



FACULTADE DE FILOLOXÍA  
DEPARTAMENTO DE FILOLOXÍA GALEGA

**As reescrituras dos contos maravilhosos  
na Literatura Infantil e Xuvenil Galega**

María del Carmen Ferreira Boo

SANTIAGO DE COMPOSTELA

2015





FACULTADE DE FILOLOXÍA  
DEPARTAMENTO DE FILOLOXÍA GALEGA

# **As reescrituras dos contos maravillosos na Literatura Infantil e Xuvenil Galega**

Tese de doutoramento presentada por María del Carmen Ferreira Boo baixo a dirección de Blanca-Ana Roig Rechou e a codirección de Sara Reis da Silva

**V. e Pr. da directora e codirectora**

**A doutoranda**

Santiago de Compostela, novembro de 2015



## AGRADECEMENTOS

Á miña directora de tese, a profesora Blanca-Ana Roig, que dende o ano 2007 me acolleu no seu grupo de traballo, me formou intelectualmente e me ensinou o marabilloso mundo da Literatura Infantil e Xuvenil galega. Sen dúbida, esta tese doutoral non se tería realizado sen os seus consellos, orientacións e reiteradas lecturas e sen as súas palabras de alento, motivación e ánimo durante os anos de traballo.

Á miña codirectora, a profesora Sara Reis da Silva, que dende a outra beira do Miño aceptou codirixir esta tese, agradezo profundamente o acompañamento e as suxerentes ideas que resultaron esclarecedoras e contribuíron a mellorar o resultado final desta investigación.

Ao escritor e investigador don Antonio Rodríguez Almodóvar polas poucas pero proveitosas conversas nas que coa calidez da súa sabedoría deu luz aos misteriosos camiños que levan até os contos maravillosos e me desvelou o enigma da súa maxia.

Ás miñas fillas, Enya, Lidia e María, por seren as candeas que todos os días iluminan a miña vida e que me animan e apoian cando me faltan as forzas. A elas por todo o tempo roubado.

Á toda a miña familia, pero en especial a miña irmá e tamén amiga Eva, quen me axudou, confortou e sobre todo animou, pois foi quen de dicirme a palabra xusta cando máis o precisaba.

Ás miñas compañeiras de grupo, Eulalia Agrelo, Mónica Álvarez, Pilar Bendoiro, Mar Fernández, Isabel Mociño e Marta Neira polos traballos e proxectos compartidos a prol da Literatura Infantil e Xuvenil.



# ÍNDICE

|  |     |
|--|-----|
| INTRODUCCIÓN .....   | 7   |
| CAPÍTULO I. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA .....   | 15  |
| I.1. O CONTO DE TRANSMISIÓN ORAL.....  | 17  |
| I.2. CLASIFICACIÓN DO CONTO DE TRANSMISIÓN ORAL E OUTRAS NARRACIÓNS.....         | 33  |
| I.3. CARACTERÍSTICAS XERAIS .....  | 48  |
| I.4. O CONTO MARABILLOSO .....   | 57  |
| I.4.1. Orixe .....   | 57  |
| I.4.2. Definición.....   | 61  |
| I.4.3. Funcións e personaxes.....  | 64  |
| I.4.4. Interpretación .....  | 98  |
| I.5. A LITERATURA INFANTIL E XUENIL E AS REESCRITURAS DO CONTO MARABILLOSO ..... | 104 |
| CAPÍTULO II: OS CONTOS MARABILLOSOS NA LITERATURA INFANTIL E XUENIL GALEGA...    | 119 |
| II.1. O CONTO MARABILLOSO E AS SÚAS REESCRITURAS DENDE AS ORIXES A 1980 .....    | 124 |
| II.1.1. Contexto socio-histórico e cultural .....                                | 124 |
| II.1.2. Reescrituras dos contos maravillosos: produción .....                    | 129 |
| II.1.3. Análise de <i>Margarida a do sorriso d'aurora</i> .....                  | 136 |
| II.2. O CONTO MARABILLOSO E AS SÚAS REESCRITURAS DE 1980 A 2000.....             | 140 |
| II.2.1. Contexto socio-político e cultural.....                                  | 140 |
| II.2.2. Reescrituras dos contos maravillosos: produción .....                    | 145 |
| II.2.3. Análise das obras seleccionadas .....                                    | 211 |
| II.2.3.1. <i>Aventuras de Sol</i> .....  | 212 |
| II.2.3.2. <i>O demo presumido</i> .....  | 218 |
| II.2.3.3. <i>A princesa Lúa e o enigma de Kián</i> .....                         | 220 |
| II.2.3.4. <i>Os Mornias</i> .....  | 226 |
| II.2.3.5. <i>O castrón de ouro</i> .....   | 229 |
| II.2.3.6. <i>Tanis I o Mocos</i> .....   | 234 |
| II.3. O CONTO MARABILLOSO E AS SÚAS REESCRITURAS DE 2000 A 2010.....             | 238 |
| II.3.1. Contexto socio-político e cultural.....                                  | 238 |
| II.3.2. Reescrituras dos contos maravillosos: produción .....                    | 243 |
| II.3.3. Análise das obras seleccionadas .....                                    | 318 |
| II.3.3.1. <i>Matapitos.com</i> .....   | 319 |
| II.3.3.2. <i>No corazón do bosque</i> .....                                      | 326 |
| II.3.3.3. <i>Feitizo</i> .....   | 329 |
| II.3.3.4. <i>Resalgario</i> .....  | 334 |
| II.3.3.5. <i>O misterio do príncipe pastor</i> .....                             | 337 |

|   |     |
|---|-----|
| II. 3.3.6. <i>Unha bruxa ben rara</i> ..... | 340 |
| II. 3.3.7. <i>Titiritesa</i> .....          | 346 |
| II. 3.3.8. <i>Velliñas</i> .....            | 349 |
| CAPÍTULO III. CONCLUSIÓNS E TIPOLOXÍA.....  | 353 |
| BIBLIOGRAFÍA E WEBGRAFÍA.....               | 373 |
| A. Bibliografía primaria ou activa .....    | 377 |
| B. Bibliografía secundaria ou pasiva .....  | 398 |
| C. Webgrafía.....                           | 429 |







## **INTRODUCCIÓN**



Esta tese enmárcase nunha das liñas de investigación proposta polo Grupo de investigación interdisciplinar LITER21 “Literatura galega. Literatura Infantil e Xuvenil. Investigacións literarias, artísticas, interculturais e educativas” (GI-1839)<sup>1</sup> e pola Rede Temática de Investigación “Las Literaturas Infantiles y Juveniles del Marco Ibérico e Iberoamericano” (LIJMI)<sup>2</sup>, creada no ano 2004 en Santiago de Compostela e vinculada na actualidade ao Centro Ramón Piñeiro para a Investigación en Humanidades, no marco do proxecto “Investigación en Literatura Infantil e Xuvenil” ([www.cirp.es](http://www.cirp.es)), e á Universidade de Santiago de Compostela no marco do Grupo LITER21 e do ICE (Instituto de Ciencias da Educación)<sup>3</sup>, contando con apoios de institucións relevantes vinculadas coa Literatura Infantil e Xuvenil<sup>4</sup>.

A Rede LIJMI<sup>5</sup>, dende os seus inicios, propúxose as seguintes liñas de investigación:

### 1. Historia

- Periodización e xéneros
- Historia dos sistemas literarios (producción, mediación, recepción)

<sup>1</sup> Coordinado por Blanca-Ana Roig e constituído por investigadores da USC e colaboradores de oito Universidades españolas e de nove doutros países . Para seguir a súa biografía véxase <http://imaisd.usc.es/gruposbuscadorresultados.asp>.

<sup>2</sup> Unha Rede de investigación coordinada pola doutora Blanca-Ana Roig Rechou dende a súa formación inicial na Universidade de Santiago de Compostela no ano 2004, momento no que contou coa participación de investigadores da Península Ibérica (España e Portugal). Posteriormente, no ano 2007, o grupo interdisciplinar foi ampliado abarcando investigadores doutros continentes, como o americano. Actualmente a Rede está constituída por cuarenta e oito investigadores do marco ibérico e iberoamericano e ten como proposta de traballo o estudo da produción, recepción e mediación das lecturas textuais e visuais destinadas á infancia e xuventude, dentro das que se inclúe a literatura de transmisión oral. Para máis información sobre a grupo, pódese consultar o enderezo electrónico <http://www.usc.es/gl/proxectos/lijmi>.

<sup>3</sup> Véxase <http://www.usc.es/es/institutos/ice/>.

<sup>4</sup> Como é o caso de ANILIJ (Asociación Nacional de Investigadores en Literatura Infantil); o CEPLI (Centro de Estudios de Promoción de la Lectura y Literatura Infantil); o CIDEHUS (Centro Interdisciplinar de Historia, Culturas e Sociedades, da Universidade de Évora); o CIEC (Centro de Investigación em Estudos da Criança da Universidade do Minho); o CIPPCE (Centro de Investigación de Procesos e Prácticas Culturais Emerxentes) (Universidade de Santiago de Compostela); o CRLM-ML-UPF (Centro de Referencia de Literatura e Multimedia-Mundo da Lectura, da Universidade de Passo Fundo); o Etxepare Euskal Institutua; e o grupo de investigación “Literatura infantil e xuvenil e a súa tradución”, dirixido por Veljka Ruzicka Kenfel (Xunta de Galicia. Consellería de Educación. Dirección Xeral de Promoción Científica e Tecnolóxica do SUG. Ref. 2006/48-0).

<sup>5</sup> Contou coas axudas do Ministerio de Educación y Ciencia do Estado Español, a través das Accións Complementarias de investigación (HUM2004-20052-E) (HUM2005-23895-E/FILO), da Xunta de Galicia e da Secretaría Xeral de Política Lingüística que aceptou o proxecto citado no Centro Ramón Piñeiro para a Investigación en Humanidades.

- Bibliografías e dicionarios
- Ilustración

## **2. Teoría e crítica**

- Modelos teóricos
- Estudos de obras, xéneros e creadores
- Canon
- Tradución
- Imaxe
- Literatura de transmisión oral
- Tecnoloxías da información e a comunicación
- Ideoloxía e valores
- Edicións críticas

## **3. Literatura comparada**

- Estudos comparatistas: estilos, xéneros e temas
- Relacións diacrónicas e sincrónicas
- Multiculturalismo

## **4. Lectura**

- Promoción e mediación lectoras
- Hábitos lectores
- Lectura da imaxe e cultura visual
- Formación do lector literario
- Aplicacións educativas da Literatura Infantil e Xuvenil

Nunha destas liñas, “**Literatura de transmisión oral**”, é na que se centra este traballo, dado que moitos dos investigadores de LIJMI consideran que foi esta unha das literaturas que máis incidiu na constitución do sistema literario infantil, pola súa influencia na creación literaria e, sobre todo, porque é o primeiro paso na constitución do imaxinario infantil, que permitirá recoñecer intertextualidades, como comentan Roig (2013), Mendoza Fillola (2001) ou Cerrillo (2013), por referirme só a investigadores que dedicaron unha parte dos seus estudos á análise da Literatura Infantil e Xuvenil para visualizala no ámbito universitario ao que chegou como tema de análise dende a investigación hai poucas décadas.

De aí que os obxectivos deste traballo que presento para obter o título de Doutora sexan:

1. Ofrecer unha panorámica do conto marabilloso<sup>6</sup> na Literatura Infantil e Xuvenil galega a través da súa reescritura<sup>7</sup> instrumental<sup>8</sup>, lúdica, humanizadora e ideolóxica.

---

<sup>6</sup> Tamén coñecidos como “contos de encantamento”, “fairy tales” en inglés, “contes de fées” en Francia, “racconti di magia” en Italia e “Märchen” en Alemaña.

<sup>7</sup> Entendo por reescritura a acción de reescribir (volver a escribir algo con intención de modificalo) (Moliner, 2008), porque o conto na súa transmisión oral posúe o trazo inherente da variabilidade. Dende o momento que é

2. Analizar aquelas reescrituras narrativas máis significativas da Literatura Infantil e Xuvenil galega<sup>9</sup> por ser pioneiras, en relación ao tratamento de cada un dos personaxes que se consideran arquetipo<sup>10</sup> no conto marabillioso e seren moi consideradas pola crítica a partir da recepción e mesmo por ser merecedoras de galardóns en diferentes concursos e premios literarios. Esta selección foi necesaria debido ao abundante número de reescrituras da transmisión oral que se publicaron dende que houbo preocupación por achegar obras aos máis novos, como se constatará nas panorámicas, e que moitas delas repiten fórmulas sen innovar. Nas obras seleccionadas destácase, a partir dunha análise narratolóxica, como foron subvertidos os personaxes nas reescrituras lúdicas, humanizadoras e ideolóxicas e como se actualizaron outros elementos do conto marabillioso (estrutura, tempo, espazo, narrador etc), sen reparar nas reescrituras instrumentais que manteñen os elementos sen alteracións nen cambios.

3. Realizar unha tipoloxía dos personaxes arquetípicos máis usados na Literatura Infantil e Xuvenil galega e, polo tanto, máis subvertidos e transgredidos.

Para conseguilo, no primeiro capítulo, faise unha aproximación xeral ao conto de transmisión oral<sup>11</sup> e, en concreto, ao conto marabillioso, reparando sobre todo nas achegas teóricas de Vladimir Propp (1928, 1946) e Antonio Rodríguez Almodóvar (1982, 1989, 2004). Despois de centrarse na orixe, definición, caracterización e estrutura deste tipo de conto, na que son fundamentais as funcións e as esferas de acción dos actantes, ofrécese a interpretación dada ao conto marabillioso dende diferentes disciplinas, principalmente dende

---

fixado por escrito, ben en recompilacións ben en versión literarias, esa versión queda inalterable pero é susceptible de sufrir novas variacións e modificacións, en maior ou menor grado, por parte dos escritores que o empregan, segundo a finalidade que persigan. Mais tamén a súa longa historia dende as súas orixes, provocou que nas sucesivas versións orais os seus elementos estruturais (estrutura, personaxes e accións) se fixaran (vid. Propp), de modo que a estrutura profunda latente non varía pero os detalles propios dunha comunidade cultural si. Polo tanto, no acto da reescritura mantéñense as categorías esenciais destes relatos, as referencias arquetípicas, en maior ou menor grado, atendendo ás reaccións que pretende provocar o escritor no lectorado.

<sup>8</sup> Como a denominan Roig e Ferreira (2010) a partir da clasificación realizada por Caterina Valriu (2010).

<sup>9</sup> Para conseguilo seguirei a *Historia da Literatura Infantil e Xuvenil Galega* (Roig, coord., 2015) e os Informes de literatura (Roig, 1995-2014), único observatorio que se realiza en Galicia de e sobre Literatura en galego, dirixido por Blanca-Ana Roig Rechou no Centro Ramón Piñeiro para a Investigación en Humanidades e que se poden consultar na páxina web do centro (<http://www.cirp.es/rec2/informes/>) e tamén nos volumes publicados até o ano 2009 e nos CD-Rom até a actualidade.

<sup>10</sup> Este termo, acuñado polo psicoanalista Carl Jung en 1919, designa “o conxunto de imaxes psíquicas do inconsciente colectivo que são patrimonio comum de toda a humanidade” (Ceia, 2015) que aflora en lendas, mitos, relixións, artes visuais e tamén na literatura onde a crítica literaria os pode rastrexar en personaxes, símbolos, temas, marcos e escenarios (GLIFO, 1998: 144-145).

<sup>11</sup> Denominado polos estudiosos tamén conto popular, conto de tradición oral, conto tradicional ou conto folclórico.

as teorías psicolóxicas e sociolóxicas. Por último, recóllense as reflexións dos estudosos sobre o seu aproveitamento, modificación e reescrituras na conformación da Literatura Infantil e Xuvenil.

No segundo, realízase un percorrido pola Historia da Literatura Infantil e Xuvenil galega para situar diacronicamente os tipos de reescrituras en tres períodos cronolóxicos: das orixes a 1980, de 1980 a 2000 e de 2000 a 2010, neste último, acólllese a primeira década do século XXI porque xa nela se demostra como avanzou a consideración do sistema literario infantil e xuvenil, como se constata no número de publicacións e nas innovacións que ofrecen en relación á subversión dos elementos do conto marabilloso.

En cada período, ofrécese unha breve contextualización socio-política e cultural na que se repara naquelas actividades e institucións, ademais do labor das editoriais e dos premios, que se interesaron pola literatura de transmisión oral, para despois ofrecer unha panorámica xeral da produción narrativa dos catro tipos de reescrituras na Literatura Infantil e Xuvenil galega, deixando fóra a produción desta literatura traducida ao galego. Nas panorámicas, primeiramente repárase nas reescrituras instrumentais, que conservan inalterables as características do hipotexto, para logo centrarse nas lúdicas, ideolóxicas e humanizadoras que son as que realizan cambios e modificacións en función da finalidade que persigan. Hai que dicir que se segue a orde cronolóxica de publicación da obra e a orde alfabética de apelido do autor, incluíndo cada vez que se mencionen os datos de nacemento de autor e ilustrador, cando sexa posible. Tamén se comentan, aínda que en menor profundidade, pois non é o obxectivo principal desta tese, as ilustracións por ser un paratexto importante na Literatura Infantil e Xuvenil que achega visualmente personaxes e espazos para axudar a crear o imaxinario infantil, complementando ou incluso ampliando a narración textual, como acontece no álbum (Roig, Neira e Soto, 2011).

Por último, realízase a análise dunha selección daquelas reescrituras “lúdicas”, “ideolóxicas” e “humanizadoras” máis representativas e innovadoras en cada período, segundo o criterio xa indicado. Nesta análise dáse conta da composición narratolóxica xeral (historia, estrutura, punto de vista, temporalización, espacialización...) seguindo as propostas que os Estudos literarios achegaron cara ao comentario de textos, dos paratextos dirixidos aos máis novos e, sobre todo, dos personaxes, para destacar como foron recreados.

