

## A representación do dragón na Literatura Infantil e Xuvenil galega do século XX

Dragon's representation in 20th century Galician Children's and Young Adult Literature

Carmen Ferreira Boo<sup>1,a</sup> 

<sup>1</sup> Grupo Arte-facto/Universidade da Coruña, España

 [a.m.fboo@udc.es](mailto:a.m.fboo@udc.es)

Recibido: 13/10/2023; Aceptado: 23/10/2023

### Resumo

Realízase un breve achegamento teórico sobre a figura do dragón (características físicas, funcións e papel actancial) na literatura de transmisión oral e sobre o seu aproveitamento na Literatura Infantil e Xuvenil. Logo, coméntanse obras deste sistema literario publicadas no século XX que empregan este personaxe. Analízase a súa aparencia, o papel na trama e a adaptación realizada polos escritores, facendo uso da modernización, humanización, deconstrución, caricaturización etc. Obsérvase a súa evolución ao longo dos tempos e conclúese que maiormente se mantén a esfera de acción de agresor ou gardián de tesouros e o aspecto físico; e, en menor medida, modifícase o rol e prosopografía, ben polo efecto da humanización ou pola caricatura, humor ou parodia.

**Palabras chave:** arquetipo; dragón; narrativa; reescritura.

### Abstract

A brief theoretical approach is made about the figure of the dragon (physical characteristics, functions and actantial role) in oral transmission literature and its use in Children's and Youth Literature. Afterwards, works of this literary system published in the 20th century that use this character are discussed. Its physical appearance, its role in the plot and the adaptation carried out by the writers, who make use of modernization, humanization, deconstruction, caricature, etc., are analyzed. Their evolution is observed and it is concluded that the sphere of action of aggressor or treasure guardian and the physical appearance are mostly maintained; and, to a lesser extent, the role and prosopography are modified, either due to the effect of humanization or due to caricature, humor or parody.

**Keywords:** archetype; dragon; narrative; rewrite.

Como citar: Ferreira Boo, C. (2023). A representación do dragón na Literatura Infantil e Xuvenil galega do século XX. *Boletín Galego de Literatura*, 61, "Notas". DOI <http://dx.doi.org/10.15304/bgl.61.9438>

## ACHEGAMENTO TEÓRICO AO ARQUETIPO DO DRAGÓN

As historias de dragóns e serpes son das máis extendidas e ancestrais da humanidade; de feito que constitúen os primeiros tipos narrativos na clasificación de [Aarne-Thompson \(1971\)](#), co arquetipo universalizado do Dragón asasino a través do tipo do Matador do dragón (Tipo 300), pertencente ao subgrupo dos “Adversarios sobrenaturais (300-399)”. Existen numerosos mitos, lendas e contos nos que aparece esta figura, configurándose unha serie de tipos e motivos recorrentes que “conforman ecotipos de la serpiente que se sustentan en un ancestral culto a la serpiente, el cual se pierde en épocas muy remotas. La serpiente es, en todas las culturas, una deidad cósmica y primigenia” ([Martos e Martos, 2012, p. 129](#)).

Segundo [Chevalier \(1986\)](#), o dragón acostuma presentarse como gardián severo dos tesouros escondidos, adversario que debe vencer o heroe para acceder a eles ou símbolo do mal e das tendencias demoníacas, identificándose coa serpe. Con todo, o seu simbolismo é ambivalente como entidade complexa con vinculacións cara ao cósmico, o celeste e o ctónico, presentándose unhas veces como deidade benfeitora e outras veces como adversario. Así, hai que diferenciar a representación e o simbolismo deste animal fabuloso en occidente con características negativas, que é o noso obxecto de análise, fronte ao dragón oriental, con connotacións positivas, especialmente en China, Xapón e nas Coreas, que se ve como un ser de profunda espiritualidade e ao servizo do ser humano, sendo protagonista de moitas lendas populares.

O dragón é un dos personaxes característicos do imaxinario dos contos maravillosos<sup>1</sup> da literatura de transmisión oral de todos os pobos, tanto das culturas primitivas como das clásicas. Acostuma ter o rol de antagonista/agresor/opoñente que se enfrenta ao heroe<sup>2</sup> na cultura occidental, adquirindo un papel secundario, coa finalidade de impedir que alcance o seu obxectivo e de que amose a súa valentía e astucia. Este personaxe, tan fascinante polo súa aparencia física, conta cun certo carácter monolítico, características máxicas e un simbolismo inherente do que se ten apropiado a literatura escrita xa dende os seus inicios. Pénsese, por citar algunhas mostras, os libros de cabalerías da Idade Media ou a literatura artúrica do Ciclo do rei Artur e os cabaleiros da Táboa Redonda ou a literatura fantástica posterior (J. R. Tolkien etc.). No caso da narrativa para a infancia, “la humanización de la serpiente es más sutil y más inclinada a mostrar su habilidad y malas artes, a veces en la más pura tradición bíblica” ([Sánchez, 1998, p. 9](#)).

