Todos estos "cocos" se reemplazan con frecuencia por animales fieros y temibles como el lobo, así ocurre en dos cuentos populares que recoge Fernán Caballero; en ellos el Carlanco sustituye al feroz animal en las versiones tradicionales de *Las siete cabritillas* y *Los tres cerditos* (Gómez Yebra, 1994: 447-450).

Hay cocos infantiles en las leyendas antiguas de todas las culturas. Destacamos el zamarrón —nombre que proviene de *zampa*—, monstruo de la tradición oral de Extremadura, de aspecto desagradable, cara de ogro y voz gutural. Posee una voracidad insaciable. De materia elástica, puede encogerse o estirarse para introducirse en las viviendas y engullirse a las niñas (Flores del Manzano, 1998: 115).

lata de sardinas (Pausewang, 1997), que cuenta cómo este personaje fabuloso es encontrado en una lata de conservas; una vez fuera, adquiere el tamaño de un ser humano y deslumbra a toda la familia, que la mete en la bañera y no sabe muy bien qué hacer con ella. Finalmente el padre decide devolverla a los mares del Sur; en mitad del viaje detiene el coche para "hacer pis", la sirena se escapa, arrojándose al lago Constanza donde, finalmente, se queda a vivir.

A la vista de nuestro trabajo, obtenido del estudio de los mitos y leyendas tradicionales, muchos de ellos orientados a los más jóvenes, podemos concluir apostando por la riqueza del mundo mítico, poblado de héroes y seres fabulosos que cuentan con el apoyo incondicional de los niños y que, por tanto, son un buen campo para el estudio de nuestra lengua, la animación a la lectura y el aprendizaje de una cultura de carácter universal.

BIBLIOGRAFÍA

- CAMUS, M. (1991). "Mitos y supersticiones de Galicia y Cantabria", en *Libredón*, Centro Gallego de Santander.
- CIRLOT, J. E. (1988). *Diccionario de símbolos*. Barcelona: Labor, 7ª ed.
- DOMÍNGUEZ MORENO, J. M. (1993). *El Escornau*. Valladolid: Caja de Ahorros.
- ESLAVA GALÁN, J. (1980). *La leyenda del lagarto de la Malena y los mitos del dragón*. Córdoba: Monte de Piedad y Caja de Ahorros.
- FALCÓN MARTÍNEZ, C., FERNÁNDEZ-GALIANO, E. y LÓPEZ MELERO, R. (1990). *Diccionario de la mitología clásica*. Madrid: Alianza Editorial, (1ª ed. 1980).
- FLORES DEL MANZANO, F., (1998). *Mitos y leyendas de tradición oral en la Alta Extremadura*. Badajoz: Editora Regional de Extremadura.
- GIBSON, M. (1984). *Monstruos, dioses y hombres de la mitología griega*, ilustraciones de Giovanni Caselli. Madrid: Anaya.
- GÓMEZ COUSO, P. (1993) "La narrativa folclórica en el mundo infantil", en *Literatura infantil de tradición popular*. Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- GÓMEZ YEBRA, A. (ed.) (1994). Fernán Caballero. *Genio e figura del pueblo andaluz*. Madrid: Castalia.
- HERNÚÑEZ, P. (1988). *Mitos, héroes y monstruos de la España antigua*, ilustraciones de Eusebio Sanblanco y Mª Teresa Sarto. Madrid: Anaya.
- HERNÚÑEZ, P. (1994). *Monstruos, duendes y seres fantásticos de la mitología cántabra*, ilustraciones de José Ramón Sánchez. Madrid: Anaya.
- HURTADO, P. (1989). *Supersticiones extremeñas*. 2ª ed. Huelva (1ª ed. 1902).
- LLANO ROZA DE AMPUDIA, A. del (1977). *Del folklore Asturiano. Mitos, supersticiones, costumbres*. Oviedo: Instituto de Estudios Asturianos.
- PAUSEWANG, G. (1997). *La sirena en la lata de sardinas*..Madrid: Anaya.
- RAE (1992). *Diccionario de la lengua española*. Madrid: Espasa Calpe.
- SANDERS, T. T. L. (1984). *Dragones, dioses y espíritus de la mitología china*, ilustraciones de Johnny Pau. Madrid: Anaya.
- TAMES, R. L. (1985). *Introducción a la literatura infantil*, Escuela Universitaria del profesorado de EGB, Instituto de la Educación, Universidad de Santander.
- WARNER, E. (1986). *Héroes, monstruos y otros mundos de la mitología rusa*, ilustraciones de Alexander Koshkin. Madrid: Anaya.