No terceiro, coas conclusións baseadas nas panorámicas e nas análises da selección, ofrécese tamén a tipoloxía dos personaxes arquetípicos que se empregaron nas reescrituras galegas dos contos maravillosos.

Remátase o traballo cunha bibliografía que se divide nos seguintes apartados: primaria ou activa, que acolle toda a produción comentada e analizada; secundaria ou pasiva, a empregada para a realización deste traballo co que pretendo adquirir o título de doutora; e webgrafía pois na actualidade é unha fonte fundamental de formación e información, dado que ás obras que se realizan para a web hai que sumar a dixitalización de outras de referencia, hoxe cada vez máis abundante e webs específicas sobre o tema elixido.









## **CAPÍTULO I. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**



## I.1. O CONTO DE TRANSMISIÓN ORAL

Dende finais do século XIX, momento no que se inicia a recompilación sistemática e o estudo analítico dos contos da transmisión oral da man das teorías científicas provenientes de varias disciplinas que se achegaron a estes contos<sup>12</sup>, as cuestións máis problemáticas coas que se atoparon os diferentes métodos e teorías foi a definición do conto de transmisión oral e dar resposta ao interrogantes sobre a orixe (como empezou o costume de contar contos e cal é a orixe exacta), o significado (delimitar se teñen sentido literal ou significado oculto), a diseminación (natureza, modo e motivo da distribución dos contos polo mundo), as variacións (causa e natureza das diferenzas entre versións) e a relación entre as diferentes formas do conto folclórico, pois “existen en el tiempo y en el espacio, y son afectados por la naturaleza de la tierra donde son comunes, por el contacto social y lingüístico de su pueblo, y por el transcurso del tiempo y los cambios históricos” (Thompson, 1972: 37).

En canto á definición, a primeira cuestión que se suscitou foi a distinción entre o denominado conto literario e o chamado popular, tradicional ou marabilloso que, como

---

<sup>12</sup> Como é o caso da Antropoloxía cultural, coas achegas do evolucionismo cultural representado por Edward Burnett Tylor (1832-1917), do historicismo cultural da escola norteamericana de Frank Boas (1858-1942), do difusionismo alemán de W. Schmidt (1868-1954), do funcionalismo de Alfred Reginald Radcliffe-Brown (1881-1955) e Bronislaw Malinowski (1884-1942), do psicoloxismo dos norteamericanos Abram Kardiner (1891-1981) e Ruth. F. Benedict (1887-1948), do neoevolucionismo do australiano Vere Gordon Childe (1892-1957) e do estruturalismo do francés Claude Lévi-Strauss (1908-2009); da Etnografía, que desenvolveu diferentes métodos de estudio como o histórico-xeográfico, o formal-estrutural, o sociolóxico e o psicanalítico, salientando as achegas realizadas en Europa polos irmáns Grimm, Reinhold Köhler e Johannes Bolte en Alemaña; H. Gaidoz, Paul Sébillot, Emmanuel Cosquin en Francia; Joseph Jacobs, Marian Emily Roalfe Cox e E. Sidney Hartland en Inglaterra; Axel Olrik en Dinamarca; e Julius Krohn e Anti Aarne en Finlandia, ademais de Antonio Machado y Álvarez e Aurelio M. Espinosa, en España; e Vicente Risco e Laureano Prieto, entre outros en Galicia; da Psicoloxía, cos estudos de Jean Piaget, Sigmund Freud, Marie-Louise von Franz e Bruno Bettelheim; da Socioloxía, representada por Marc Soriano (1975), Hugo Cerdá (1978), Georges Jean (1988) e Allison Lurie (1998); e da Filoloxía, co enfoque estrutural, representado polo formalista ruso Vladimir Propp (1928, 1946) e os seus seguidores, Claude Lévi-Strauss (1958), Claude Bremond (1964, 1973) e Algirdas Julien Greimas (1966); e o enfoque histórico-xeográfico de Stith Thompson (1955, 1972). Un achegamento exhaustivo pode seguirse por traballos como o de Aína Maurel (2012).

indicou Bortolussi (1985: 7) “remonta a épocas y a pueblos primitivos, y que se divulgó en siglos posteriores en forma de recopilaciones sistemáticas (las de Perrault, en el siglo XVII, o las de los hermanos Grimm, en el XIX, por ejemplo)”, a partir do cal se crearon imitacións e o “conto infantil”.

A oralidade e variabilidade desta manifestación narrativa da transmisión oral, e incluso as fronteiras difusas con outras formas como o mito ou a lenda, fan moi difícil chegar a unha definición xeral que aglutine os diferentes tipos de contos, como manifestou Stith Thompson, un dos primeiros estudosos que sistematizou o conto folclórico dende a metodoloxía histórica-xeográfica e que reparou en 1946 na súa obra *The Folktale (El cuento folklórico, 1972)*<sup>13</sup> na universalidade do seu obxecto de estudio –“Comenzamos a ver el cuento oral como la más universal de las formas narrativas y a entender su relación con los cuentos literarios de nuestra propia civilización” (Thompson, 1972: 21)–, salientando a súa importancia na sociedade e comparándoo con outras formas da literatura de transmisión oral, ademais de facer unha relación de contos coa súa historia e difusión e avaliar os diferentes métodos e teorías empregados no seu estudo. Thompson considera o conto en sentido moi amplo como “todas las formas de narración en prosa, oral o escrita, las cuales han sido manejadas a través de los años” (Thompson, 1972: 26), xa que é imposible separar a tradición oral da escrita. Mais nun segundo momento matiza que son só contos folclóricos aqueles que proceden das tradicións orais de todo o mundo, incluíndo todo conto, mito ou lenda “ya serio, sagrado o sencillamente gracioso”.

Para o estruturalista francés Claude Lévi-Strauss (1908-2009), quen aplicou á literatura de transmisión oral<sup>14</sup> os principios da lingüística estrutural en *El análisis estructural del mito* (1955), o conto é un mito debilitado, que conta con dúas das categorías saussurianas (diacronía e sincronía). Defíneo como narración histórica do pasado e explicación do presente, ao posuír carácter diacrónico e sincrónico ao mesmo tempo. Afirmo que a dimensión horizontal (diacronía) é necesaria para a lectura do mito e a vertical (sincronía), para a súa comprensión; ademais de indicar que a comparación das variantes dun mito coas doutros serve para establecer un sistema sincrónico de signos. Por último, entende que é posible a

---

<sup>13</sup> Cítase pola edición consultada en lingua castelá de 1972.

<sup>14</sup> Definida de diferentes formas segundo os estudiosos, como é o caso de por exemplo Ana Pelegrín (1982), quen a considera vehículo de emocións, motivos, temas, en estruturas e formas recibidas oralmente, por unha cadea de transmisores, depositarios e á súa vez re-elaboradores. Domingo Blanco (2008: 96) denomínaa literatura popular de tradición oral e defínea como conxunto variado e variable de temas, formas e xéneros de arte verbal usados e transmitidos oralmente no seo dunha comunidade cultural.

interpretación das diferentes funcións como o produto resultante da transformación dunha mesma idea esencial.

No ámbito español Antonio Rodríguez Almodóvar (1982, 1983, 2004) defíneo como “relato de tradición oral, relativamente corto, (pero no tanto como el chiste o chascarrillo), con un desarrollo argumental de intriga en dos partes o secuencias, por lo común, y perteneciente a un patrimonio colectivo que remite a la cultura indoeuropea” (1983: 15), como tamén o fixo o recompilador galego Lois Carré (1968) quen considera que se reduce en esencia a unha narrativa curta cun fondo humano común universal que se transmite duns a outros pobos e que constitúe o esqueleto, influído en diversa gradación do colorido local, é dicir, do reflexo da personalidade dos grupos étnicos nos que foron recollidas as versións e variantes de cada conto (1968: 5). Se se comparan estas semellanzas é fácil chegar á orixe, difusión xeográfica e parentesco.

A estas definicións hai que sumarllas a de folcloristas como Julio Camarena (1995: 9) quen, en contraposición a outras manifestacións narrativas, o define como “obra en prosa, que, subordinando a ello cualquier elemento descriptivo o introspectivo, narra acciones, a diferencia de las de la leyenda, tenidas por ficticias y que, contrariamente a la novela y otras manifestaciones de la literatura escrita, vive en la tradición oral variando continuamente”. Tendo en conta a importancia da oralidade, tamén a investigadora galega Camiño Noia (2002) apunta que se trata de “un texto en prosa que narra sucesos presentados coma ficticios e que vive na tradición oral de varios países, difundido en versións que poden variar moito entre si” (2002: 27-28).

José Manuel Pedrosa (2003a: 31) salienta os trazos estruturais da que considera unha narración complexa, extensa e articulada nunha secuencia de “motivos” ou peripecias narrativas que seguen unha orde variable, mais non arbitraria, con contido percibido como ficticio ou imaxinario polo narrador e oíntes, e os seus personaxes son puros tipos simbólicos, sen ningún tipo de psicoloxía individual, que se inscribe nunhas dimensións espaciais e cronolóxicas indefinidas e irreais. Para fixar a súa proposta, establece dúas categorías :

1. Conto tradicional ou folclórico, obra dun autor ou conxunto de autores e recreadores anónimos, que elaboran de modo tradicional unha obra aberta e variable por vía oral, diferenciando os conceptos de :
  - a. Tipo: unidade ou peza argumental máis ampla dotada de estabilidade, composta por unha suma de unidades menores ou motivos que constitúen o esquema.

- b. Motivo: unidade ou peza argumental máis breve, dotada de estabilidade e susceptible de combinarse con outros motivos para formar unha unidade ou tipo superior.
  - c. Prototipo: texto primixenio perdido polo seu carácter oral, que creou o autor, do que poden xurdir tantas versións coma informantes, lugares e momentos de execución. As versións teñen que posuír trazos en común para apreciar a súa dependencia do modelo formal e argumental prototípico, pero a súa transmisión oral determina cambios continuos, de xeito que ningunha versión é exactamente igual ao prototipo.
2. Conto culto ou artístico, obra dun autor concreto que elabora de xeito orixinal unha obra completa, acabada e invariable que se crea e se transmite por vía escrita.

Pola súa parte Domingo Blanco (2008: 99) ao tentar definir o conto de transmisión oral céntrase no chamado “conto rimado” e defíneo como “un relato en prosa (se ben existen algunhas narracións en verso catalogadas como contos), en xeral breve, de carácter ficticio e cunha certa inconcreción na caracterización das personaxes, do espazo e do tempo”.

Para este estudo, tendo en conta as definicións anteriores considérase este conto aquel que se transmite de maneira oral e, polo tanto, con carácter aberto e suxeito a variacións e que, en xeral, narra en prosa accións de maneira breve e lineal nun tempo e espazo inconcretos.

O outro chanzo no que se detiveron moitos estudosos do conto de transmisión oral foi a súa orixe, cuestión que os divide en dous grandes grupos, segundo consideren a difusión e diseminación dende un único foco común xeográfico (teorías monoxenistas) ou dende varios (teorías polixenistas).

Os monoxenistas, segundo explica Thompson (1972: 472-473), seguen as reflexións de Jakob Ludwig e Wilhelm Karl Grimm que en Alemaña iniciaron con *Kinder-und Hausmärchen* [*Contos da infancia e do fogar*] (1812-1815)<sup>15</sup> a recollida científica dos contos

---

<sup>15</sup> Trátase dunha colección de contos, caracterizada por conservar a súa sinxeleza orixinal, aínda que cun traballo de selección, síntese e redacción, que se considera unha das obras inaugurais da Literatura Infantil e Xuvenil Universal xa que a dirixiron explicitamente ao lector infantil dende os peritextos do propio título e da dedicatoria do primeiro volume, do prólogo do segundo volume, no que manifiestan o seu valor como obra destinada á infancia, e das ilustracións que foron inserindo nas sucesivas edicións dende a segunda edición de 1819. Posteriormente foron ampliando a colección con novas edicións nas que puíron, descargaron ou suavizaron aqueles elementos que non lles parecían axeitados para o receptor infantil. Estes contos, que forman parte do imaxinario infantil universal, foron incluídos no Programa Memoria del Mundo da UNESCO en 2005 e

con intención etnográfica, pois o movemento romántico baseou a reafirmación nacional no *Volkgeist* ou “espírito do pobo” do que emanaba, entre outras manifestacións, o material folclórico literario que daba idea da capacidade de creación que tiña o pobo. Recolleron directamente da memoria popular e fixaron por escrito o material narrativo conservado mediante transmisión oral que eles mesmos escoitaran, principalmente de Dorothea Viehmännin e das familias Hassenpflug e Wild, e repararon na súa universalidade pola similitude que atoparon entre contos separados tanto espacial coma temporalmente<sup>16</sup>. En 1856 estableceron, para a contribución científica ao estudo do conto de transmisión oral, dúas hipóteses: a herdanza común indoeuropea ou teoría indoeuropea dos contos e a teoría dos mitos, é dicir, que os contos, considerados restos “dexenerados” de mitos, evolucionaron a partir de mitos destruídos. Estas hipóteses vinculáronse coa filoloxía e mitoloxía comparadas do século XIX a partir do descubrimento e coñecemento do sánscrito, atribuído ao filólogo británico William Jones en 1876, quen estimulou o estudo posterior do parentesco e orixe das linguas. Tamén indicaron que moitas similitudes entre contos de diversos lugares se podían explicar ben polas semellanzas de situacións e necesidades das culturas nas que aparecen, ou ben por seren “préstamos” dunha cultura a outra.

Mais foi Theodor Benfey, segundo apunta Thompson (1972: 480-484), quen na “Introdución” á súa edición en 1860 do *Panchatantra* argumentou e desenvolveu a teoría indianista que considera a orixe de todos os contos folclóricos europeos (tamén os maravillosos), agás as fábulas de Esopo, na India e a xustifica pola predilección do budismo hindú en crear e contar historias como medio de transmitir a súa doutrina. Afirma que a expansión cara ao oeste deuse a través de tres canles:

1ª Por tradición oral, antes do século X.

2ª Por tradición literaria de influencia islámica, en especial por Bizancio, Italia e España despois do século X.

3ª O material budista, por China e Tíbet cara aos mongois e Europa.

Nos estudos comparatistas das coleccións de contos, realizados despois de Benfey, prevaleceu a idea de que a India foi un gran centro de invención e difusión de contos folclóricos. Foi o caso, por exemplo, de Max Müller quen, a partir da súa teoría filolóxico-

---

traducidos a case todas as linguas do mundo. Entre elas na Literatura Infantil e Xuvenil galega cóntase coas escolmas *Os contos de Grimm. Escolma I* (Edicións do Castro, 1983), *Os contos de Grimm. Escolma II* (Edicións do Castro, 1991) e *Contos de Grimm* (Edicións Xerais de Galicia, 1998).

<sup>16</sup> Moitos destes contos proveñen do fondo común europeo xa recollidos por Charles Perrault no século XVII en Francia.

lingüista ou de mitoloxía comparada, elaborada entre 1870 e 1881, despois de comparar os distintos termos nas diferentes linguas (sánscrito, latín, grego e gótico) e confrontalos cos textos do *Rig-Veda*, chegou ao significado primeiro mítico de cada termo, concluíndo que o mito é o resultado da observación dos fenómenos naturais designados por termos que foron perdendo o seu significado primeiro. No caso do conto Müller considera que é unha xerxa moderna da antiga mitoloxía sagrada da raza aria e que os contos folclóricos teñen a súa orixe na India. Para o seu estudo, é preciso remontar cada conto moderno a unha lenda máis antiga e a lenda a un mito primitivo no que hai que descubrir o núcleo simple e orixinal para ver como se foi desenvolvendo gradualmente até adquirir distintas formas (Müller, 1988: 159-168)<sup>17</sup>, de feito que

Todas esas innumerables historias de princesas y doncellas de maravillosa hermosura que, después de haber estado encerradas en sombríos calabozos, son invariablemente puestas en libertad por un joven y brillante héroe, pueden referirse a tradiciones mitológicas relativas a la primavera libertada de las cadenas del invierno; al sol, a quien un poder libertador saca de las sombras de la noche; a la aurora que, libre de las tinieblas, torna del lejano Occidente; a las aguas puestas en libertad y escapándose de la prisión de las nubes (Müller, 1988: 191).

A maior parte destes contos serían recollidos polos sacerdotes budistas e posteriormente transmitidos a sacerdotes brahmánicos, que os levarían a Persia, á corte dos califas de Bagdad e Córdoba e aos emperadores de Constantinopla. Outras rutas de transmisión con moita importancia serían: a literatura árabe a través de España, que influíu en Europa occidental; e a actividade bélica dos mongoles en Rusia e no leste de Europa (Müller, 1988: 293-296).

Pola súa banda, Emmanuel Cosquin, entre 1890 e 1920 en diferentes estudos, matizou a teoría de Benfey no sentido de que máis que inventores, os budistas foron recolectores destas historias que asimilaron e modificaron en función das súas intencións relixiosas. Incluso propón que a súa orixe estivera na área oriental, en países como Persia ou Siria e non necesariamente na India, que foi o depósito para a súa extensión por todo o mundo (Aína, 2012: 74).

Polo contrario, as teorías polixenistas defenderon a orixe xeográfica diversa dos relatos tradicionais vinculados a estadios primitivos da evolución humana. O antropólogo inglés Edward Burnett Taylor, adscrito ao evolucionismo cultural, sostíña en *Primitive culture*

---

<sup>17</sup> Cítase pola tradución ao castelán e non pola obra orixinal.