No *Diccionario da Real Academia Galega (DRAG)* defínese como un “animal fabuloso que se supón moi fero, representado xeralmente con ás, patas dotadas de fortes gadoupas e cola de serpe” ([González \[dir.\], 2023](#)) con dous trazos fundamentais: a universalidade, pois atópase dende Xapón a Europa, e a unicidade do seu aspecto físico, xerando no lectorado unhas expectativas de como é fisicamente e como debe comportarse. Na antigüidade críase na súa existencia real, de feito que aparece nos bestiarios medievais e no século XVI Conrad Gesner inclúeo na *Historia Animalium*.

Xeralmente, componse dun conxunto variábel de elementos de animais tradicionalmente considerados como perigosos e agresivos, como a serpe, o crocodilo, o león, a aguija, animais prehistóricos etc., dos que se apropia dun dos seus atributos que o fai invulnerábel. Así,

<sup>1</sup> [Rubio \(1982\)](#) establece, dentro da listaxe de dezanove actores, o animal con atributos e/ou poderes extraordinarios, onde se encadraría o dragón.

<sup>2</sup> Que se caracteriza porque “tiene muchas virtudes –valor, generosidad, bondad-, pocos defectos, y normalmente muestra su astucia a lo largo del relato” ([Ramos, 1988: 24](#)).

fisicamente, o seu corpo está cuberto de escamas que actúan como coraza, ten garras que cortan, ás que lle permiten fuxir e atacar dende o aire...

Pero a imaxinación popular vai máis alá de facer un compendio das defensas máis espectaculares dos animais coñecidos, senón que lle concede atributos extraordinarios: un alento fétido e velenoso, unha boca que lanza lume, unha mirada escrutadora e desapiadada... Tamén pode ter varias cabezas (xeralmente tres) e un desexo incontrolábel de atacar, matar, devorar, xa que o sentido último de agresor non é a posesión do que rouba ou garda, senón poder ser o opoñente a vencer polo heroe (Valriu, 1998).

Aínda así, pódense diferenciar varios modelos de dragóns occidentais, fundamentalmente terrestres: o dragón celta, que é un longo verme escamoso, sen patas nin ás (ocasionalmente pode telas) e con alento velenoso; o escandinavo con forma de lagarto sen ás (aínda que pode telas) e que cuspe lume pola boca; o da mitoloxía clásica con forma de serpe de varias cabezas; e o da tradición cristiá, asociado ao demo, con varios cornos e cola en forma de tridente con aguillón, ademais de ás de morcego. Fronte a eles, na cultural oriental ten matices positivos e na semítica outros hábitats acuáticos ou aéreos (Sánchez, 1998, p. 9).

Segundo Propp (1974), nos contos da transmisión oral apenas se describen trazos do seu aspecto externo: dise que ten varias cabezas que volven medrar cando llas corta o heroe; que é un ser con ás que voa polos aires; ígneo, que destrúe co fogo interior; de natureza acuática e que pode vivir tamén no monte, malia ser simultaneamente un monstro mariño. Polo tanto, une e fusiona serpe e paxaro, os dous animais máis habituais e difundidos para representar a alma o que explica as ás, as garras e as escamas, así como a cola con aguillón. Ten a virtude da inmortalidade e ás diversas partes do seu corpo atribúenselles propiedades medicinais ou máxicas.

En esencia, cumpre dúas funcións: raptar ou devorar mulleres ou ameazar con asediar a cidade, esixindo de tributo unha muller para casarse con ela ou comela. Tamén acostuma aparecer como garda dunha ponte ou dun tesouro, cumprindo tarefas de vixiante.

Malia a súa universalidade, no ámbito de Galicia, en canto á acollida cultural que tiveron os contos marabillosos, Camiño Noia (2002) apunta que representan unha pequena parte no repertorio da literatura oral galega e que no corpus galego non aparecen ogros, monstros, dragóns nin fadas xa que “aqueles que chegaron aquí con esta caste de personaxes, descoñecidos no noso ámbito xeográfico e cultural, adaptáronse ó mundo galego cristián, convertendo os seres sobrenaturais da mitoloxía nórdica en demos, bruxas, meigas, santas ou seres do outro mundo” (p. 143).

No caso das reescrituras ou contos modernos da Literatura Infantil e Xuvenil, como manifesta Valriu (1998, p. 375), os dragóns preséntanse dende dúas ópticas completamente diferentes: ben conservan o seu papel de agresor tradicional, que require todo o valor, forza e valentía do heroe antes de ser vencido ou ben son unha mera caricatura dos seus pavorosos predecesores, con actitudes máis propias dun gatiño ou dun canciño que dun verdadeiro dragón. Tamén é variábel o grao de humanización ou bestialización, cunha bifurcación no papel deste animal simbólico que se explica pola actitude do escritor á hora de fabular. Se a opción é seguir a tradición, os dragóns son convencionais; se se quere dar unha nova orientación ao relato, usando os elementos clásicos, aparecen os dragóns que rompen os patróns establecidos, con atributos diferentes aos habituais e novos matices, empregando recursos diversos dende a descontextualización das coordenadas espazo-temporais até o xiro sistemático do seu rol habitual, de maneira que, como observou Propp (1974, p. 224), “los animales agradecidos aparecen en el cuento como donantes y actúan como tales poniéndose a disposición del héroe o dándole la fórmula para que les llame”.

No papel de agresor, á diferenza do lobo que quedou moi reducido como reencarnación do mal, o dragón, como forza poderosa á que se debe enfrontar o heroe, pervive con máis vitalidade pasando incluso a exercer de auxiliar ou “falso agresor”.

Així i tot, tant entre les figures de llops com entre les de dracs en trobam que han estat desplaçades del seu rol tradicional i de ser agressors han passat a conformar aquest nou tipus de personatge que hem anomenat “fals agresor”, un ésser que presenta precisamente les característiques contràries a les que hom espera d’ell i que generalment passa de ser agresor potencial a exercir les funcions d’animal auxiliar. (Valriu, 1998, p. 271)

## O DRAGÓN NA LITERATURA INFANTIL E XUVENIL GALEGA DO SÉCULO XX

Na Literatura Infantil e Xuvenil galega do século XX, o dragón aparece en moi poucas adaptacións pensadas para o lectorado infantil. Trátase de reescrituras instrumentais (Valriu, 2010) nas que mantén o seu papel de agresor e as súas características físicas sen cambios. É o caso das realizadas polo Colectivo Crisol para a colección “Contos Populares” da editorial A Nosa Terra, coa que os nenos teñen acceso á literatura popular tan descoñecida e que se ilustran con debuxos de Pepe Carreiro ou Giuseppe Sentiero nun formato pequeno con pasta dura. Así, só aparece no volume *O dragón e a princesa/Apio/O fillo do rei* (1998), concretamente no conto marabilloso “O dragón e a princesa”, que relata a historia dun matrimonio que consegue ter dous fillos xemelgos, un deles marcha do fogar en busca de aventuras e consegue vencer o dragón que tiña atemorizada a cidade, liberando a princesa e casando con ela.

En canto a obras de autor, nas que se realizan distintos tipos de reescrituras (Valriu, 2010), hai que esperar a finais dos anos oitenta do século XX para que se publiquen varias obras narrativas nas que hai unha presenza salientábel do dragón como personaxe importante na trama argumental.

Así en *A princesa Lúa e o enigma de Kián* (Xerais, 1988), Premio Merlín 1987, Palmira G. Boullosa reivindica cunha intención ideolóxica, o legado celta e a materia artúrica cun marcado ton feminista, aproveitando a famosa lenda da lagoa de Antela. Trátase dun relato para adolescentes, creado a “imitación” dos contos marabillosos, no que un narrador omnisciente en terceira persoa conta a historia da princesa Lúa, unha heroína-salvadora e activa, filla da raíña Eufemia e o rei Artús, que queda orfa ao nacer e é educada pola dama Rovená, a triste, quen se esmera en transmitirle todos os saberes do pasado que lle foran amosados a ela polos druídas celtas da estirpe de Merlín.

Entre esas historias que lle relata Dama Rovená, salienta a do Dragón da Lagoa de Antela, descrito coas características tradicionais: “ás de morcego, era grande como un carballo, tiña o pelexo duro como unha pedra e, cando abría a boca, botaba unha labarada que queimaba todo o que atopaba” (p. 45) e que se alimentaba de cabalos, vacas, galiñas, porcos e cada día un neno; e que foi vencido por un vello druída quen lle botou a súa capa por riba da cabeza e o deixou “mansión coma unha ovella” (p. 45), quedando a vivir ao pé da Lagoa sen facerlle mal a ninguén coa vella que o salvara do diluvio.