(1871) que os pobos nun estadio similar de cultura resolvían os problemas de forma semellante e a súa actitude vital tamén era semellante; e de aí derivaría o parecido entre contos folclóricos de culturas afastadas. Ademais expón o animismo das sociedades primitivas como fenómeno que explicaría boa parte do contido imaxinario dos contos e o principio de causalidade, segundo o cal unhas mesmas causas producen os mesmos efectos. Segundo Thompson (1972: 480), o antropólogo evolucionista Andrew Lang (*Custom and myth*, 1884) sostivo que nas sociedades europeas sobreviven estados culturais anteriores, como son os relatos que os sectores humildes da poboación manteñen vivos, xurdidos na etapa de mentalidade animista. Lang opúxose á teoría indianista de Benfey e, tendo en conta o descubrimento de contos folclóricos exipcios, datados no século XII a.c., semellantes aos mentados por Herodoto e Homero, chamou a atención sobre as ideas primitivas presentes nos contos. De feito que opinou que esta presenza indicaba que os contos eran formas anteriores ao mito, máis primitivas e rudimentarias, nadas no estadio de animismo ou totemismo da sociedade. Polo tanto, os motivos serían vestixios de crenzas e prácticas arcaicas como o canibalismo, a maxia, as transformacións animais etc. Esta “hipótese antropoloxista ou etnográfica” interesou moito aos antropólogos e folcloristas.

Na liña polixenista evolucionista, segundo recolle Thompson (1972), o francés Joseph Bédier (1864-1938) en *Les fabliaux* (1893) e os representantes da escola etnohistórica, de orientación histórico-literaria, chegaron á conclusión da imposibilidade de establecer as orixes destes relatos, ao igual que Franz Boas (*Race, Language and Culture*, 1940), na liña do historicismo cultural da escola norteamericana, para quen a relación entre os acontecementos da vida e a imaxinación sería a orixe dos relatos tradicionais, que co paso do tempo se fixaron e non deron cabida a novos elementos. Como segue a indicar Thompson (1972), Arnold Van Gennep (*La formation des légendes*, 1910) explicou o seu carácter utilitario e a súa relación cos cultos totémicos, defendendo que a súa orixe estaba nos mitos e lendas; de aí a importancia dos relatos rituais nas sociedades primitiva; mentres que en 1913 Johannes Bolte e George Polivka publicaron un pormenorizado estudo sobre os contos recollidos polos irmáns Grimm, *Anmerkungen zu den Kinder-Und Hausmärchen der Brüder Grimm* (1913-1931), coa intención de establecer o tipo fundamental das narracións recollidas, as variantes en Europa e as versións literarias coñecidas de Oriente a Occidente. Bolte e Polivka crearon a escola xermánica, unha rama da finlandesa, á que pertencen Hans Naumann (*Primitive Gemeinschafts Kultur*, 1921; *Grundzüge der deutschen Volkskunde*, 1922), para quen as

crenzas primitivas orixinaron as diferentes formas dos contos e os ritos relixiosos, con diferenzas máis ben de tipo estilístico e non psicolóxico.

En canto á diseminación e variabilidade dos contos despois de descartáranse as teses monoxenistas, sobre todo a indianista, defendeuse a existencia dunha constante universal vinculada ao espírito humano que produciría idénticas manifestacións narrativas. Por iso, postulouse que os motivos narrativos comúns procedían dun substrato de épocas arcaicas, orixinado por unha concreta estrutura social e económica, semellante a todas as culturas nunha determinada etapa da súa evolución histórica, que levou os distintos pobos a dar as mesmas respostas aos seus interrogantes, elaborando as mesmas estruturas no plano cognoscitivo e expresivo, que se explica porque

a medida que los cuentos superan diferencias de épocas o lugares, y se mueven del mundo antiguo hacia nosotros, o de nosotros hacia una sociedad primitiva, sufren a menudo transformaciones en el estilo y en la finalidad. Porque la estructura de la trama del cuento es mucho más estable y más permanente que su forma [...] existen en el tiempo y en el espacio, y son afectados por la naturaleza de la tierra donde son comunes, por el contacto social y lingüístico de su pueblo, y por el transcurso del tiempo y los cambios históricos (Thompson, 1972: 34-37).

Nesa busca do parentesco das variantes foi fundamental o traballo realizado a nivel internacional pola Folklore Society, constituída en Londres en 1878<sup>18</sup>, que fundou sociedades de folclore en todas as nacións europeas e que instaurou a ciencia do folclore<sup>19</sup> e o método histórico-comparatista, divulgando as súas investigacións en revistas, recoleccións e estudos de contos. Nos inicios do século XX, concretamente en 1907, creouse a organización internacional de estudos do folclore FF (Folklore Fellows), centro de referencia mundial de todos os estudosos que, na súa colección “FF Communications”, publicou a maioría dos catálogos de contos, índice de motivos e monografías.

---

<sup>18</sup> Que pretendía “la conservación y publicación de las tradiciones populares, baladas legendarias, proverbios locales, dichos, supersticiones y antiguas costumbres” (Ortiz e Sánchez, 1994: 310-313).

<sup>19</sup> Este termo foi coñado polo arqueólogo británico William John Thoms nun artigo publicado na revista *The Athenaeum* en 1846. A súa sistematización como ciencia que emana do pobo naceu na época do Romanticismo coa filosofía alemá herderiana, que revalorizaba a cultura popular tradicional profundamente enraizada no espírito do pobo. Esta ciencia interdisciplinar do saber popular abrangue o estudo dos saberes, costumes, ritos, artes e tecnoloxías transmitidas de modo tradicional e por canle fundamentalmente oral en todas as sociedades e grupos humanos. Polo tanto, é o “conxunto de tradicións, mitos, lendas, costumes, crenzas, festas, xogos, cancións, proverbios e contos de carácter popular. Tamén se emprega este nome, aínda que máis raramente no noso ámbito lingüístico, para designar a disciplina que se ocupa do estudo deste tipo de manifestacións culturais” (GLIFO, 1998: 432).

En España, segundo indica Antonio Rodríguez Almodóvar (1983: 21), houbo tres períodos principais nos estudos folclóricos: o folclórico-costumista, a mediados do século XIX, onde salienta Fernán Caballero; o folclórico-positivista, na década dos oitenta do século XIX, con don Antonio Machado y Álvarez<sup>20</sup>, como máximo representante, quen defendía formulacións empiristas na recollida para a posterior formulación de xeralizacións e teorías; e o folclórico-filolóxico de Aurelio M. Espinosa, seguidor da escola finlandesa, quen reuniu, a principios da década dos vinte do século pasado, unha importante colección de contos que publicou en tres volumes, xunto a un estudo sobre a súa difusión, influencias e relacións entre as versións, *Cuentos populares españoles, recogidos de la tradición oral de España* (1946-1947). Labor que continuou seu fillo, Aurelio Macedonio Espinosa, en 1936 recompilando os contos de Castela.

A escola finlandesa, fundada por Julius e Kaarle Krohn no século XIX, creou o método histórico-xeográfico de carácter difusionista, que tivo unha grande repercusión na busca da forma primixenia, ao reunir o máximo número posible de versións dun mesmo conto, que se ordenaban segundo criterios xeográficos (lugar de recolección) e cronolóxicos (data de publicación) e que se descompoñían en motivos ou unidades mínimas que forman o relato, para comparalos e buscar se existía un tipo específico dunha determinada área ou época.

Con este método identificáronse os contos-tipo que se ordenaron e clasificaron, labor comezado por Antti Aarne, baixo supervisión de Krohn, no índice *Verzeichnis der Märchentypen* (1910), posteriormente revisado e ampliado por Thompson en *The types of the Folk-Tale* (1928; 2ª ed. revisada e amplificada, 1961), traducida ao castelán como *Los tipos del cuento folclórico* (1995), quen tamén elaborou un catálogo, *Motif-Index of the Folk-Literature* (1ª ed. 1932-1936, 2ª ed. revisada e amplificada, 1955-1958), no que se sistematizan os motivos dos contos folclóricos que aparecen en numerosas recollidas de todo o mundo. O obxectivo que perseguía era o establecemento do arquetipo<sup>21</sup> ou *Urform* de cada un dos contos, é dicir, atopar, mediante sucesivas comparacións, a que se podería considerar como forma orixinal

<sup>20</sup> Este estudoso, iniciador e animador dos estudos folclóricos, considerou a recollida e publicación de contos, lendas, fábulas e demais formas poéticas e literarias un dos obxectos de estudo do folclore, caracterizado polo tradicional, o popular e o anónimo, como esenciais fundamentais, e o rexionalismo, o racial, o feminino e o infantil, como trazos complementarios. Ademais de dirixir a “Biblioteca de las tradiciones populares españolas” (1883-1886), fundara en 1881 a Sociedad de Floclor Español e en Sevilla a Sociedad El Foklore Andaluz— coa intención de recuperar a historia tradicional e e así estender a conciencia nacional, nas distintas rexións españolas (as Autonomías actuais), onde salientou o traballo realizado por diferentes estudosos como José María Sbarbi en Castela, Víctor Balaguer en Cataluña, Luis Romero en Extremadura, Balbín de Unquera en Asturias, Emilia Pardo Bazán en Galicia, entre outros.

<sup>21</sup> Para a crítica textual é a “redacción non conservada, e moitas veces ideal, dun texto” (GLIFO, 1998: 144).

completa, pola reconstrución hipotética mediante unha abstracción teórica da historia do conto, pois

La meta que persigue el estudioso que usa este método es nada menos que la historia completa de la vida de un cuento específico. Espera, mediante un análisis apropiado de las versiones, una consideración de todos los factores históricos y geográficos; y mediante la aplicación de algunos hechos bien reconocidos sobre la transmisión oral, llegar a algo que se aproxime a la forma original del cuento, y ser capaz de hacer una razonable explicación de los cambios que el relato ha sufrido a fin de mostrar todas las diferentes versiones. Este estudio debería también indicar la época y lugar de su origen y el curso de su diseminación. (Thompson, 1972: 572)

Os pasos a seguir polo método histórico-xeográfico consistiron en:

1. Recoller o maior número posible de variantes.
2. Rexistrar e ordenar as variantes obtidas que máis se repiten nas distintas versións: as literarias por orde cronolóxica e as orais en orde xeográfica.
3. Analizar de forma sistemática os trazos principais das narracións populares, tendo en conta todas as posibilidades de variacións das versións: frecuencia, extensión, diseminación, presenza de variantes completas e incompletas, trazos específicos, lugar que desenvolven na acción etc.
4. A partir da análise anterior, construír a forma orixinaria de entidade abstracta e natureza hipotética<sup>22</sup>, é dicir, un arquetipo que combine todos os detalles orixinais.

Xorde así a diferenciación entre tipo, motivo, versión e variante dun conto que Thompson define como:

#### 1. Tipo

cuento tradicional que tiene una existencia independiente. Puede contarse como una narración completa y no depende, para su significado, de ningún otro cuento. Puede suceder que se cuente junto con otro cuento, pero el hecho de que puede aparecer solo confirma su independencia. Puede constar de un solo motivo o de varios. La mayoría de los cuentos de animales, las chanzas y las anécdotas, son tipos de un motivo (Thompson, 1972: 528).

---

<sup>22</sup> Aarne destaca nove factores determinantes para sinalar si un trazo particular dunha versión pertenceu ou non á forma do orixinal ou arquetipo: a relativa frecuencia de acaecemento; a extensión da súa distribución; o axuste co tipo completo na dirección da súa diseminación; a súa presenza en versións ben conservadas; calidades notorias no propio trazo que o farán recordar máis facilmente; sinxeleza no trazo en contraste coa complicación doutros; o seu lugar esencial na acción, de modo que sen el no habería unidade na trama; a súa presenza só nun conto; e a posibilidade de que outras formas do trazo se desenvolvan facilmente a partir deste (Aarne, 1913: 41).

2. Motivo “es el elemento más pequeño en un cuento y tiene el poder de persistir en la tradición. A fin de persistir en la tradición debe poseer algo poco usual y notable” (*íbidem*). Distingue tres clases: actores ou personaxes, ítems da acción (obxectos ou costumes) e incidentes illados.

3. Versión é cada conto testemuñado dun modo concreto e independente.

4. Variante é o elemento ou elementos comúns dunha versión que a diferenza doutras (*íbidem*, 527-528).

A escola finlandesa, ademais de achegar os conceptos de variante, tipo e motivo e o seu método de investigación, permitiu concretar uns caracteres xerais comúns á maioría dos relatos que recibiron o nome de “leis folkóricas” como son:

la adaptación de rasgos o elementos extraños, actualización de lo arcaico, generalización de aspectos particulares y particularización de aspectos generales, alteración del orden de los episodios, fusión de cuentos, contaminación de caracteres o temas de un cuento a otro, cambio de la persona gramatical del relato, modificaciones obligadas en el relato una vez que se ha introducido un cambio, polizoísmo, zoomorfismo, egomorfismo, autocorrección, etc (Lada Ferreras, 2003: 100).

En canto á recollida de variantes, para recoñecer as diversas versións e detectar os cambios máis frecuentes que afectan aos contos, Aarne (1913: 13) explica os tipos de cambios máis habituais que sofre o arquetipo e resúmeos en quince puntos:

1. Olvidar un detalle, xeralmente non importante.
2. Inserir un detalle, inventado ou doutro conto, ao inicio ou final da narración.
3. Confluir dous ou máis contos.
4. Multiplicar detalles, xeralmente por tres.
5. Repetir un incidente que nada máis aparecía unha vez no conto orixinal.
6. Especializar un concepto xenérico ou xeral, en lugar dun específico.
7. Substituír parte dun conto cun fragmento doutro, xeralmente o final.
8. Cambiar os papeis dos protagonistas.
9. Reemplazar protagonistas animais por humanos.
10. Cambiar protagonistas humanos por animais.
11. Substituír animais, ogros ou espíritos malignos.
12. Narrar a historia en primeira persoa, como si o narrador a vivira persoalmente.

13. Cambios para manter a coherencia do relato.
14. Adaptar o ambiente, costumes e obxectos coñecidos.
15. Actualizar feitos ou episodios que pertencen a situacións pasadas.

Tamén Thompson (1972: 552-553) enumera as causas máis frecuentes das variacións producidas na transmisión dos contos:

- Esquecer, agregar ou multiplicar un detalle.
- Ensartar dous ou máis contos xuntos ou substituír parte dun conto por outro.
- Repetición dun incidente.
- Especialización dun trazo xeral ou xeralización dun especial.
- Substitución de materiais, tomándoos doutro relato.
- Intercambio de papeis entre personaxes.
- Substitución de personaxes: de animais personificados por seres humanos; de seres humanos por animais personificados; de ogros por animais ou viceversa.
- Cambio á primeira persoa na narración.
- Outros cambios para manter a consistencia narrativa ao introducir unha modificación.
- Reemplazo do non familiar polo familiar, segundo o relato viaxa dunha cultura a outra.
- Adaptación a novos ambientes, lugares ou tempos.

Para Aarne e Thompson (1928, 1961, 1995) cada conto-tipo nacera nunha contorna única, a partir da que se difundía. Consideraron que os contos podían transmitirse de forma estable, sen transformacións importantes na mesma área xeográfica e que, ao emigrar a outras, adaptábanse á nova contorna cultural.

Respecto á orixe dos contos Aarne (1913) móstrase escéptico, pois considera que o lugar de orixe non sempre é posible atopalo e, no mellor dos casos, podería haber indicacións xerais como o sudoeste de Asia, Balcáns, Norte de África ou similares. Ao redor da súa diseminación non hai moita variación con respecto das escolas anteriores que falaban de dous roteiros principais: 1.<sup>a</sup>) Sudoeste de Asia polos Balcáns ou norte de África até o sur de Europa; 2.<sup>a</sup>) Entre Oriente e Rusia, por Siberia e o Cáucaso.

Pola súa parte, como recolle Olalla (1989: 59), Carl Wilhelm Von Sydow (1878-1952) opúxose á idea de que os contos se transmitían entre zonas limítrofes porque constatou que os saltos eran maiores e centrou o seu interese nos desenvolvementos locais especiais do conto, que denominou *oikotypes* ou ecotipos<sup>23</sup>, retrotraendo a orixe dos contos maravillosos á cultura megalítica preindoeuropea.

Para Pinon (1965: 26) as modificacións nos motivos teñen que ver con:

- Esquecemento dun detalle.
- Adaptación dun trazo extranxeiro ou novo.
- Modernización dun trazo desusado.
- Xeralización dunha palabra especial.
- Especialización dunha palabra xeral.
- Cambio da orde dos acontecementos ou cambio dos papeles dos personaxes.
- Multiplicación de incidentes, personaxes e obxectos para presentalos de acordo cos números tradicionais 3, 5 e 7.
- Polizoísmo ou reemprazo dun animal por varios.
- Antropomorfismo ou reemprazo dun animal por un ser humano.
- Zoomorfismo ou reemprazo dun home por un animal.
- Egomorfismo ou reemprazo do heroe polo narrador.
- Contaminación ou influencia exercida por un conto análogo sobre outro.
- Encadeamento de dúas ou varias historias.

Na degradación do mito como orixe do conto repara Vicente Risco (1962, 1979) quen ao falar do mito<sup>24</sup> o diferencia do conto porque este non é cousa que se crea, mais “hai que ter en conta que moitas leendas, tradicións, contos e apólogos, foron na súa orixe mitos, que logo viñeron dexenerando hasta convertírense en cousa puramente literaria” (1979: 268), é dicir, que cando cambia a relixión, os seus mitos esnaquízanse, insírense na nova relixión ou trocan na mente do pobo, conformando a “mitoloxía popular”; por iso

son formas nas que se fai deica certo punto ‘transferible’, e en todo caso ‘operante’, o que C. G. Jung chama os ‘arquetipos’, xeitos primarios de

<sup>23</sup> Consiste na variación nun tipo internacional específico para un área ou grupo, de modo que se salienta a relación entre tradición e contorna.