Xoán Babarro publicou dúas reescrituras ideolóxicas coa finalidade de asentar o coñecemento dos máis novos sobre o pasado cultural, as tradicións, os costumes, os mitos e o folclore galegos nas que o dragón é o elo que conecta a infancia e xuventude coa tradición. Na primeira delas, *Crónicas dos catro viaxeiros* (Xerais, 1989), narra as aventuras de catro rapaces por Galicia na procura do froito de neve azul con poderes máxicos e nas que teñen que loitar contra a coca, unha especie de dragón. A segunda, *O dragón de Gondomil* (Ir

Indo, 1989), configúrase como as crónicas noveladas de Berto sobre as viaxes por Galicia, onde coñece tradicións e costumes e recrea personaxes, lugares e elementos do pasado histórico-mitolóxico cunha presenza constante do dragón. Este animal cobra vida dunha pedra, failles xuramento, ensínalles os seus tesouros máxicos, lévaos á Furna da Rapanta e percorren lugares emblemáticos da Costa da Morte como Camelle, o cemiterio dos ingleses, o faro de Vilán, a Virxe da Barca, a Pedra de Abalar, Duio ou a igrexa de Touriñán. Trátase dun libro cargado “dun didactismo moi marcado que se encarga de lembrar de novo o noso pasado cultural, costumes, etc., de posíbel encadre na tendencia novelística correspondente ás mitoloxías” (Roig, 1996, p. 569).

*O talismán dos druídas* (Galaxia, 1989)<sup>3</sup>, de Pepe Carballude ilustrada por Xosé Antonio Rodríguez, é unha reescritura humanizadora que recrea no tempo dos castros e tribos celtas a devastación sufrida polo pobo dos Nerios no castro de Amarelle, debido ao asedio dos romanos no ano 970, e a loita por atopar o obxecto máxico, o talismán perdido custodiado por unha especie de dragón, chamado Megalikós, que se describe como “unha serpe de sete cabezas cristadas” (p. 75). A el terase que enfrontar na Fin da Terra o mozo Kanerez que se erixe como heroe, axudado do druída Arístides, e que derrota grazas aos obxectos máxicos (auxiliar Ero, o broquel e a espada Rebandoira) conseguidos nas tres probas que superara. É unha novela iniciática e de aventuras na que se recrea un mundo épico e mitolóxico con múltiples referencias intertextuais aos mitos greco-latinos e aos contos maravillosos, con certo sabor tolkiano.

Miguel Vázquez Freire publicou, con ilustracións de Asun Balzola, o conxunto de tres contos *O gato Bógar* (Xerais, 1989) nos que emprega cun uso lúdico elementos narratolóxicos da transmisión oral. No “Conto co cabaleiro valente”, o heroe protagonista ten que superar tres probas para poder gañar o Monte Mornento; a primeira é loitar contra un dragón.

No ano 1992 no conto *O tesouro do dragón Smaug* (Galaxia, 1992)<sup>4</sup> Agustín Fernández Paz achégase aos contos maravillosos de maneira humanizadora a través da temática, estrutura e fórmulas narrativas, aínda que aposta por unha princesa protagonista activa, rebelde e ousada cunha clara pegada da influencia do universo tolkiano. Nela, seguindo as funcións de Propp (1928), os personaxes manteñen a súa esfera de acción e presenta o dragón como agresor, mentado como “unha terrible fera” [p. 3], nomeada como dragón Smaug<sup>5</sup>, contra a que debe loitar a heroína, a fermosa, aventureira e valente princesa Zeralda, quen lle arrebatara, como constaba no *Gran Libro dos Sucesos Extraordinarios*, o maravilloso e único Anel de luz. O dragón, coa axuda do bruxo vello Ogomei, transfórmase nun aposto príncipe Xabrín, que engana a Zeralda. Na proposta gráfica de Fran Jaraba represéntase o dragón Smaug en cor rosada, cor que non se corresponde coa do texto que fala dun corpo enorme, verdoso e repulsivo.

<sup>3</sup> Foi reeditada no ano 2006 con correccións lingüísticas e ilustracións de Beatriz García Trillo para a editorial Everest Galicia na súa colección xuvenil “Punto de encontro”.

<sup>4</sup> No ano 2012 este relato sufriu un proceso de reescrita, revisión e ampliación no que tamén modificou o título por *Zeralda e o dragón* con ilustracións de Fran Jaraba, e no que “incorpora e mesmo modifica certas compoñentes da súa diéxese primixenia, así como revisa a súa escrita e estilo, aínda que mantén a esencia da historia(...) o proceso de reescrita evidénciase sobre todo nunhas descrições máis demoradas, en pequenas ampliacións da historia, nunha depuración do estilo e nunha máis coidada escolla léxica” (Agrelo, 2013, p. 42).

<sup>5</sup> Como recolle Agrelo (2013, p. 42) na reescrita de 2012 trócase o nome de Smaug, que compartía cun dos seres fantásticos de *O hobbit* (1937), de Tolkien, polo de Moghur, que é a denominación que recibe un dragón vagabundo da estepa mongólica.