<sup>24</sup> Que define como “historia que expresa a dependencia das cousas humanas con respecto a algunha cousa divina e invisible (...) que a xente cre como si fose verdadeira, e que se refire a deuses ou a seres superiores ó home, á orixe dos fenómenos da natureza, ó comenzo e máis ó acabamento de totalas cousas” (Risco, 1979: 268).

reacción do home por fronte do mundo, intuicións primitivas, os máis vellos e os máis fondos pensamentos da nosa especie, do linaxe dos homes, os extremos lindeiros das nosas ansias e das nosas capacidades (Risco, 1979: 269).

Risco considera que en canto á orixe da denominada literatura popular “pode ser de creación popular ou de orixe erudita acollida e repetida pola xente como si fora de fonte anónima; pode ser enxebre, creada no país, ou traguida de afora e ‘acculturada’, ou sexa incorporada ó tesouro tradicional de creacións enxebres” (Risco, 1979: 689).

Segundo recolle Ulpiado Lada Ferreras (2003), Cecilia Gatto Trocchi (1972), partindo dos resultados aos que chegou o estruturalismo francés, sostivo que nun determinado momento histórico, os distintos grupos culturais atopáronse fronte a unha mesma realidade social e económica e reaccionaron de maneira semellante, elaborando idénticas estruturas no plano cognitivo e expresivo que, no caso da estrutura dos contos maravillosos, descompón nas chamadas “fiabemi” ou unidades mínimas do relato. Polo tanto, ve:

los cuentos tradicionales como una manifestación de la cultura popular, entendida como un *continuum* que presenta resistencia a las transformaciones del contexto social, al mismo tiempo que es impermeable a la cultura hegemónica. Mientras que la cultura dominante, feudal o burguesa, muestra una evolución en el devenir histórico, el núcleo de las tradiciones populares, como se puede ver en los relatos maravillosos, conserva reminiscencias de carencias remotas, que los pueblos primitivos estructuraron dentro de una particular cosmovisión que permitiera representar y comprender el mundo, acudiendo para ello a una interpretación mágica. De esta forma, la acción humana estaría siempre orientada hacia una mediación entre naturaleza y cultura, inteligibilidad e ininteligibilidad, orden y desorden (Lada Ferreras, 2003: 104-105).

Marisa Bortolussi (1985) afirma que é imposible precisar a súa orixe, xa que conta con raíces moi antigas, e normalmente proceden de crenzas ancestrais de carácter folclórico ou relixioso que foron asimiladas progresivamente por diversos escenarios culturais. De feito, un mesmo conto pode estar presente, con variacións, en distintas culturas.

No tocante á orixe, Rodríguez Almodóvar (1993) considera que o sentido do préstamo foi da literatura popular á culta e adscríbese á polixénese do conto: “los cuentos surgen, invariablemente, en la transformación de grandes etapas culturales en otras nuevas, y a causa de las contradicciones, muy duraderas, que se producen en el seno de las sociedades que se ven sacudidas por los grandes choques de sistemas” (1993: 11). Tamén argumenta que o sistema contístico se transforma para adecuarse a novas situacións:



todas las cuestiones que se suscitan en torno a los orígenes del cuento no hallan respuesta más que en el ámbito de las grandes contradicciones registradas en etapas muy críticas, y muy amplias, de la humanidad, como fue la de la revolución neolítica y probablemente, la que se inicia a comienzos del XIX, cuando la sociedad agraria surgida de aquella, empieza a dar síntomas de agotamiento y el cuento popular, entre otras cosas, empieza a descomponerse (*ibidem*: 14-15).

Rodríguez Almodóvar en *Los cuentos populares o la tentativa de un texto infinito* (1989), seguindo a Propp, analiza os contos tradicionais, rexeita as versións recollidas na moderna tradición oral, por consideralas afastadas do orixinal, e decide construír un arquetipo de cada relato, entendido como “el modelo ideal, fuera del tiempo, en un sentido platónico, al que se le ha ido añadiendo el de conjunto de rasgos distintivos repartidos entre varias especies” (Rodríguez Almodóvar, 1989: 188) que debe ser recoñecible polos destinatarios. Este “texto representativo de muchos textos” (Rodríguez Almodóvar, 1993: 9) resulta de extraer o común das versións coñecidas dun conto e darlle forma textual. Sería, polo tanto, a forma máis común e completa posible dos contos españois de comezos do século XIX, pois como dixo Propp (1972: 132) cara a 1927: “No olvidemos que los cuentos sólo se recogen a partir de hace unos cien años. Han comenzado a recogerse en una época en la que ya comenzaban a descomponerse”.

Nesta reconstrución a estrutura definida por Propp actúa como modelo latente, sen alterar nunca a orde secuencial pois esa “estructura profunda del cuento es, a la vez, sintagma y paradigma; o lo que es lo mismo, que está dentro y fuera del tiempo” (Rodríguez Almodóvar, 1993: 15). A elaboración do arquetipo, polo tanto, pode facerse de dous modos: construíndo un modelo abstracto, por medio da comparación de todas as versións dispoñibles; ou ben, tomar como base unha versión extensa e fiable<sup>25</sup>, na que se engade o necesario e se elimina o que sobra, tomando como referencia a estrutura definida polo formalista ruso. A elaboración dos contos de animais e de costumes, baséase nos mesmos criterios xerais e, ao non ter unha estrutura profunda tan ben definida, procédese por analoxía.

Os criterios de selección das versións para a elaboración do arquetipo son distribucionais, tendo en conta a súa frecuencia e desenvolvemento. Polo tanto selecciona aquel elemento de maior frecuencia de aparición, entre todos os que teñen o trazo común resultante da

<sup>25</sup> As condicións normais para a fiabilidade dunha versión son: ter sido collida directamente da tradición oral, mellor, si o informante era iletrado e sabía moitos contos; e que non conteña mezcla doutros contos nin doutros xéneros orais. (Nota do autor).

neutralización, en primeiro lugar; o máis desenvolto, en segundo; e atende a explicacións antropolóxicas, históricas ou psicanalíticas, en terceiro lugar (1989: 188-189). Así Rodríguez Almodóvar cualifica os contos como “tentativa de un texto infinito” pois

el cuento popular viene a significar el eslabón perdido de una cadena que, por un lado nos conduce a los conflictos fundamentales de la sociedad, a lo largo de toda su historia, y, por otro, a los conflictos internos de la personalidad, existiendo razones suficientes para entender que la relación entre ambos aspectos no es metafórica sino real [...] Se constituye así el modelo más perfecto inventado por la humanidad como tentativa de un texto infinito, que lo diga y que lo explique todo, en cada tiempo y en cada circunstancia (1989: 17-18).



## I.2. CLASIFICACIÓN DO CONTO DE TRANSMISIÓN ORAL E OUTRAS NARRACIÓNS

O conto de transmisión oral xunto a outro tipo de narrativas que tamén forman parte desta transmisión foron obxecto de clasificacións e sistematizacións varias, segundo as distintas disciplinas científicas, que aínda na actualidade están a ser discutidas.

Unha vez revisadas as clasificacións e sistematizacións máis salientables polos estudosos, pódense resumir en dous sistemas xerais de clasificación:

a. **Por tipos e motivos.** Como indicou Stith Thompson (1972: 527), o primeiro intento sistemático de ordenamento lóxico deste material foi realizado en 1864 por J. G. von Hahn, quen relacionou os contos folclóricos modernos cos mitos gregos. A el seguíulle a listaxe de *cathwords* do australiano Joseph Jacobs, presentada no Congreso Internacional de Folklore, celebrado en Londres en 1891, baseada na orde alfabética coa que intentou sistematizar as frases descritivas de incidentes e motivos dos contos de uso común.

A clasificación do folclorista belga Arnold van Gennep é máis xeral, pois céntrase en trazos ficcionais para así diferenciar:

- Fábula: narración, en verso, de personaxes animais con cualidades humanas ou que actúan como se foran homes. Cando estas narracións se escriben en prosa, chámanse contos de animais.

- Mito: lenda localizada en rexións fora do alcance humano, protagonizada por personaxes divinos.

- Lenda: relato nun espazo preciso con personaxes determinados que realizan actos cun fundamento de aparencia histórica e de calidade heroica.

- Conto: narración marabillosa e novelesca, sen localización do lugar da acción nin individualización dos personaxes, que responde a unha concepción infantil do universo e a unha indiferenza moral absoluta.

A clasificación máis exhaustiva, con vontade de sistematizar os materiais narrativos de orixe popular e ser útil aos estudosos de todo o mundo, é o índice tipolóxico de Anti Aarne (*Verzeichnis der Märchentypen*, 1910), posteriormente traducido, revisado e ampliado por Thompson en *The types of the Folk-Tale: A Classification and Bibliography* (1928; 2<sup>a</sup> ed. revisada e ampliada, 1961), que se complementou co *Motif-Index of the Folk-Literature* (1<sup>a</sup> ed. 1932-1936, 2<sup>a</sup> ed. revisada e ampliada, 1955-1958). Trátase dunha clasificación sistemática, semellante ás das ciencias naturais, co obxectivo de analizar a narrativa popular para amosar a identidade ou similitude dos elementos do conto en todo o mundo. Na “Introdución”, Aarne divide os contos en tres grupos principais:

- contos de animais, subdivididos segundo o tipo de animais protagonistas.
- contos folclóricos comúns, divididos en contos de maxia ou maravillosos, relatos relixiosos, relatos románticos e do ogro estúpido.
- contos humorísticos, chistes ou anécdotas (*Schwanke*), divididos en contos de bobos, parella de casados, contos de curas, contos de mentiras.

Entre as diferentes formas do conto folclórico, Thompson (1972: 31-34) distingue once tipos:

1. O *Märchen* que define como “un cuento bastante largo que contiene una sucesión de motivos o episodios. Lo transporta a uno a un mundo irreal sin localización o caracteres definidos, y está lleno de elementos maravillosos. En esta tierra del nunca jamás, humildes héroes matan adversarios, llegan al trono y se casan con princesas” (1972: 31).
2. A *novella* na que a “acción transcurre en un mundo real, en época y lugar definidos, y aunque lo maravilloso aparece, contienen una verdad aparente para los oyentes” (1972: 31).
3. O conto de heroe que relata as loitas sobrehumanas contra un mundo de adversarios, propio da idade heroica da civilización; tamén chamado lenda local ou *sage* que dá a entender un feito extraordinario que se supón aconteceu realmente nun tempo pasado e espazo definido, cunha estrutura sinxela e acompañado de elementos históricos que lle achegan veracidade e que pode “relatar el encuentro de criaturas maravillosas en las cuales el pueblo todavía cree: hadas, duendes, espíritus del agua, el diablo, y otros similares” (1972: 32).

4. O conto etiolóxico ou explicativo que serve para testemuñar a existencia dunha realidade próxima aos oíntes.
5. O mito “cuento inmerso en un mundo que supuestamente precedió al presente orden. Habla de seres sagrados y de héroes semidivinos y del origen de todas las cosas, por lo general a través de la acción de esos seres sagrados” (1972: 32-33).
6. Os contos de animais nos que se traspasan calidades e accións dos homes aos animais “están concebidos usualmente para demostrar la viveza de un animal y la estupidez de otro, y el interés descansa por lo general en la índole de los engaños o en el absurdo predicamento al cual conduce la estupidez del animal” (1972: 33).
7. A fábula con propósito moral.
8. As chanzas, anécdotas ou *Schwanke*, é dicir, anécdotas cortas con propósitos humorísticos, enredos ou situacións obscenas.
9. Lendas de santos, contos piadosos sobre a vida dun santo.
10. A saga, restrinxida a contos literarios dos tempos heroicos en Escandinavia e Irlanda.
11. Os contos de fórmula, especialmente os contos acumulativos, que engadiu ao revisar o índice de Aarne.

Ao facer a relación de contos máis coñecidos e comúns, Thompson diferencia ademais o conto complexo, distinguindo o conto de fadas do realista, nos que existe interrelación entre a tradición oral e a literaria; do conto sinxelo, no que inclúe os chistes e anécdotas, contos de animais, contos de fórmula e lendas e tradicións. Ademais establece a agrupación en grupos formais, tendo en conta o estilo e propósito.

Aarne e Thompson (1995, 1ª ed. ampliada 1961) conxuntamente realizaron unha clasificación dos contos folclóricos por tipos e motivos que dividen en cinco grupos:

#### **1- Contos de animais:**

Animais salvaxes (tipos 1 ao 99).

Animais salvaxes e domésticos (100-149).

O home e os animais salvaxes (150-199).

Animais domésticos (200-219).

Paxaros (220-249).

Peixes (250-274).

Outros animais e obxectos (275-299).

**2- Contos folclóricos ordinarios:**

A- Contos de maxia (300-749)

Adversarios sobrenaturais (300-399)

Esposos ou outros parentes sobrenaturais ou encantados (400-459)

Tarefas sobrehumanas (460-499)

Protectores sobrenaturais (500-559)

Obxectos máxicos (560-649)

Coñecemento ou poder sobrenatural (650-699)

Outros contos do sobrenatural (700-749)

B- Relatos relixiosos (750-849).

C- *Novelle* (contos románticos) (850-999)

D- Contos do ogro estúpido (Diaño burlado) (1000-1199)

**3- Chanzas e anécdotas:**

Contos do bobo (1200-1349)

Relatos sobre matrimonios (1350-1439).

Contos sobre unha muller (rapaza) (1440-1524).

Contos sobre un home (rapaz) (1525-1874).

O home listo(1525-1639).

Accidentes afortunados (1640-1674).

O home estúpido (1675-1724).

Chistes sobre clérigos e ordes relixiosas (1725-1849).

Anécdotas (1850-1874).

Contos de mentiras (1875-1999).

**4- Contos de fórmulas:**

Contos acumulativos (2000-2199).

Contos de captura (2200-2249).

Outros contos de fórmula (2300-2399).

#### 5- Contos non clasificados (2400-2499).

Esta clasificación serviulles aos estudosos do método histórico-xeográfico para documentar a dispersión dun conto tipo e das súas variantes<sup>26</sup> co fin de, comparando as diferentes versións, reconstruír a forma orixinaria, completa e arquetípica, xa que na transmisión do conto oral inflúen factores xeográficos, históricos, sociolóxicos e psicolóxicos.

O investigador Vicente Risco en “Ensaio dun programa pr’o estudo da literatura popular galega” (*Nós*, 1928) ten o mérito de ter establecido a primeira clasificación da narrativa popular galega na que distingue contos, que divide en cinco grupos (marabillosos, exemplares (apólogos e parábolas), humorísticos, eróticos e mnemotécnicos, e lendas (míticas, históricas e axiográficas). Como complemento práctico deste traballo, deixou unha adaptación reducida do *Verzeichnis der Märchentypen* de Anti Aarne para a clasificación sistemática dos contos populares galegos que foi publicado polo Museo de Pontevedra co título *Pra recoller contos galegos* (1970), facendo tres grupos clasificatorios (con indicación de tipos e motivos existentes):

I. Lendas de animais.

II. Contos fabulosos propiamente ditos.

- a. De bruxería
- b. Contos lexendares
- c. Contos novelescos
- d. Contos do diaño (ou do xigante) parvo

III. Bulras

No traballo “Etnografía: cultura espiritual”, publicado en *Historia de Galiza I*, Risco acode á división clásica nos tres xéneros (épica, lírica e dramática), entendendo a épica como

---

<sup>26</sup> É dicir, cada variación considerable dun tipo, integrada por unha secuencia de elementos comúns a unha serie de versións, que se asemellan máis entre si que a outras series.

“toda literatura oral de carácter narrativo ou didáctico” (1979: 691). Dentro da épica narrativa, separa as lendas de contos, diferenciados pola súa localización e crenza, xa que o conto “acontece en lugar e tempo indeterminado (...) preséntase como pura creación literaria, como historia discurrida, que non ocorreu endexamáis, senón que se conta por divertimento” (1979: 691-692). E clasifica os contos (Risco, 1979: 703-704) segundo:

1. A súa intención en: maravillosos (que teñen un xeito mítico ou lexendario), exemplares (que se propoñen moralizar e que subdivíde en parábolas e apólogos), humorísticos (que se propoñen facer rir), eróticos (de amores, moitas veces con picardía), e mnemotécnicos (que serven para axudar á memoria).
2. O asunto en: contos de bruxas, do demo, do trasno e outros seres semellantes, de mortos, de ánimas, de lobos, de caza, de bestas, do raposo, de xastre, doutros oficios, de cregos e sacristáns, de camiñantes, de reis e príncipes, de seres encantados, os contos porcos e pornográficos.

Tamén Laureano Prieto (1958) divide os contos recollidos nas terras ourensás de Viana do Bolo en:

1. Contos de encantamentos.
2. Contos exemplares e relixiosos.
3. Contos de burla, divididos en sete categorías: contos de adiviñas; de cazadores; de retranca, de estudantes e soldados; de matrimonios e noivados; de xastres; de tolos; e outros.
4. Contos de animais

No ámbito castelán, Aurelio M. Espinosa (1934: 178) observa que o tipo de conto ten que determinarse non pola presenza dun motivo fundamental, senon pola presenza dun grupo de motivos fundamentais expresamente combinados para desenvolver unha trama determinada que se axuste a un plan definitivo. Tamén é consciente da dificultade de fixar o tipo do conto mediante o estudo de todas as versións coñecidas do tema, xa que os motivos están mesturados con elementos doutras tradicións desenvolvidas de forma allea á orixe do conto popular da que sinala tres focos: contos que viñeron de Oriente en tipos xa ben establecidos e



que sufriron cambios insignificantes na difusión a transmisión a Occidente; contos que se desenvolveron en Europa con elementos e motivos orientais e que se estableceron duha maneira definitiva en Occidente; e contos que se formaron en Occidente completa ou case completamente. Seguindo as directrices do método histórico-xeográfico, publicou en 1946 *Cuentos populares recogidos de la tradición oral de España*, no que recolle douscentos oitenta contos e estudos sobre eles e os clasifica en:

1. Contos de adiviñas
2. Contos humanos varios
3. Contos morais
4. Contos de encantamento
5. Contos picarescos
6. Contos de animais

Pola súa parte, Ana Pelegrín (1982: 90) presenta unha clasificación de contos da tradición oral, que parte da de Aarne-Thompson e que seguindo unha progresión cronolóxica se adecúan á idade, segundo a estrutura verbal rítmica (contos de fórmula), a temática (contos de animais) ou a conversión en contos para nenos (contos maravillosos) propoñendo as idades que considera en cada grupo de contos como destinatarios ideais:

1. Contos de fórmula (de 2 a 5 anos)
  - Contos mínimos.
  - Contos de nunca acabar.
  - Contos acumulativos e encadeados.
  