O conto é debedor da novela fantástica *The Hobbit* (1937), de J. R. R. Tolkien, ao tomar o dragón Smaug, o último dos grandes dragóns da Terra Media, como un dos personaxes principais que tamén incluíra Fernández Paz no cómic aparecido en *O libro de Merlín* (1987), ademais de escoller o papel activo outorgado a unha muller que rompe coa tradición machista da personaxe feminina con actitude pasiva; e de ofrecer un inesperado final no que “la princesa, aun colaborando en la destrucción del malvado dragón, no podrá evitar en lo sucesivo que el rostro amado-odiado vuelva una y otra vez a su mente” (Fernández, 2014, p. 34).

En *A fraga misteriosa* (SM, 1992), unha reescritura galardoada co segundo Premio Barco de Vapor en 1985 e ilustrada por Avi (nome artístico de Pilar Giménez Avilés), Pepe Carballude de novo emprega referencias mitolóxicas para poñer en valor o coñecemento da tradición oral e personaxes e animais mitolóxicos dos contos marabillosos, entre eles o Gatipetro, o rei Artur e os encantamentos do mago Merlín, que entronca coa literatura artúrica (Roig, 1996, p. 584). É unha novela de cuadrillas sobre a relación de Denís, Berto e Olalla co tío Turulucas, un vello especialista en contos, historias, lendas e saberes doutrora. Despois de múltiples aventuras, grazas ao pífano máxico que lle regalara Turulucas, descubren a sepultura do rei Arturo gardada por un dragón prehistórico “cun fuciño bicudo e achatado. Os ollos pechados, as orellas caídas e na testa dous corniños coma de cuxo novo” (p. 74) cun corpo longo e escamudo, como o dun lagarto arnal grande e forte, que lle devolve a cadela Laia e os traslada voando até a súa casa.

*As viaxes do príncipe azul* (Galaxia, 1993)<sup>6</sup>, con ilustracións figurativas de Xoán Balboa, de Darío Xohán Cabana, é unha interesante reescritura lúdica e humanizadora xuvenil na que Cabana parodia os contos de príncipes e princesas, introducindo elementos da modernidade, ao tempo que humaniza o personaxe arquetípico do príncipe quen se converte en bibliotecario. Nárranse as peripecias dos reis até que conseguen descendencia co nacemento do príncipe Cerúleo quen ten un amor desmedido pola lectura e “unha condición excesivamente reflexiva que o levaba a actuacións sociais un tanto ridículas” (p. 25). Despois de fracasar nos seus estudos, é obrigado polos pais, reclamando os dereitos da tradición, a vivir aventuras para gañar unha princesa coma esposa das que sae vitorioso grazas ao seu enxeño e intelixencia.

Entre esas aventuras, a primeira consiste en matar o dragón Dent Adamantina, de orixe catalá, cuberto de escamas que bota fume abrancazado polos fuciños e con ás coriáceas, un único cairo e catro patas rematadas en dedos con unllas humanoides, que come ovellas e que non toca as sete doncelas. Este dragón rompe co arquetipo, pois prefere comer pedras, mais ten que vivir de acordo coa súa mitoloxía e acorda co príncipe finxir a súa morte. Ao rematar as aventuras, o príncipe escapa do castelo, porque considera que a princesa ademais de “ser fea [...] gústalle o viño de máis e ponme en ridículo cos seus feitos e as súas palabras” (p. 87). Finalmente, decide fuxir do seu destino, abolindo a monarquía e aprobando as oposicións a bibliotecario, converténdose no xefe da biblioteca do concello.

No ano 1994 Marilar Aleixandre iníciase nas reescrituras con *Nogard* (Xerais, 1994), unha reescritura lúdica e ideolóxica dirixida a preadolescentes ilustrada por Tokio, nome artístico de Alfredo López Fernández (Vigo, 1964), na que subverte o nome do protagonista (dragón=nogard) dende o título e tamén na súa caracterización. Este personaxe é introducido na narración por Celia quen lles relata a Ricardo e Paloma un conto que inicia presentando a este peculiar dragón que é moi desgraciado, porque non pode xogar cos seus amigos a botar

<sup>6</sup> Foi reeditada en 1999 pola Deputación Provincial de Lugo; en 2001 na colección “Sete mares”, mantendo as ilustracións de Xoán Balboa; e na edición de 2005 cambiouse da “serie azul” á “serie verde” da colección “Árbore”.

lume de cores, xa que el bota chafarís de auga. Nogard ten todas as características que definen o personaxe do revés “as súas escamas non eran verdes e duras como a chapa dun acoirazado, senón finas e prateadas como as das sardiñas; en vez de gadoupas aceiradas tiña uñas rosadas que se retraían en moles coxíns, como os gatos, e en troques dunha fera ollada que xease o sangue nas veas o seu rostro amosaba sempre unha expresión amable” (p. 10).