2. Contos de animais (de 4 a 7 anos)
  - Animais salvaxes.
  - Animais salvaxes e animais domésticos.
  - O home e os animais salvaxes.
  - Animais domésticos.
  - Paxaros, peixes, outros animais.

### 3. Contos maravillosos (de 5 a 7 anos)

- Contos máxicos.
- Adversarios sobrenaturais.
- Esposa ou esposo encantados.
- Tarefas sobrehumanas.
- Protectores-axudantes.
- Obxectos máxicos.

Antonio Rodríguez Almodóvar (1989) simplifica a clasificación en tres clases de contos: os maravillosos (ou de encantamento), os de costumes e de animais; cada un deles cunha función simbólica, realista ou metafórica, respectivamente.

Considera o conto popular de costumes (1989: 199-207) como un relato de transmisión oral, dividido en dúas partes ou secuencias, onde non suceden feitos fantásticos, fóra da realidade verosímil, que frecuentemente imitan os contos maravillosos en temas, estrutura e personaxes, cunha intención satírica ou burlesca. Este tipo de contos reflicte o modo de subsistencia da agricultura e das sociedades sedentarias, con familia exógama, nuclear e vitalicia, na que se instaura a propiedade privada e o dereito de sucesión dos fillos. O home domina certas forzas naturais co uso da agricultura; desaparecen os ritos de iniciación, mais perdura o culto aos mortos. As relixións históricas suceden ás arcaicas e, co pretexto de preparar ao home para o máis alá, tratan de consagrar o novo sistema de valores. O novo tabú vai ser a propiedade herdada e, en relación con ela, directa ou simbólica, a castidade da doncela.

O conto popular de animais (*ibidem*: 207-216) é un relato de transmisión oral, dividido en dúas partes ou secuencias, con protagonistas animais, tanto domésticos como salvaxes que pertencen ao hábitat humano, que falan, sen ser persoas metamorfoseadas, e se comportan como si fosen persoas. O argumento débese ao móbil da fame, réxese pola lei da supervivencia e especialízase en representar a loita pola vida e a analoxía entre a selección natural e a difícil supervivencia do individuo na sociedade. Posúe o ingrediente humorístico da ruptura do tabú escatolóxico e non conta con remate sentencioso, agás que teña carácter humorístico. Naceron na época de desenvolvemento da humanidade, cando a principal fonte de subsistencia era a caza; de modo que a súa orixe se relaciona co totemismo, un sistema de

crenzas dos cazadores primitivos que consideraba algúns animais sagrados cun vínculo sobrenatural coa tribo.

Non obstante supón un enigma o paso dos contos totémicos aos fabulísticos. Rodríguez Almodóvar recolle que, segundo Espinosa (1947), máis que un cambio de función (da totémica á fabulística, suxerida por Propp), hai dúas clases de contos de animais: os totémicos e os fabulísticos. Os primeiros son africanos e doutras partes do mundo non indoeuropeo, mentres que os fabulísticos se corresponden coas tradicións de Esopo e Fedro, e cos apólogos orientais, adaptacións literarias da literatura popular, extendida dende a India a Portugal polas migracións dos pobos indoeuropeos en tempos prehistóricos (1989: 213).

Entre os códigos simbólicos evolutivos Rodríguez Almodóvar (1989: 228-229) reproduce o paso do conto marabilloso a conto de costume mediante o seguinte código socio-familiar:

### **1. CONTO MARABILLOSO ARCAIZANTE:**

Pobo (comunidade agrícola; sociedade)/Bosque (comunidade non agrícola; natureza)

Rei (propietario vello con problemas para legar)/Xigante (forza que come a fillos herdeiros)

Princesa (herdanza en perigo)/Príncipes (aspirantes á casar coa princesa ou herdanza disputada entre irmáns)

### **2. TRADICIÓN DO CONTO MARABILLOSO AO DE COSTUMES:**

Príncipes perdedores (crítica á endogamia)/ Plebeyo gañador (defensa da exogamia)

Princesa do conto marabilloso (herdeira)/ Nena perseguida do conto semimarabilloso (desherdada)/ Filla de pobres do conto de costumes (sen herdanza)

### **3. CONTOS DE COSTUMES (“MODERNOS”)**

Marido (herdanza patrilínea consolidándose, poder masculino a demostrar)/Esposa (herdanza matrilineal cuestionada, poder feminino latente)

Matrimonio rico sen fillos (Absurdo do sistema de propiedade herdada)/ Matrimonio pobre prolífero (inxustiza do sistema de propiedade privada)

En canto ao conto de animais, establece un código de poder gañador/perdedor (Rodríguez Almodóvar, 1989: 230) no que contrapón:

Animais domésticos / Animais non domésticos (activos ou pasivos)

Animais pequenos / Animais grandes

Animais astutos / Animais feroces

Herbívoros / Carnívoros

Voadores / Non voadores

Home / Animais

En resumo, Rodríguez Almodóvar (1989) opta pola clasificación en marabillosos, de costumes rurais e de animais, que subdivide en tipos, variantes e versións (que son as que teñen realmente existencia textual oral) e engade a noción de ciclo, por agrupamento de contos que posúen certas similitudes nas súas compoñentes básicas. Desta sistematización resultan doce ciclos de contos marabillosos, seis de costumes e cinco de animais.

Pola súa banda, González e Quintáns (2005) diferencian no denominado “relato popular de tradición oral” tres grandes xéneros narrativos (conto popular ou folclórico, lenda e mito) e elaboran cunha preocupación didáctica a seguinte clasificación do conto:

1. Contos marabillosos
2. Contos relixiosos
3. Contos da vida cotiá (realistas)
4. Contos colorados
5. Contos de animais
6. Contos do mundo urbano-tecnolóxico

Finalmente Camiño Noia (2010), baseándose na clasificación sistemática de Thompson, revisada e ampliada por Hans Jörg Uther en 2004 en *The Types of The International Folktales*, clasifica, en *Catálogo tipolóxico do conto galego de tradición oral*, os contos de transmisión oral da área lingüística do galego en:

1. Contos de animais
2. Contos de maxia ou marabillosos
3. Contos relixiosos

4. Contos realistas (novelle)
5. Contos do ogro estúpido (demo, xigante)
6. Anécdotas e chistes
7. Contos de fórmula

En canto aos contos maravillosos realiza a seguinte subdivisión:

Adversarios sobrenaturais

Muller (marido) sobrenatural ou encantada e outros parentes

Tarefas sobrenaturais

Axudantes sobrenaturais

Obxectos máxicos

Poder ou coñecemento sobrenatural

Outros contos do sobrenatural

**b. Por outros elementos (registro, modo...).**

A estudosa Carme Oriol (1984), segundo cita Teresa Durán (2009: 128-130), clasifica as formas narrativas orais en prosa, segundo o rexistro, o modo, o nivel e a manifestación do relato en:

- Mitos: relato que sucede nun mundo anterior ao actual, que ten aspecto cosmogónico, do que se derivan crenzas relixiosas.
- Lendas: relatos extraordinarios que se narran como verídicos, vinculados a un sitio concreto. Poden ser de tipo realista, prodixioso ou relixioso.
- Lendas heroicas: relatos extraordinarios de tipo construtivo, vinculados a un heroe determinado, que pode ser histórico ou fabuloso.
- Contos maravillosos: relatos con elementos fantásticos onde se entrecruzan personaxes dun mundo terreal pero indeterminado con personaxes dun mundo irreal e xenérico, onde os prodixos destes últimos, propician a felicidade dos primeiros.

- Contos de animais: relatos onde se explica a astucia, necesidade ou relación de forzas entre animais, con comportamento humano, co obxectivo de divertir ou satirizar; cando teñen un propósito moral son fábulas.
- Contos acumulativos: relatos de feitos hiperbólicos, a miúdo picarescos, que poñen a proba a memoria e destreza do narrador con aliteracións, repeticións, encadeamentos, etc.
- Tradicións explicativas: relatos etiolóxicos onde a partir dunha lóxica popular se explica a orixe dun feito observable.
- Facecias: relato breve, sen estrutura fixa, normalmente de carácter biográfico, onde se expón, case sempre eloxiosamente, o enxeño ou habilidade do protagonista.
- Contos de necios: relato breve reiterativo sobre as necesidades dun protagonista que non sabe desenvolverse segundo as normas establecidas.
- “Contiños”: relato breve no que se asimilan formas literarias como as *novelle* italianas.
- Casos: relatos cómicos, obscenos ou absurdos relacionados con personaxes ou lugares concretos.

J. M. Pedrosa (2003b) pola súa parte combina personaxes principais, estrutura argumental e forma ou grao de verosimilitude, distinguindo os seguintes tipos de contos:

- Conto de animais de fonte polo xeral oral e tradicional, protagonizado por animais.
- Fábula de animais ou esópica de fonte polo xeral artificiosa e libresca, protagonizada por animais.
- Conto marabillioso de fonte polo xeral tradicional que presenta personaxes dotados de poderes máxicos e que describe acontecementos absolutamente fabulosos e increíbles, polo que é considerado falso e ficticio tanto polo emisor coma polo receptor.
- Conto fantástico de fonte polo xeral artificiosa e libresca, que contén motivos ou elementos marabillosos de raíz tradicional, e que os localiza en espazos e en tempos máis ou menos concretos e coñecidos, polo que deixa de ser considerado marabillioso (e polo tanto inexplicable) polos seus receptores, para ser considerado estraño aínda que verosímil, raro pero posible.

- Conto de mentiras de fonte polo xeral tradicional, cun contido tan esaxeradamente disparatado que a súa emisión e recepción se asentán sobre o convencemento de que se trata dunha pura mentira, apta só para o entretemento e a risa, e non para a aprendizaxe nin para a transmisión de coñecementos. Conta coas modalidades da patraña, do conto de vellas, do conto de mentirosos e do conto de disparates.

- Conto etiolóxico de fonte ás veces tradicional e ás veces libresca que pretende dar unha explicación sobre as orixes dun lugar, dun pobo, dunha familia, dunha institución social, dun obxecto ou dunha palabra.

- Conto novelesco ou de aventuras, de amor e de misterio de fonte ás veces tradicional e ás veces libresca, protagonizado por personaxes que superan probas polo xeral non sobrehumanas con medios case sempre non máxicos, co fin de contraer matrimonio ou de esclarecer algunha situación misteriosa. As peripecias de moitos contos novelescos acostuman a rematar (coma nos contos maravillosos) en final feliz (xeralmente grazas a unha *anagnórise* ou recoñecemento entre personaxes) con matrimonio incluído; noutros, sobre todo os de raíz ou influencias máis letradas e elevadas, o final pode ser tráxico. Os contos novelescos típicos teñen moitas características en común cos contos maravillosos, que acostuman estar tamén protagonizados por un home e unha muller que tras superar diversas probas e franquear as distancias que os separan, únense en matrimonio. O que diferencia ambos repertorios é que, no caso do conto maravilloso, as probas resultan insuperables para calquera ser humano, e precisan do auxilio dalgún axudante sobrenatural que ofrezca algún tipo de axuda máxica. No caso do conto novelesco, as probas son superables con valentía e esforzo, e os axudantes son outros seres humanos que simplemente ofrecen a súa solidariedade e alianza aos protagonistas. Ademais, no conto maravilloso, os personaxes opoñentes son tamén seres sobrenaturais (bruxas, ogros, diaños, xigantes etc.), mentres que nos contos novelescos os inimigos teñen defectos absolutamente humanos (envexa, maledicencia, avaricia, ambición, lascivia).

- Conto didáctico e moral de procedencia ás veces oral pero a maioría das veces de extracción libresca, que propón modelos de conduta de acordo co canon moral, intelectual, social, político ou relixioso dominante.

- Conto relixioso de extracción ás veces tradicional e ás veces libresca, que describe milagres e aparicións de personaxes sagrados, castigos sobrenaturais contra persoas

impías etc., ao tempo que propón modelos de conduta acordes co canon relixioso dominante.

- Conto cómico ou chiste breve ou moi breve, de fonte tradicional ou escrita, que integra motivos agudos ou enxeñosos; que describe condutas de personaxes que empregan o humor e a capacidade para o engano; que trasgrede, con fins de parodia, o canon moral, intelectual, literario, sociocultural, relixioso ou político dominante; e que saca a lume os vicios individuais e sociais, con ánimo ridiculizador.

- Conto formulístico ou seriado de orixe polo xeral tradicional, que amosa unha disposición retórica altamente estereotipada, rexida por unha orde xeralmente enumerativa ou que encadea elementos con relacións de causalidade.

Na narrativa oral galega, Domingo Blanco (2008), tras diferenciar dúas modalidades xenéricas básicas (relato curto en prosa –conto e lenda– e a canción), distingue dúas formas principais: o conto<sup>27</sup> e a lenda. Segundo a maior ou menor presenza da realidade concreta no narrado, diferencia na literatura galega de tradición oral cinco tipos básicos de relatos (2008: 99-101):

1. Relatos anecdóticos: o tipo máis dependente da realidade inmediata, adoita ser moi breve na súa forma, intenso no seu efecto cara ao público e tinxido de trazos locais.
2. Relatos da realidade acostumada: onde personaxes e ambiente pertencen á realidade coñecida polo receptor (normalmente a do mundo rural galego), pero teñen carácter enteiramente ficticio (son conto, non verdade) e a esaxeración intervén con frecuencia na configuración do contido, producindo un efecto de comicidade ou de exemplaridade nos que escoitan. O desencadeante acostuma ser unha carencia material ou moral.
3. Relatos da realidade sobrenatural: o mundo máxico superponse ao real, vén en axuda del e modifica as leis que rexen os actos humanos dos personaxes do relato, que son así regulados por un ser ou un suceso sobrenatural, conforme ao sentir común. O desencadeante adoita ser tamén unha carencia material ou moral. O efecto é sempre exemplarizante.
4. Relatos de animais: a realidade aparece aquí transformada conforme a un sinxelo código de símbolos, segundo o cal unha serie de animais familiares ao home presentan

---

<sup>27</sup> Definido como “relato en prosa, en xeral, de carácter ficticio e cunha certa inconcreción na caracterización das personaxes, do espazo e do tempo” (Blanco, 2008: 99).



sentimentos, condutas e costumes humanos, especialmente a fala, a fame que impulsa os seus actos, e unha xeira de vicios e calidades propios dos humanos

5. Relatos maravillosos<sup>28</sup>: os máis afastados da realidade dos oíntes. Carecen de calquera pretensión de verosimilitude e os personaxes, o tempo e o espazo diferéncianse claramente dos que son habituais nos outros tipos de relato; nunca falta a presenza de elementos máxicos ou esaxerados. En todo o espazo cultural europeo presentan practicamente a mesma estrutura, baseada nun conxunto limitado de funcións fixas e uns poucos personaxes básicos. É posible que reflectan unha realidade remota na que a humanidade pasou dunha sociedade arcaica (cazadora, nómade e endógama) a outra moderna (agraria, sedentaria e exógama), que case non se reflecte –despois de varios milenios de reelaboración literaria– na súa forma actual.



---

<sup>28</sup> Considerados por Blanco relatos, con personaxes e situacións fantásticas e forte carga simbólica, dirixidos a quen non precisa coñecer o miúdo da realidade (nenos, por exemplo) coa finalidade de gozar dun relato de ficción e aprender, ao mesmo tempo, normas elementais de conducta.

### I.3. CARACTERÍSTICAS XERAIS

Ademais do interese por establecer as orixes e os intentos de definición e clasificación, os estudosos fixéronse na delimitación das características temáticas, estruturais, formais, estilísticas, sociolóxicas e funcionais do conto oral que se sitúa

dentro da literatura tradicional de transmisión oral anónima que narra acontecementos ficticios (...) Normalmente carece de localización no espazo e o tempo e os seus personaxes son arquetipos estereotipados. Considérase que as principais funcións do conto é a de ensinar entretendo e a de transmitir os valores sociais dunha comunidade. A oralidade define o circuito específico da transmisión do conto popular, este pode chegar á escrita por parte de autores que os versionan, en prosa ou verso, parcialmente modificados. (GLIFO,1998: 394-395)

Un dos primeiros en reparar nas súas características foi o danés Axel Olrik (1864-1917) quen escribiu en 1909 un dos ensaios fundamentais sobre as leis da narrativa folclórica, “*Epische Gesetze der Volksdichtung*” (traducido ao inglés como “*The epic laws of Folk Narrative*”), publicado no volume *Zeitschrift für Deutsches Altertum und Deutsche Literatur* (1909: 1–12). A súa teoría sobre as leis épicas, publicada postumamente en *Nogle grundsætninger for sagnforskning* (1921), traducido ao inglés como *The Principles of Oral Narrative Research* (1921), responde ao pensamento evolucionista da selección natural darwiniana, no sentido de que o receptor, quen acumula diferentes variantes na súa mente, escolle aquela que mellor representa a imaxe mental ideal do relato. Con estas leis épicas, que delimitan as características estilísticas da narrativa oral, tratou de establecer normas relativas a calquera tipo de manifestación literaria oral, independentemente dos xéneros, que limitan a liberdade de composición de forma máis rixida do que acontece na literatura escrita, marcando as diferenzas entre o conto oral e o literario escrito. As leis épicas establecidas por Olrik son:

1. Lei de apertura e peche: un conto non comeza na parte máis importante da acción nin termina abruptamente. As fórmulas de inicio e cerre teñen valor estilístico e estrutural, pois as primeiras sitúan o contido nun espazo e tempo indeterminados, indefinidos e con frecuencia nun contexto suxeridor de distancia; mentres que as segundas son de carácter ledo e intrascendente.