Coa axuda da nena Celia, que se introduce no conto, recuperan a chave do garda-estrelas, para poder celebrar a festa dos dragóns tras intentalo o dragón hercúleo Obmar, enfrontándose ao feiticeiro Papa-palabras con diferentes xogos de palabras. Como recompensa, o rei dálle a Nogard a laranxa dourada da laranxeira real que era máxica, concedéndolle o desexo de botar lume pola boca en lugar de auga. Faise unha denuncia da proliferación de xoguetes bélicos, fronte ao decaemento dos xogos educativos e cooperativos.

A mediados da década dos 90, Antón Castro dá ao prelo *A lenda da cidade asolagada* (Xerais, 1995), unha reescritura lúdica e humanizadora para lectorado adolescente con ilustracións de Francisco Bueno Capeáns na que se relata a historia do neno Estevo, que naceu con poderes especiais e a quen o cego de Baladouro lle entrega o libro máxico, *O Libro Vermello*. Xunto coa egua faladora Pitusa, inicia unha viaxe polo trasmundo máxico da bisbarra para romper o fado da súa aldea, Baladouro, a piques de ser asolagada por un castigo divino. Así busca o consello do bibliotecario de Preguín, don Darío Barreiro, quen lle dá un libro no que le a historia da cidade asolagada de Ornia, inundada porque o rei mandara matar o pastor que conseguira acabar co dragón que tiña atemorizada a cidade. Consegue salvar Baladouro e o Concello acorda nomealo Bibliotecario Maior da Biblioteca de Preguín e Cabaleiro lexítimo e principal de Baladouro.

Xan López Domínguez escribe e ilustra o conto infantil *Gago por Merenda* (Edebé-Rodeira, 1995), unha reescritura lúdica e humanizadora escollida pola revista *CLIJ* entre os mellores libros da década 1988-1999, na que se relata a historia de amor do mago Gago pola bruxa Merenda, a quen non consegue namorar malia regalarlle un dragón verde con cornos.

En *Viaxe á terra negra dos pancos* (Cumio, 1995), ilustrada por F. Mantecón (Vigo, 1948-2001) recrea con ludismo un mundo fantástico poboado por chous, uns ananiños con poderes máxicos que se enfrontan, para rescatar o seu xefe Nap do Castelo das Penas Malfadadas, aos malvados pancos, uns seres “arrepiantes e noxentos, alén de malvados e perversos” (p. 12), corpulentos, de pelo negro, pés enormes e tres brazos que queren facerse co poder dos chous. Coa axuda do protagonista, Xurxo, Nip, irmán de Nap, compartirán moitas aventuras, entre elas atravesan un pasadizo cunha lagoa e o paso da montaña, vixiado por gardiáns e un dragón, até que salvan a Nap.

O tradutor e adaptador Xosé Ballesteros nas dúas entregas dunha serie para os máis novos, *Os Gordibolas. A historia* (Xerais, 1996) e *Os Gordibolas. A néboa escura* (Xerais, 1996), ilustradas por Carmen Muruve, narra a historia dos Gordibolas, os habitantes da Lagoa Antela, e de como Ramona, un dragón femia, esperta da súa invernía e decide ter descendencia. Así, nesta reescritura humanizadora explícase como nace Lolinda, unha dragoa de invernía, a especie máis grande dos dragóns que “teñen ás azuis, cabelos encarnados, e botan moito tempo a durmir [...] poden ser de dous tipos: dragóns-dragóns ou dragóns-tragóns” (p. 12), mentres que os primeiros son agarimosos e simpáticos e lles gusta bailar o hula-hop, ler contos de medo, xogar ao tris-tras; os segundos son altivos e malparecidos e cando se enfadan botan longas labaradas de lume. A dragoa comparte os seus primeiros anos de vida até abandonar con tristeza a profundidade das augas e dirixirse ao seu novo fogar nas montañas. No segundo título, unha néboa espesa e negra ameaza a existencia dos Gordibolas que emprenden unha longa viaxe para atopar unha solución na que viven aventuras e celebran

o sexto aniversario da dragoa Lolinda que, cargada de auga, axuda os gordibolas a acabar co lume.