2. Lei da repetición. O relato folclórico intensifícase ou enfatízase por medio da repetición.

2. Lei de tres: no uso da repetición emprégase maioritariamente no relato europeo o número tres, de tradición semítica e aria, e o catro nas culturas india e árabe.

3. Lei de dous en escena: soamente aparecen dúas persoas en escena ao mesmo tempo ou só dúas son activas.

4. Lei do contraste. Ten que ver coa polarización dos elementos do relato mediante unha oposición básica de caracteres enfrontados antitéticos: bo/malo...

5. Lei de xemelgos: si aparecen dúas persoas co mesmo papel, represéntanse como pequenas e débiles; e os personaxes subordinados acostuman aparecer en parellas.

6. Lei da importancia da posición inicial e final. Cando hai unha serie, en primeiro lugar aparece a entidade principal, pero a que ocupa a último lugar é quen esperta máis simpatía e ten éxito nas tarefas. O máis débil ou peor dun grupo resulta ser o mellor: o irmán ou irmá menor é normalmente o vencedor.

7. Lei da concentración nun personaxe principal: só importan aquelas cualidades ou atributos que afectan directamente ao relato, sobre todo en referencia aos caracteres do heroe.

8. Lei da unidade argumental: Só hai un argumento en cada relato cunha trama simple e lineal.

Roger Pinon (1965: 34-35) enumera entre as características estilísticas: a abstracción ao nomear obxectos e non describir, a preferencia por fórmulas fixas de carácter mnemotécnico, as cualidades e defectos son simples, a acción repítese tres veces, seguindo unha progresión lineal; a subordinación á acción, o contraste entre extremos e a maxia de seres e situacións tamén contribúen á abstracción do estilo.

Para o pai da etnografía galega, Vicente Risco (1928, 1979: 689) os seus caracteres son: oral, polo seu medio de transmisión; anónimo, polo seu autor; tradicional, pola súa forma; e

natural, pola súa expresión que carece de artificio; ademais repara na función utilitaria, pois os contos transmiten os coñecementos dos antergos, aínda que prima o seu carácter lúdico, de divertimento, de xogo. O estudoso galego Lois Carré (1968: 6-10) sinala entre as súas características: a sobriedade, que se manifesta na concisión e ausencia de calificativos e descrições; eliminación de tópicos e recursos efectistas que lle dan un carácter natural; sinxelo na forma e linguaxe coloquial e espontánea; uso frecuente do diálogo; a universalidade dos temas; e a ambientación xeográfica local.

O teórico André Jolles (1972) sinala unhas constantes na estrutura do conto popular e do conto marabilloso en particular: a *moral naive*, é dicir, a visión espontánea e inxenua, a sucesión de episodios encadeados que se subordinan ás accións dos personaxes, a visión marabillosa da realidade que resolve conflitos cunha linguaxe impersoal e oral, e a situación noutro tempo e espazo. Establece que todas as variantes do conto, empezando polos contos primitivos e pasando por Charles Perrault e os irmáns Grimm, reflicten a estreita vinculación entre o modo narrativo e o ambiente cultural. É dicir, que en cada variante a narración se acomoda ás esixencias culturais predominantes de cada momento histórico. Deste xeito asegúrase a identificación entre o narrador e o público receptor, entre público e contido e entre público e forma de narrar, pois non só o contido dos contos, senón tamén a súa forma narrativa, a súa estrutura e a súa linguaxe eran elementos esenciais no proceso da identificación, condicionados polas particularidades históricas do momento da narración, é dicir, pola particular situación narrativa. A conversión dos contos primitivos en folclore é un fenómeno debido á aceptación da conciencia colectiva e a súa identificación con ese tipo de relatos que reflicten as estruturas mentais e existenciais das sociedades primitivas.

Pola súa parte, Georges Jean, tras cualificar a valoración psicanalítica realizada por Bettelheim de moral burguesa, reaccionaria e clasicista ao servizo das clases sociais acomodadas, enumera as constantes universais e xerais dos contos de transmisión oral (Jean, 1988: 17-28), como son:

- 1) O seu carácter de relatos, é dicir, un enunciado obxectivo que utiliza a terceira persoa narrativa e os tempos verbais do pretérito e copretérito.
- 2) Desenvolvemento nun pasado impreciso.
- 3) O seu carácter pechado que non ofrece posibilidade ningunha de prolongacións factuais, aínda que permite engadir pola súa índole acumulativa episodios indefinidamente.
- 4) A ausencia de profundidade ou de interioridade dos personaxes.

5) A súa constante de potencialidade oral, é dicir, adquire sentido ao ser relatados oralmente.

Estes trazos, segundo Soriano (1975) y Jean (1988), débense ao esquema narrativo común, debido á necesidade de cohesión necesarias das historias elaboradas en tempos prehistóricos, transmitidas oralmente e rexistradas, reelaboradas e reagrupadas na escritura, que explicaría a semellanza temática e a enorme cantidade de variantes.

Martos Núñez (1988) asocia o conto á traxedia pola carga patética que conteñen e os recursos expresivos da poética do patetismo que está ligado á composición mesma do conto popular (conto marabilloso), pois todas as accións do protagonista o sitúan cerca do desastre (a morte) e conmoven ao receptor; os continuos obstáculos que ten que superar, a definitiva sublimación e recompensa, as continuas oposicións (heroe/falso heroe, combate/victoria etc.). O uso de fórmulas de conclusión responde á necesidade estrutural de deixar pechado o relato. Son fórmulas que van frecuentemente rimadas ou son recitadas, declamadas ou cantadas.

Pola súa banda, Rodríguez Almodóvar (1989), un dos estudosos españois máis cualificado neste tipo de estudos, salienta o uso do humor<sup>29</sup> como unha constante, especialmente nos contos de costumes que imitan de xeito paródico, grotesco e burlesco os contos marabillosos; a falta de elementos descritivos e a súa intencionalidade recreativa máis que pedagóxica. En *Literatura infantil de tradición popular* (1993), Rodríguez Almodóvar actualiza reflexións anteriores, enumerando algunhas das características fundamentais dos contos, como son a natureza histórica e/ou psicolóxica, a simboloxía múltipla, as calidades pedagóxicas, a relación coa literatura culta e a sistematicidade e evolución internas. Remata por apuntar como definatorio o que denomina “texto infinito” (Rodríguez Almodóvar, 2004: 27-28), que se caracteriza por:

- Recorrenza: reiteración de motivos, temas, episodios, secuencias, personaxes, etc.
- Imperecedoiros na historia.
- Atemporais, relatos abstractos nos que prima a acción.
- Certa universalidade.
- Sentido absoluto.

---

<sup>29</sup> Especialmente na burla de príncipes e ricos, no enxeño de pobres e pícaros, na burla anticlerical, na sátira matrimonial, nos tontos, no erotismo anticonvencional e adúltero dos contos de costumes, no medo como fonte de risa, e na astucia contra a forza nos contos de animais.

Tras encuadrar o conto popular na categoría dos fenómenos artísticos, cunha estrutura dada a priori, nos que a expectativa do oínte está xustificada por todas as construcións da obra e fundada na repetición constante de funcións e motivos familiares, Valentina Pisanty en *Cómo se lee un cuento popular* (1995) distingue “la herencia oral de la narrativa escrita, o sea, el hecho de que la literatura escrita emerge de la tradición oral y, durante un cierto período de tiempo, conserva algunas de sus características estructurales fundamentales” (Pisanty, 1995: 27). Entre estas características salienta a flexibilidade e o uso de fórmulas e topoi que recrea o narrador oral e que comparte cos destinatarios que se senten lexitimados para manipular libremente o material narrativo común, poñéndoo en relación co contexto comunicativo, de modo que “adaptan los textos a las circunstancias actuales, reelaboran la trama y los distintos elementos secundarios sin sentir la más mínima incomodidad. También en el plano ideológico se puede manipular y reelaborar muy fácilmente los cuentos” (*ibidem*: 28). Mais no paso do oral á escrita certos textos manteñen as características formais ou estruturais das súas orixes como relatos oralmente transmitidos, é o caso dos contos, destinados a miúdo a ser escoitados máis que lidos. Tamén observa que, unha vez que o conto alcanza o estatuto de obra literaria, xera unha prohibición implícita de manipular a súa forma.

Para establecer as características, Pisanty distingue o plano temático do formal. Entre os dispositivos formais diferencia como Propp as magnitudes constantes ou funcións, que teñen unha combinación e orde constante, das variables. Establece como características formais:

- Ausencia de descrições de obxectos e personaxes.
- Fórmulas e repeticións da cultura oral: “el uso de fórmulas estandarizadas es una señal de la permanencia de una estructura narrativa de tipo oral en el género de los cuentos” (*ibidem*: 37). Entre elas, salienta as introdutorias, tipo “érase una vez”, para que o destinatario recoñeza o xénero e active o esquema mental axeitado para a interpretación. A estrutura narrativa tende á redundancia: números estereotipados que confiren aspecto de rixidez. Ritmo binario e ternario. As fórmulas de saída cumpren a función de volver ao presente dende o tempo mítico do imperfecto e, no caso dos contos maravillosos, pasar do prodixio á vulgaridade con fórmulas finais tradicionais emparentadas coa grosería ou entroidada (comer, beber etc.).

- Falta de caracterización dos personaxes: as súas accións están motivadas por estímulos externos (deberes, consellos, axudas, obstáculos), pero non por impulsos interiores. Dobre dimensión dos personaxes que carecen de perspectiva temporal.

- Total ausencia do uso da primeira persoa narradora (narrador intradiexético) e emprego da terceira persoa omnisciente (narrador extradiexético) quen ás veces pode introducir a primeira persoa para presentarse como espectador que dea fe dos sucesos.

- Indeterminación da estrutura espazo-temporal, debido á falta de perspectiva e espesor psicolóxico dos personaxes. Estrutura espacial abstracta e indeterminada. Dimensión atemporal e atópica. Os personaxes saen da casa paterna para liberarse dos vínculos do parentesco e ao rematar regresan ao ámbito familiar.

Ao reparar nos contidos, sinala que coexisten motivos sobrenaturais e elementos da vida cotiá como medios para facer avanzar a acción. Por último apunta que o conto como forma ideal precisa, nas súas realizacións concretas, integrarse nun contexto específico, do que non pode existir independentemente como tipo abstracto; “de ello deriva la identidad siempre variable del cuento en cuanto narración concreta, adaptable a cualquier contexto, expuesta a la manipulación ideológica y abierta a la reescritura” (*ibidem*: 80).

O conto existe como actualización parcial dun tipo abstracto que nunca se manifesta en plenitude: “El cuento europeo es, pues, universal en cuanto a su forma abstracta, pero absolutamente particular en sus recurrencias concretas” (*ibidem*) mediante un proceso continuo de transformación.

Pola súa banda, Marisa Bortolussi (1985: 46) nomea como elementos que reflicten as estruturas mentais e existenciais das sociedades primitivas: a economía, a rapidez da narración e do desenlace, a pura acción, a predilección pola concreción, as repeticións triples e accións paralelas, as fórmulas iniciais e finais e a caracterización estereotipada dos personaxes. Comenta que, ao longo da historia, o conto pasou da súa sinxeleza absoluta, “grado cero de la escritura”, á súa estilización ao adquirir valor descritivo. Afirmo que o elemento constante das diferentes versións é a súa estrutura que se divide en:

- Diminución ou dano causado a alguén ou desexo de posuír algo.
- Partida do protagonista.
- Encontro co doante.
- Enfrontamento co adversario

- Regreso e persecución.

A estudosa Camiño Noia (2002: 28) caracterízao como simple, composto de estrutura tripartita (encontro, enfrontamento e desenlace), con argumentación fácil de entender que conta cunha introdución que sitúa a historia nun lugar e tempo, con personaxes e obxectos arquetípicos que se presentan en dualidade (bo/malo, rico/pobre, avaro/xeneroso etc) e unha historia que progresa de forma lineal.

Segundo J. M. Pedrosa (2003a), o estilo da literatura tradicional fronte á escrita caracterízase por:

- Brevidade, debido ao apoio que precisa da memoria do emisor e ao tempo limitado da súa transmisión.
- Presenza de fórmulas orais recorrentes, como as de apertura e peche, transición etc que poden funcionar como apoios mnemotécnicos.
- Importancia do ritmo, manifestada na entoación, modulación da voz ou musicalidade.
- Uso de interpolacións ao receptor para manter a súa atención.
- Importancia da linguaxe cinética e cinésica, dos elementos extratextuais para a recepción e interpretación do texto.

A oralidade do conto supedita outras características como a súa variabilidade e adaptación ás diferentes circunstancias sociais e culturais que dificulta a súa análise, estudo, límites e caracterización. Ao ter unha dimensión colectiva e comunitaria esixe brevidade, concentración argumental, adaptación ao contexto funcional e social, o uso de repeticións, reiteracións e fórmulas orais recorrentes, ás veces en estilo paródico, que establecen complicidade entre emisor-receptor e crean indicios poéticos que identifican o xénero. Tamén resulta importante o ritmo e as fórmulas e interpelacións ao receptor.

As características do conto de transmisión oral que enumera Pedrosa (2003a: 79) son:

- Estilo oral apreciable na sinxeleza, naturalidade e coloquialismo do seu rexistro léxico; no carácter ritualizado formulístico; e no uso de recursos expresivos característicos do discurso oral.
- Inconcreción dos actualizadores de tempo e espazo: emprego de fórmulas de inicio tipo “Érase una vez...”, que marcan un corte ritual entre o discurso coloquial e o simbólico.



- Variabilidade, xa que cada conto ten versións diferentes.
- Migratoriedade: transmisión de viva voz dun pobo a outro contaminándose e conformando un repertorio conectado coa contorna e parcialmente dotado de trazos específicos do lugar. Esta migración relaciónase cos procesos migratorios, de contacto e mestura de pobos e persoas, de xeito que se organizan en ramas e familias cun fondo común de carácter pluricultural e dimensión especificamente local.
- Simbolismo apreciable en que os personaxes se caracterizan como símbolos ou arquetipos que encarnan e representan valores morais (ben/mal), relacións de parentesco, estamentos e tensións sociais, animais, elementos naturais etc.
- Función de entreter: a súa organización estética busca chamar a atención do auditorio, empregando recursos e argumentos baseados no marabilloso que excitan a imaxinación
- Función moral e socializadora: papel esencial na transmisión da cultura humana. Mensaxe de afirmación ou reafirmación sociocultural máis ou menos explícito. Os contos marabillosos enxalzan as virtudes do heroe e reforzan o sistema social e de parentesco; e os contos humorísticos ridiculizan as persoas con defectos morais e sociais poñendo en cuestión as normas establecidas e actuando como catarse ideolóxica.

Pola súa parte, Domingo Blanco (2008: 99) establece outros trazos que caracterizan a literatura popular de tradición oral<sup>30</sup>, diante da literatura canónica de transmisión escrita, aplicables ao conto de transmisión oral, como son:

- a) Execución e transmisión oral.
- b) Variabilidade.
- c) Aceptación colectiva, total ou parcial, por parte do grupo sociocultural na que se emprega.
- d) O nome do autor carece de relevancia.

---

<sup>30</sup> Que define en xeral como “conxunto variado e variable de temas, formas e xéneros de arte verbal usados e transmitidos oralmente no seo dunha comunidade cultural, é dicir, o uso co pretensión artística (por modesta que sexa) da lingua dunha comunidade. Maniféstase ás veces como forma simplemente falada (contos, lendas, anécdotas, etc), outras veces vai asociada á música (letras de cantigas) ou mesmo á danza, e outras –as menos– preséntase como parte dunha representación escénica” (Blanco, 2008: 96).

e) Elemento funcional dentro do grupo social, onde se emprega para entreter, divertir, ensinar, establecer lazos de unión, ridiculizar defectos, aturar o traballo, galantear, agredir, pedir, gabar, entre outras funcións.

Por último, Ángel Hernández Fernández (2006b: 388-389) céntrase nos trazos estilísticos que teñen que ver con:

- Ausencia de descrições para crear a impresión de que todo está dito y que nada da realidade queda fóra do texto. Menciónanse de pasada obxectos e personaxes, pero non se describen.

- Uso de fórmulas e repeticións propias dunha cultura oral. O narrador combina unha serie de motivos herdados da transmisión oral, polo que a súa orixinalidade non está na introducción de elementos narrativos novos, senón no modo de organizalos para adaptalos á situación de comunicación actual.

- Falta de caracterización dos personaxes, que actúan movidos por estímulos externos (deberes, consellos, axudas, obstáculos), pero non por impulsos interiores. O relato oral baseáse na acción. Ademais, non hai perspectiva temporal, pois os personaxes non avellentan.

- Total ausencia do uso da primeira persoa narradora, pois pode provocar dúbidas no receptor ao redor da veracidade dos feitos narrados. A terceira persoa omnisciente, en cambio, reduce as dúbidas sobre a inverosimilitude do relato.