En *Camiño de fantasía* (Sotelo Blanco, 1998), unha reescritura lúdica para o lectorado mozo, con ilustracións de Xaime Asensi, Xosé Antonio Perozo conta as aventuras dun grupo de rapaces, Toto, Chovo e o Canete, e das súas mascotas, o can Crispín, a gata Morita e o papagaio Rodolfo, que teñen que resolver diferentes enigmas propostos e probas, nas que aparecen constantemente personaxes procedentes doutras obras literarias, como Alicia, Sherlock Holmes, o Buscón, Lázaro de Tormes, Don Quixote, Pinocho... e a Cidade de Fantasía que “non é outro reino que a gran colección de literatura fantástica aquí acumulada ó longo dos séculos” (p. 136). Así matan o Dragón das Sete Cabezas Prateadas a paraugazos e cantazos para que non se apodere da doncela Casandra e arríncanlle un dente como talismán da porta verdadeira, que en realidade é unha montaxe cinematográfica. Nesta reescritura Perozo “emprega un intenso xogo metaliterario e intertextual coa literatura universal, por veces con intención paródica, servíndose da estrutura dos contos maravillosos” (Roig, 2015, p. 224).

O debuxante Xaquín Marín humaniza e subverte o personaxe do dragón, pola vía do humor, na obra para adolescentes *Dragón Rock* (Casals, 1999) na que, primeiramente, enumera cientificamente as características xerais dos dragóns “animais cordados, da clase mamíferos, orde monotremas, herbívoros... A súa pel é un conxunto de placas e escamas que os defenden de calquera agresión exterior” (p. 11). Desmitíffcaos ao explicar que non botan lume pola boca “iso só se xustifica sabendo que unha das súas variedades come arbustos moi picantes (*Picantus Sabrosus*), o que lles produce un tremendo ardor de estómago e a conseguinte fetidez de alento, que en contacto coas peles alleas causa un picor que dá a sensación de queimaduras” (p. 9). Non se dedican a secuestrar princesas nin facer dano a ninguén “nin sequera a eses cabaleiros de folla de lata que, a base de pinchar, tentan libera-las princesas co desinteresado fin de colle-lo trono sen necesidade de longas negociacións e intrincados noivados” (p. 10), e tampouco teñen moitas cabezas pois “os que chegan a vellos collen tal susto, que tenden a esaxera-las súas características, aínda que non sexa máis que para xustifica-la súa falla de valor” (p. 10).

Diferenza tres clases de dragóns: o *Drago Erectus Común*, que os hai de moitas cores, incluso cunha capa de lunares, raiados e lisos; cunha crista de placas máis finas, cun rabo máis ben pequeno e viven en covas “en pequenos agrupamentos familiares, pois entre eles, a familia é unha unidade moi respectada” (p. 14) cunha vida dedicada a preservar o hábitat e a cadea trófica, asustando os estraños ou impedindo que ninguén os moleste; o *Drago Cuadrupedis*, que anda a catro patas e que están a piques da extinción, e o *Drago Rapidillus Máximus*, que “pasa a tal velocidade, que ninguén puido recoller información para definilo” (p. 12).

Logo, en doce capítulos, narra as aventuras dunha familia de dragóns, pertencente á familia do *Drago Erectus Común*, dende o nacemento de Trick, fillo de Track e Trock, neto de Truck e bisneto de Trugk. Descríbese a súa infancia e a incapacidade para bramar coma os demais dragóns, feito que provoca unha gran preocupación en toda a familia que trata de buscar unha solución levándoo á casa da bruxa Mangana, que consulta nun libro e lle dá un líquido pastoso. Logo foron ao mago Merlón que dominaba a alquimia, un velliño amable, saltarín e sabio que botou man da variña máxica e frases estrañas. Ante a súa diferenza, Trick marcha da casa e forma un grupo de rock cunha serie de rapaces que atopa na cidade. Toda a súa familia e amigos descubren o seu talento nun concerto de rock no parque Formosende e quedan moi orgullosos del.

Segundo recolleu Fernández Paz (1999, p. 195), aínda que Marín parte dun tema clásico, como é o dos dragóns, “ofrécenos un relato onde salienta a utilización da ironía e do humor, reforzados por numerosas ilustracións en branco e negro, feitas co estilo que o caracteriza”.



Deste modo actualiza a historia e sitúaa nun contexto recoñecíbel que resulta bastante tópica, mostrando o rexeitamento que sofre o dragón protagonista, que pouco ten que ver cos seres fabulosos, símbolo de forza e poder dos tempos heroicos, sendo o máis interesante o capítulo introdutorio sobre as peculiaridades do dragón, a escolla dunha linguaxe que busca efectos humorísticos e a potenciación do narrador que busca a complicitade do lector (Fernández, 2000, p. 76).

## CONCLUSIÓNS

Como se pode observar na análise das obras narrativas infantís e xuvenís que contan con dragón na trama narrativa, en moitas delas mantense a esfera de acción e, en menor medida, modifícase o rol de agresor, ben polo efecto da súa humanización ou ben pola caricatura, humor ou parodia.

Das 96 reescrituras ideolóxicas, humanizadoras ou lúdicas infantís e xuvenís que se publicaron no século XX, 16 obras fan uso do personaxe do dragón. A nivel cuantitativo, tendo en conta o papel principal na narrativa, o dragón protagoniza dez obras e é dos máis subvertidos xunto co príncipe, princesa, bruxa, fada, mago, anano e trasno. Este animal fabuloso maiormente mantén o seu aspecto físico e o rol de gardián de tesouros ou adversario co que ten que loitar o heroe, aínda que algunhas poucas narrativas transgreden o rol pola vía do humor e da parodia, concedéndolle cualidades humanas e características físicas que non tiña na tradición, de feito que,

Mientras que el modelo tradicional tiene distintas apariencias y una misma forma de actuar, los dragones modernos presentan un aspecto muy semejante, pero un comportamiento muy distinto (...) Su aspecto físico apenas ha variado, lo que si ha sufrido un profundo cambio es su forma de comportarse, sus hábitos y sus aficiones. (Sánchez, 1998, p. 15)

En conclusión, o personaxe do dragón na narrativa infantil e xuvenil galega do século XX mantén

o seu aspecto físico ben como personaxe agresor, que acostuma aparecer como garda dunha ponte ou dun tesouro, como en *O tesouro do dragón Smaug*; ou desmitificado como auxiliar dos protagonistas, caso de *Crónica dos catro viaxeiros*, ou pola vía do humor ao non ser capaz de cumprir o rol establecido na tradición como en *As viaxes do príncipe azul*, *Nogard* ou *Dragón Rock*, incluso aparecendo cun grao de humanización, con atributos diferentes aos habituais ou descontextualizando as coordenadas espazo-temporais. (Ferreira, 2022, p. 241)

## Referencias bibliográficas

- Aarne-Thompson, A. (1971). *The Types of the folktale. A classification and bibliography*. Burt Franklin.
- Agrelo, E. (2013). Entre princesas e dragóns. *El Correo Gallego*, 42.
- Chevalier, J. (1986). *Diccionario de los símbolos*. Editorial Herder.
- Fernández, M<sup>a</sup> J. (2000). Xaquín Marín Formoso. Dragón Rock. *Fadamorgana*, 4, 76.
- Fernández, M<sup>a</sup> J. (2014). Voces de mujer. *Peonza*, 108, 31-37.
- Fernández Paz, A. (1999). Literatura infantil e xuvenil. *Revista Galega do Ensino*, 25, 193-201.

- Ferreira, M<sup>a</sup> del C. (2022). *As reescrituras de contos maravillosos na Literatura Infantil e Xuvenil galega (das orixes a 2010)*. Hércules de Ediciones.
- González, M. (dir.) (2023). *Dicionario da Real Academia Galega*. Real Academia Galega. <https://academia.gal/dicionario>
- Martos, E. e Martos, A. (2012). Imaginarios del “Devoramiento” en la cultura del agua: Dragones, “Tragantía”, Tragaldabas y otros espantos. Implicaciones didácticas. *Indivisa*, 13, 122-143.
- Noia, C. (2002). *Contos galegos de tradición oral*. Edicións NigraTrea.
- Propp, V. (1928, 2006). *Morfologija skazky*. Leningrado: Nauka/ Trad. Lourdes Ortiz. *Morfología del cuento*. Editorial Fundamentos.
- Propp, V. (1974). *Las raíces históricas del cuento*. Fundamentos.
- Ramos, R. A. (1988). *El cuento folclórico: una aproximación a su estudio*. Editorial Pliegos.
- Roig, B.-A. (1996). *A Literatura Galega Infantil: Perspectiva diacrónica, descrición e análise da actualidade*. Servicio de Publicacións e Intercambio Científico.
- Roig, B. A. (Coord.) (2015). *Historia da Literatura Infantil e Xuvenil Galega*. Edicións Xerais de Galicia.
- Rubio, P. (1982). *Estructuras en cuentos populares castellanos. (Propuesta de un método de traballo)*. Universidad de Valladolid.
- Sánchez, L. (1998). Las mil caras del dragón. *CLIJ. Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, 103, 7-15.
- Valriu, C. (1998). *Influències de les rondalles en la literatura infantil i juvenil catalana actual (1975-1985)*. Editorial Moll.
- Valriu, C. (2010). Reescriptures de les rondalles en el s. XXI (2000-2009). En B. A. Roig, M. Neira e I. Soto (Coords.), *Reescrituras do conto popular (2000-2009)* (pp. 13-30). Edicións Xerais de Galicia.