- Indeterminación da estrutura espazo-temporal, que sitúa o conto en tempos pretéritos e lugares afastados do mundo familiar dos personaxes, que deben partir da casa paterna e liberarse dos vínculos de parentesco para que a narración non pareza excesivamente enraizada na realidade cotiá.

Tendo en conta as consideracións xerais sobre o conto de transmisión oral, no apartado seguinte extraerei todos os trazos específicos do conto marabilloso, para logo aplicar os conceptos recollidos á análise do corpus seleccionado.

## I.4. O CONTO MARABILLOSO

### I.4.1. Orixe

Tendo en conta as dúas grandes liñas teóricas (monoxenistas e polixenistas) sobre a orixe dos contos da transmisión oral en xeral seguidas dende o século XIX, xa comentadas, é preciso, para os fins deste traballo, centrarse agora nas reflexións sobre os contos maravillosos<sup>31</sup>, que supoñen o noso obxecto de análise.

Unha das teorías que incidiu máis no estudo e análise deste tipo de contos é a que parte da filoloxía, concretamente do enfoque metodolóxico do estruturalismo que, no ámbito do folclore, se iniciou en Rusia cos estudos do formalista Vladimir Propp, malia non coñecerense no occidente e Estados Unidos até mediados do século XX, que publicou en 1928 en *Morfologija skazky (Morfología del cuento, 2006)*<sup>32</sup>, que non se traduciu ao inglés até 1958, e en 1946 en *Istoriceskie kornivol sebnoj sakazki (Las raíces históricas del cuento, 1974)*<sup>33</sup>, onde senta as bases da análise histórica dos contos populares maravillosos, relacionando os materiais etnolóxicos de África, América, Oriente, mundo clásico europeo, Antigo Oriente... cos contos populares rusos, facendo uso dun método comparativo-histórico no que o material

<sup>31</sup> A categoría do maravilloso está ligada á presenza de elementos máxicos e sobrenaturais que trascenden as posibilidades da realidade emprírica comunmente aceptada. Caracterízase pola aceptación da autonomía do narrado respecto aos parámetros do mundo empírico e non introduce no texto a noción dunha realidade emprírica definible, senón que crea totalmente un mundo autónomo. Neste sentido, como indica Nikolajeva (1988: 13): “the best way of distinguishing between fairy tales (both traditional and written by particular authors) and fantasy is thus that fairy tales take place in *one* world where, within the frames of the genre, everything, is possible: animals can talk, wishes come true by magic, people can fly etc. All these supernatural elements are taken for granted, and never does the protagonist wonder at them. In fantasy two worlds, a real one (*primary*) and a magic one (*secondary*), are involved. The ways they are connected may be different and constitute a variety of fantasy types. The ways the magic world supernatural creatures or events may occur and are accepted, but against the background of the primary world they are apprehended as being out –of– place and always cause a sense of wonder”.

<sup>32</sup> Cítase pola edición consultada en lingua castelá de 2006.

<sup>33</sup> As citas neste traballo realízanse a partir desta edición en castelán.

ruso é o punto de partida onde buscar a base económica, as formas de produción (réxime social) que o explican e institucións sociais que xa desapareceron na actualidade<sup>34</sup>. Busca as bases das formas e dos temas do relato marabilloso na realidade do pasado, na que tanto o rito como o mito derivarían de intereses económicos. Propp adiantase ás investigacións estruturalistas que se estaban a realizar en Europa e Estados Unidos por Claude Lévi-Strauss (*Anthropologie structurale*, 1958), Claude Bremond (“Le message narratif”, 1964; *Logique du récit*, 1973) e Algirdas Julien Greimas (*Sémantique structurale: recherche et méthode*, 1966), estudosos que seguiron, con pequenas variacións, o modelo de análise morfolóxica de Propp, quen consideraba que “en el terreno del cuento popular folklórico, el estudio de las formas y el establecimiento de las leyes que rigen la estructura es posible, con tanta precisión, como la morfología de las formaciones orgánicas” (Propp, 2006: 13).

O enfoque estrutural consiste primeiro en estudar as formas invariantes dos contos e despois en clasificalas seguindo o modo das ciencias naturais, rexeitando por falta de exactitude e rigor as clasificacións por categorías de Wilhelm Wundt (*Volkerpsychologie*, 1900-1920)<sup>35</sup> ou a clasificación de temas de R. M. Volkov (*Skazka: Rozyskaniya po sjuzetoslozeniju marodnoj skazki*, 1924). Así Propp illa as partes constitutivas do conto marabilloso e establece as trinta e unha funcións que realizan os personaxes na estrutura e as relacións entre as partes e co conxunto.

Considerando que a mentalidade primitiva se amosa nos actos, nas formas de organización social, nos costumes, na lingua, afirma que estes relatos son un reflexo de concepcións míticas anteriores nos que se producen a transformación e o rexeitamento de concepcións, ritos e costumes orixinados nos primeiros estados organizados, as sociedades agrícolas. É dicir, conservan pegadas de ritos e costumes, emparentados coa relixión e os cultos, e dos mitos, entendidos como “relato sobre la divinidad o seres divinos en cuya realidad cree el pueblo” (Propp, 1974: 30), dos que se diferencian pola súa función social (a do conto é entreter), segundo o grao da cultura do pobo, mantendo a mesma forma; e de aí as confusións entre ambos (mito e conto marabilloso). Polo tanto, considera o mito como unha

---

<sup>34</sup> Dende unha óptica ideolóxica marxista, Hugo Cerdá (1978) indica que os contos marabillosos foron empregados polas clases dominantes para perpetuar o inmovilismo social e as desigualdades sociais, xa que só a intervención do elemento máxico ou o enxeño ou habelencia poden lograr o cambio no inmovilismo que reflicte este tipo de relatos.

<sup>35</sup> Que diferenciaba contos-fábulas mitolóxicos, contos marabillosos puros, contos e fábulas biolóxicos, fábulas puras de animais, contos sobre a orixe, contos e fábulas humorísticos e fábulas morais.

posible fonte do conto marabilloso, que ven sendo unha racionalización do mito e expresión metafórica de concepcións do mundo máis antigas que as feudais.

Por outra banda cre atopar dúas fontes distintas do popular:

- Directa: os mitos de pobos primitivos tomados da viva voz.

- Indirecta: mitos de estados civilizados da antigüidade, que foron transmitidos polas clases dominantes a través da literatura e que teñen como fonte directa a oralidade.

Conclúe no seu estudo que “muchos de los motivos del cuento se remontan a instituciones sociales, entre las que ocupa un lugar especial el rito de iniciación. Nos es conocido, además, el importante papel que tienen las representaciones del mundo de ultratumba, de los viajes al otro mundo” (Propp, 1974: 523). Estes dous ciclos, o rito de iniciación<sup>36</sup> e as representacións da morte<sup>37</sup>, son os motivos que ocupan un lugar especial e son a base máis antiga dos contos, proporcionándolles todos os elementos construtivos fundamentais.

Polo tanto, afirma que a unidade de composición do conto se debeu á realidade histórica do pasado anterior ás castes. O conto nacería cando se separou do rito de modo natural, como necesidade histórica, ou de xeito artificial, pola aparición dos europeos, pola cristianización dos indios ou a emigración forzada das tribos polos cambios na maneira de vivir, nos métodos de produción etc.

Para finalizar, propón dúas hipóteses:

- A orixe do conto marabilloso como narración artística.

- A posibilidade de que os contos de animais presenten unha orixe común co conto marabilloso.

No tocante á orixe, Rodríguez Almodóvar (1993: 11) considera que o sentido do préstamo foi da literatura popular á culta. Adscribíse á polixénese do conto que xorde na transformación de grandes etapas culturais noutras novas a causa das contradicións que se producen nas sociedades sacudidas polos grandes choques de sistemas; e indica que

---

<sup>36</sup> Os motivos nos que se atopan rituais de iniciación segundo Propp (1974) son principalmente a perda dos nenos no bosque ou o seu rapto por espíritos do bosque, a cabana, os heroes perseguidos por unha maga, a amputación do dedo, o descuartizamento e a resurrección, o don do obxecto máxico ou do auxiliar sobrenatural, a gran cas coa mesa posta, a dama fermosa no xardín ou no palacio, o marido nas vodas da esposa e a esposa nas vodas do marido.

<sup>37</sup> Representa nos símbolos do rapto da princesa por un monstro, as diversas formas de nacemento prodixioso, o regreso do difunto, o bosque como porta de entrada ao máis alá, a figura do acompañante, a viaxe nunha aguia, nun cabalo ou nun barco, a loita co personaxe que custodia o tesouro e o peso na balanza, entre outros.

el cuento maravilloso indoeuropeo surge en el bajo Neolítico, al transformarse las sociedades de cazadores-recolectores en sociedades agrarias, nucleadas en torno a los nuevos valores de la propiedad privada, la herencia y la familia exógama. Que esto ocurre más o menos simultáneamente en numerosos grupos sociales que van desde el Cáucaso al Norte de Europa y al Mediterráneo, creemos que sí, pero no tenemos datos suficientes para asegurarlo (1993: 11).

Por último, señala que o sistema contístico se transforma para adecuarse a novas situacións, pois:

todas las cuestiones que se suscitan en torno a los orígenes del cuento no hallan respuesta más que en el ámbito de las grandes contradicciones registradas en etapas muy críticas, y muy amplias, de la humanidad, como fue la de la revolución neolítica y probablemente, la que se inicia a comienzos del XIX, cuando la sociedad agraria surgida de aquella, empieza a dar síntomas de agotamiento y el cuento popular, entre otras cosas, empieza a descomponerse (1993: 14-15).

Nesta evolución, a narrativa popular inventou un modelo de conto e contraconto para autocorrixirse, creando novos sistemas. Así, no caso dos contos maravillosos deron lugar ao contrasistema dos contos de costumes, por analogía satírica.

Argumenta que as pegadas do Neolítico nos contos maravillosos proceden dos ritos de iniciación ou rituais de pubertade, de onde derivan certos valores educativos, nunha dobre vertente: recoñecemento da virilidade e prácticas de iniciación feminina, baseadas no confinamento e prohibicións corporais, pois eran as garantes da lexitimidade hereditaria. Tamén proceden da prohibición do incesto, coa instauración do matrimonio exógamo, e o culto aos mortos. Todo isto transformado en símbolos (motivos da escola comparatista) dentro do relato convértese en linguaxe cifrada que hai que decodificar. Aquí radica un dos grandes enigmas desta narrativa: “Que actúa sobre sus destinatarios (las personas iletradas y los niños) al modo en que lo hacen los sueños: transmitiendo mensajes cifrados” (1993: 12). Mais, lonxe do que puidese parecer, estes relatos non contribúen a adestrar os adolescentes en valores convencionais de diferenciación de roles sexuais, pois coa transformación en símbolos non necesariamente manteñen o mesmo valor; ademais da manipulación ideolóxica que sufriron por parte da pequena burguesía que seleccionou e potenciou determinados contos e ocultou ou deformou outros.

Tendo en conta o dito, para Rodríguez Almodóvar o conto é un texto multívoco, que permite lecturas diversas, pois “es una estructura preparada para la creación de toda suerte de

símbolos, o, lo que es lo mismo, de modelo de interpretación del mundo, con independencia de lo que los cuentos, en sí mismos, dicen y sugieren” (1993: 17).

No ámbito de Galicia, en canto á acollida cultural que tiveron estes contos, Camiño Noia (2002) apunta que representan unha pequena parte no repertorio da literatura oral galega e que son moitas as dificultades de clasificalos dentro dos tipos establecidos pola escola de Helsinki, debido ás diferencias xeográficas e ás crenzas míticas entre Galicia e os países nórdicos. Así salienta que no corpus galego non aparecen ogros, monstros, dragóns ni 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” (Noia, 2002: 143).

#### I.4.2. Definición

Un dos primeiros estudosos en definir o conto marabilloso<sup>38</sup> foi V. Propp (1946, 1974) quen o considera dende o punto de vista morfolóxico como un

género de cuentos que comienza con una disminución o un daño causado a alguien (rpto, expulsión del hogar, etc), o bien con el deseo de poseer algo (el rey envía a su hijo a buscar el pájaro de fuego) y se desarrolla a través de la partida del protagonista del hogar paterno, el encuentro con un donante que le ofrece un instrumento encantado o un ayudante por medio del cual halla el objeto de su búsqueda. Más adelante, el cuento presenta un duelo con el adversario (la forma principal es el duelo con la serpiente), el regreso y la persecución. Con frecuencia, esta composición presenta determinadas complicaciones. El protagonista ya ha regresado a su hogar, sus hermanos le arrojan a un precipicio. Más adelante reaparece, se somete a una prueba llevando a cabo actos difíciles, sube al trono y contrae matrimonio, en su propio reino o en el de su suegro. (1974: 17).

Dende a metodoloxía histórica-xeográfica, Stith Thompson, nun sentido máis restrinxido do termo “conto folclórico”, faino coincidir co alemán *Märchen* ou o inglés *fairy tales*, é dicir, o conto marabilloso na liña dos relatos dos irmáns Grimm. Defíneo como “narración

<sup>38</sup> Tamén cualificados, como xa se adiantou, como contos de maxia, contos de encantamento ou cunha óptica máis reduccionista contos de fadas (no caso de Galicia sería máis apropiado falar de contos de mouras).

larga en prosa, cuya acción se desarrolla en un tiempo y lugar irreal e indefinido y cuyo protagonista supera una serie de dificultades para lograr su meta y un desenlace feliz. Intervienen personajes maravillosos y animales de características humanas...” (1972: 26).

Para André Jolles (1972) o termo *conte* refírese ao que se escribe “a la manière des frères Grimm”, ao *fairy tale*, ao *conte de fée*<sup>39</sup>, é dicir, aquel que toma como base o conto popular maravilloso, que sería unha *forme simple* ou *conte*, na que predomina a visión espontánea e inxenua propia da *morale naive*<sup>40</sup>, fronte á *forme savante* ou *novelle*, que sería o conto literario. Define o conto de fadas<sup>41</sup> como aquel que ten como referentes:

- O conto folclórico primitivo, é dicir, os recompilados con fidelidade á forma primitiva.
- Os contos de fadas recompilados posteriormente como os de G. Basile, Charles Perrault e os irmáns Grimm, que empregaron un elemento de estilización particular.
- Os contos “inventados” como os de H. C. Andersen, que son contos pensados xa nun destinatario específico, como é o infantil. Non se trata agora de adaptacións ou versións, tendo en conta o destinatario, senón das que moitos estudosos consideran dirixidas especificamente a un destinatario determinado<sup>42</sup>.

Por outra parte, Georges Jean (1988: 30) fai fincapé no proceso de recepción deste tipo de relatos que salientan por ser “un relato de imaxinación poética sacado particularmente del

---

<sup>39</sup> Termo bastante problemático cunado por Madame Catherine-Anne de D’Aulnoy en 1697 ao publicar a súa primeira colección de contos *Les contes de fées*. En inglés o termo *fairy tale* non pasou á linguaxe común até 1750 (Zipes, 2014: 61) e define unha ampla variedade de contos dispersos por todo o mundo: “primero fue un relato oral simple e imaginativo que contenía elementos mágicos y milagrosos, relacionados con sistemas de creencias, valores, ritos y experiencias de pueblos paganos. Conocido también como cuento maravilloso o mágico, experimentó numerosas transformaciones antes de que la innovación de la imprenta la llevara a la producción de textos fijos y a convenciones de relato y lectura (...) Es decir, dio forma y fue formado a través de la interacción de la oralidad y la palabra impresa” (Zipes, 2014: 59-60).

<sup>40</sup> Que Jolles (1972) considera como disposición mental que se inclina cara ao xuízo moral que condena a inxustiza e se comprace na sanción e castigo do ofensor e na recompensa da vítima.

<sup>41</sup> Nun sentido literal “o termo refere-se somente a histórias fantásticas sobre fadas, seres de tamanho reduzido que habitavam o reino da fantasia e que fizeram parte integrante das crenças populares (...) São seres imaginários, míticos, representados geralmente por mulheres dotadas de poderes sobrenaturais usados para o Bem (Fadas Madrinhas) ou para o Mal (Bruxas). Actualmente, o termo engloba uma variedade de narrativas, sobretudo histórias que por regra possuem elementos ‘atemporais’ e que normalmente recorrem a heróis (ou heroínas) quase sempre jovens, corajosos e habilidosos que passam por aventuras estranhas, por vezes mágicas, que lhes servem de teste para um eventual destino feliz, e madrastas malévolas (ou padrastos) cuja função é dificultar-lhes a vida ao longo da narrativa (...) Apesar das suas características ditas ‘universais’, o conto de fadas tem sofrido alterações ao longo do tempo, de acordo com os gostos conscientes ou inconscientes de cada geração. (Ceia, coord., “conto de fadas”, consultado o 7 xullo 2015, [http://www.edtl.com.pt/index.php?option=com\\_mtree&task=viewlink&link\\_id=701&Itemid=2](http://www.edtl.com.pt/index.php?option=com_mtree&task=viewlink&link_id=701&Itemid=2))

<sup>42</sup> Pode aclararse isto nunha obra moi recente que acolle unha proposta de clásicos da Literatura Infantil e Xuvenil realizada por membros da Rede Temática de Investigación “Las Literaturas Infantiles y Juveniles del Marco Ibérico e Iberoamericano” (LIJMI) (Roig, Soto e Neira, 2015).



mundo mágico, una historia maravillosa que no está ligada a la condiciones de vida real y que pequeños y grandes oyen con placer, aun cuando no las consideren creíbles”.

O estudoso español A. R. Almodóvar defíneo, de forma específica, como un relato de transmisión oral, dividido en dúas partes ou secuencias, onde suceden feitos fantásticos, fóra da realidade verosímil, protagonizados por sete personaxes arquetípicos: o heroe, o falso heroe, o agresor, a vítima, o pai da vítima, o doante do obxecto máxico e os auxiliares do heroe. Dende o punto de vista antropolóxico, remite ás sociedades arcaicas do neolítico avanzado e pódese considerar como mito residual. Sitúase na época de subsistencia nómada, anterior á agricultura como fonte principal de abastecemento, na que as relacións sociais son as de tribo ou clan endogámico, que practica os matrimonios nun ámbito de parentescos relativamente reducido, non existe a propiedade privada e o mundo interprétase de modo máxico ao enfrontarse coas forzas naturais mediante prácticas rituais, como as de iniciación dos adolescentes e as do culto aos mortos, propia das relixións arcaicas. O tabú principal destas sociedades é o incesto, relacionado con prohibicións alimenticias (Rodríguez Almodóvar, 1989: 201). Dentro dos contos marabillosos, fai tres grupos: os contos marabillosos básicos, que presentan dúas funcións fundamentais (entrega do obxecto máxico ou auxiliar marabilloso e a realización das probas por parte do heroe); os contos marabillosos discutibles (divididos entre os que teñen “algunha reserva” e os “contos semi-marabillosos”); e os contos marabillosos artificiais, producidos mecanicamente reunindo partes de máis dun conto ou incluso sobre un conto non marabilloso (*ibidem*: 133-145).

Pola súa parte Julio Camarena delimita a categoría de conto marabilloso como aquel no que “el héroe padece una carencia o, alternativamente, sufre una agresión; se aleja del hogar familiar; en el camino encontrará a un donante que le hará entrega de un objeto maravilloso, o a un ayudante mágico que le auxiliará, o a un informante que le instruirá en el comportamiento correcto que deberá observar para triunfar; gracias a lo cual logrará superar las pruebas prematrimoniales y casar con la princesa, con lo que la carencia inicial quedará solucionada, o, alternativamente, vencer a un dragón (gigante o similar) y reparar la fechoría” (1995: 10).

No ámbito galego, Rosa Alicia Ramos (1988: 15) distingue os relatos de ficción, que inclúen os *Märchen* (narracións longas cunha serie de episodios) e *Schwanke* (narracións curtas humorísticas), dos relatos verídicos (mitos e lendas). Apunta que o *märchen* é o conto de fadas “una narración larga, en prosa, cuya acción se desarrolla en un tiempo y lugar irreal e

indefinido y cuyo protagonista supera una serie de dificultades para lograr su meta y un desenlace feliz. Intervienen personajes maravillosos y animales de características humanas” (1988: 15). Entre as principais características que o diferenzan sinala o seu carácter irrealista, a carencia de descrições detalladas de ambiente e personaxes estereotipados, carentes de profundidade e desenvolvemento psicolóxico:

El protagonista tiene muchas virtudes –valor, generosidad, bondad-, pocos defectos, y normalmente muestra su astucia a lo largo del relato [...] La función de los antagonistas es contrariar al héroe y servirle de contraste al poseer los defectos de que él carece. La única meta de los ayudantes del héroe es ayudar a que éste logre su deseo, mostrándose serviciales hacia él y hostiles para con los extraños. Cuando los animales o seres sobrenaturales utilizan sus cualidades no-humanas para socorrer al héroe cuando lo exige el argumento, pero se comportan como humanos en lo demás: hablan, caminan, comen. Se acentúa así lo estereotípico de los personajes y la inverosimilitud de la narración (Ramos, 1988: 24)

Pola súa banda, o investigador galego Xoán R. Cuba (2007:30), defíneo como

Aqueles, protagonizados por un mozo ou moza, unha nena ou neno, un príncipe ou princesa que partindo dunha situación inicial de carencia ou feitoría, emprende unha viaxe iniciática e ten que pasar diversas probas e enfrontarse a grandes perigos. Para iso conta con axudantes máxicos con poderes sobrenaturais, con aparencia humana ou ben animais, ós que pode invocar e que acudirán na súa axuda sempre que se confíe neles e que se cumpran as súas condicións. Para as axudas facilitarán ó protagonista obxectos máxicos que lle han valer para resolver as situacións máis complexas. Sempre hai, cando menos, un opoñente, que representa o mal (o demo, unha meiga, unha moura mala, un ogro, un xigante...). E neste tipo de contos todo se desenvolve de acordo coa característica esencial que debe posuír todo conto maravilloso: un final feliz.

### **I.4.3. Funcións e personaxes**

A principal característica formal da narración de transmisión oral, como xa se indicou, é a súa mobilidade xa que o emisor combina a memoria e a improvisación e, polo tanto, a historia nunca se repite de forma exacta senón que en cada ocasión se introducen variables, que poden ser mínimas ou ben máis profundas dende o punto de vista literario pois afectan á forma lingüística e aos aspectos extralingüísticos. Non obstante esta mobilidade reflíctese, sobre

todo, a nivel externo e non na estrutura, cuns trazos e secuencias que se respectan para que a narración non perda sentido ou derive noutro relato.

De esta estrutura inalterable do conto marabilloso dá conta V. Propp (1928), quen rexeita a división en temas, tipos e motivos do método histórico-xeográfico por non ser operativa e opta pola análise morfolóxica do conto marabilloso. Nunha mostra de cen contos marabillosos rusos do corpus recollido por Alexander Afanasiev (1826-1871)<sup>43</sup>, illa as súas partes constitutivas e chega á descrición dos relatos, a partir de trinta e unha funcións que cumpren os personaxes na estrutura, establecendo as relacións entre as partes e o conxunto. Así Propp entende a función como a acción que realiza un personaxe dende o punto de vista da significación no desenvolvemento da intriga e formula unha serie de observacións referidos a:

1. Os elementos constantes e estables do conto, é dicir, as funcións dos personaxes, independentemente de quen as execute ou da súa forma de execución, que considera son as partes fundamentais que constitúen o conto.
2. O número de funcións (ou accións) que se suceden no conto é que considera limitado.
3. A sucesión de funcións que di é sempre idéntica.
4. A estrutura semellante dos contos marabillosos.

A seguir sinala trinta e unha funcións que agrupa dentro dun esquema básico da estrutura narrativa (Presentación, Nó ou Desenvolvemento e Desenlace) que parte de:

Situación inicial.

- I. Afastamento  $\beta$ . Un dos membros da familia afástase de casa.
- II. Prohibición  $\gamma$ . Recae sobre o protagonista unha prohibición.
- III. Transgresión  $\delta$ . A prohibición transgrédese.
- IV. Interrogatorio  $\epsilon$ . O agresor intenta obter noticias.
- V. Información  $\zeta$ . O agresor recibe información sobre a vítima.
- VI. Engano  $\eta$ . O agresor tenta enganar a vítima para apoderarse dela ou dos seus bens.
- VII. Complicidade  $\theta$ . A vítima deixase enganar e, sen querer, axuda ao enemigo.
- VIII. Falcatruada A. A vítima deixase enganar e, sen querer, axuda o enemigo.
- VIII-a. Carencia a. A algún dos membros da familia lle falta algo ou quere algo.

---

<sup>43</sup> Foi o folclorista ruso máis importante da época e o primeiro en recompilar e editar volumes con contos de tradición eslava que se perderan.

IX. Mediación, momento de transición B. Coñécese a noticia da falcatuada. Diríxense ao heroe cunha pregunta, orde que o leva a partir.

X. Principio da acción contraria C. O heroe acepta ou decide actuar.

XI. Partida ↑. O heroe marcha da súa casa.

XII. Primeira función do doante D. O heroe pasa unha proba, cuestionario, gaña unha loita etc que o prepara para recibir un obxecto ou auxiliar máxico.

XIII. Reacción do heroe E. O heroe reacciona ante as accións do futuro doante.

XIV. Recepción do obxecto máxico F. O obxecto máxico pasa a disposición do heroe.

XV. Desprazamento G. O heroe é transportado cara ao lugar onde se atopa o obxecto da súa busca.

XVI. Combate H. Heroe e agresor enfróntanse nun combate.

XVII. Marca I. O heroe recibe unha marca.

XVIII. Vitoria J. O agresor é vencido.

XIX. Reparación K. A falcatuada inicial repárase ou a carencia satisfácese.

XX. Volta ↓. O heroe retorna.

XXI. Persecución Pr. O heroe é perseguido.

XXII. Socorro Rs. O heroe é auxiliado.

XXIII. Chegada de incógnito O. O heroe chega de incógnito á súa casa ou a outro lugar.

XXIV. Pretensións do falso heroe L. Un falso heroe reivindica pretensións enganosas.

XXV. Tarefa difícil M. Propoñen ao heroe unha tarefa difícil.

XXVI. Tarefa cumprida N. A tarefa é realizada.

XXVII. Recoñecemento Q. O heroe é recoñecido.

XXVIII. Descubrimento Ex. O falso heroe ou agresor queda desenmascarado.

XXIX. Transfiguración T. O heroe ten unha nova aparencia.

XXX. Castigo U. O falso heroe ou agresor é castigado.

XXXI. Matrimonio W. O heroe casa e obtén o trono.

Despois de establecer esas funcións define o conto marabilloso, dende o punto de vista morfolóxico como:

todo desenvolvemento que partindo de una fechoría (A) o de una carencia (a) y pasando por las funciones intermedias culmina con el matrimonio (W) o en otras funciones utilizadas como desenlace. La función terminal puede ser la recompensa (F), la captura del objeto buscado o de un modo general la

reparación del mal (*K*), los auxilios y la salvación durante la persecución (*Rs*), etc. (Propp, 2006: 107)

Este proceso denomínase secuencia e cada conto pode estar composto de varias, pois cada falcatruada ou carencia, orixina unha nova secuencia. A partir da aplicación deste esquema a contos da súa mostra, Propp formula unha estrutura xeral e definitiva de todos os contos maravillosos, que presenta a seguinte forma:

HJK Pr - RsOL  
ABC DEFG \_\_\_\_\_ QExTUW  
LMJNK Pr - Rs

Nesta estrutura inalterable indica que:

- As secuencias H-J desenvólvense segundo a parte superior, as secuencias M-N segundo a inferior.
- As secuencias que inclúen ambas as parellas desenvolven primeiro a parte superior e despois a inferior até o final.
- As secuencias que non presentan nin H-J nin M-N evitan no seu desenvolvemento os elementos que diferencian unhas secuencias de outras.

Ademais das funcións, na estrutura do conto maravilloso, observa que unhas mesmas funcións, que se agrupan en esferas de acción, sempre se corresponden cos mesmos personaxes e identifica sete personaxes con indicación das súas esferas de acción:

1. A esfera do Antagonista ou agresor comprende: a falcatruada (A), o combate e outras formas de loita contra o heroe (H) e a persecución (Pr).
2. A esfera do Doante inclúe a preparación da transmisión do obxecto máxico (D) e a súa entrega ao heroe (F).
3. A esfera do Auxiliar máxico (obxecto máxico) comprende o desprazamento do heroe no espazo (G), a reparación da falcatruada ou da carencia (K), o socorro durante a persecución (Rs) e a transfiguración do heroe (T).
4. A esfera da Princesa (personaxe buscado) e seu pai: a petición de realizar tarefas difíciles (M), a imposición dunha marca (J), o descubrimento do Falso heroe (Ex), o recoñecemento do verdadeiro (Q), o castigo do segundo agresor (U) e o matrimonio (W).

5. A esfera do Mandatario só inclúe o envío do heroe (B)<sup>44</sup>.

6. A esfera do Heroe<sup>45</sup>: a partida para a busca (C), propia do heroe-buscador, a reacción ante as esixencias do doante (E) e o matrimonio (W).

7. A esfera do Falso heroe comprende a partida para a busca (C), a reacción negativa ante as esixencias do doante (E neg.) e a función específica das pretensións enganosas (L).

Agora ben na distribución das esferas de acción pode suceder que se corresponda a esfera exactamente co personaxe, que un único personaxe se corresponda con varias esferas ou que unha única esfera se divida entre varios personaxes.

No estudo do personaxe hai que ter en conta as funcións que realiza, a categoría á que pertencen e o modo como se introduce na escena. Ademais cada personaxe conta con características específicas ou atributos, entendidos como o conxunto de calidades externas dos personaxes: a súa idade, sexo, situación, a súa aparencia exterior coas súas particularidades etc. Estes atributos son os que proporcionan beleza e en canto ao conto, malia ser un dos aspectos máis variable, xa que se transforman cos cambios socioeconómicos dos grupos humanos, e aquí é onde a creatividade do narrador pon o acento. De modo que o estudo dos personaxes debería facerse tendo en conta tres datos fundamentais: o aspecto e nomenclatura, a forma de entrar na escena do conto e o hábitat (Propp, 2006: 102).

Polo tanto, na caracterización dos personaxes hai que ter en conta: o nome (propio ou común) co que se coñece, os trazos físicos e/ou psicolóxicos, a aparición frecuente ou en momentos de relevancia, a presenza en solitario ou en compañía doutros personaxes, a función actancial que realiza e a caracterización determinada polo xénero; información que constrúe o lector a través dos datos que aparecen ao longo da narración e que poden proceder do propio personaxe, dos outros personaxes, dos comentarios do narrador e das accións que realiza. Estes atributos dos personaxes (nome, tamaño, forza, valor etc), para García e Martos (2000), son auténticos sinaladores que acostuman a funcionar a través do agrupamento ou interrelación e que entran nun sistema de correlacións ou ecuacións entre termos equivalentes

---

<sup>44</sup> Na narrativa tradicional “el papel de los padres es principalmente el de mandatario y, a veces, de donadores. La función de mandatario significa que los padres envían al niño fuera de casa hacia el peligroso mundo (*Caperucita Roja, Hansel y Gretel*), o que debido a su ausencia –con frecuencia la muerte- exponen al niño a situaciones peligrosas (*Cenicienta*)” (Nikolajeva, 2014: 205).

<sup>45</sup> Segundo a clasificación que propón Frye (1967) para a subdivisión por xéneros que atende aos cinco “modos de ficción”, no conto de fadas o heroe ten superioridade de grao sobre o lector e as leis da natureza.

no que prosopografía e etopea se solapan mutuamente, indicando o aspecto físico o temperamento:

- Esfera do Heroe: belo=bondadoso=valente=sincero=saudable
- Esfera do Agresor: feo = malvado=covarde=astuto= enfermo<sup>46</sup>

Así no caso do heroe, unha das súas características esenciais é a súa falta de complexidade, que se considera apropiada para o lectorado infantil dende unha perspectiva didáctica. Para Nikolajeva (2014) o heroe ou heroína son a orixe dos personaxes contemporáneos da literatura para a infancia, non só nos relatos de fantasía senón tamén nos relatos realistas

Al niño se le confieren poderes a través del espacio y el tiempo mediante la posesión de objetos mágicos o con el auxilio de ayudantes mágicos. En los cuentos de hadas, los personajes obtienen sus poderes de una forma que los hace superiores a otros seres humanos. Están dotados de poderes mágicos que les permiten transportarse en el espacio, transmutarse en animales o en otros seres humanos presuntamente mejores (...) Con todo esto, los héroes de los cuentos de hadas normalmente tienen ayudantes que poseen poderes mayores a los suyos, sin los cuales no serían capaces de alcanzar sus objetivos (...) Si se les describe, presentan un grupo de características comunes: son valientes, listos, buenos, hermosos, etc. Desde luego, el contenido exacto de dichas características puede cambiar con el tiempo y la cultura; con frecuencia, el comportamiento de los antagonistas en los cuentos de hadas se considera inmoral en la sociedad occidental contemporánea (Nikolajeva, 2014: 67-68).

Un procedemento frecuente no conto marabilloso é a tendencia á triplicación, porque favorece a memorización e pode afectar a diversas partes da narración, como aos atributos, á forma dalgunhas funcións, aos personaxes etc. Para Rodríguez Almodóvar (1989: 80) estes elementos triplicadores teñen a función de aumentar a tensión da intriga pois, ademais de pertencer á sintaxe narrativa, son tamén un trazo semántico independente que anticipa o argumento, é dicir, o receptor ou oínte sabe que o terceiro intento terá éxito e permitirá continuar coa narración, provocando que aumente o seu interese.

En 1962, cando Propp publica a segunda edición da súa *Morfología*, realizou unha serie de revisións e ampliacións, ademais de engadir o epígrafe “Las transformaciones de los

<sup>46</sup> Nesta identificación entre cualidades físicas e psíquicas, “los personajes de los cuentos de hadas con frecuencia se relacionan con sus atributos especiales, mismo que se convierten en extensiones de sus cualidade internas. Un héroe tendrá una espada y un caballo que simbolizarán su valentía invencible” (Nikolajeva, 2014: 456).

cuentos maravillosos”, onde reflexiona e establece as modificacións que poden afectar ás diferentes versións, como son:

- Redución: explícase polo esquecemento, que indica a pouca actualidade do conto nun medio, nunha época ou nun narrador.
- Amplificación: a forma fundamental está ampliada e completada con detalles.
- Deformación: acontece nun conto en regresión.
- Inversión: a forma fundamental transfórmase na oposta.
- Intensificación das accións dos personaxes
- Debilitamento das accións dos personaxes
- Substitución interna: un elemento substitúe a outro.
- Substitución realista: un elemento fantástico é substituído por outro da vida cotiá.
- Substitución confesional: a relixión contemporánea despraza á antiga.
- Substitución por superstición e substitución arcaica.
- Substitución literaria
- Modificacións de orixe descoñecido, na maior parte creacións do narrador.
- Asimilación: reemprazo incompleto dunha forma por outra de modo que se produce unha fusión de ambas.

O antropólogo francés Claude Lévi-Strauss en 1960 nun artigo titulado “La estructura y la forma”, publicado en castelán no volume *Polémica Levi-Strauss & V. Propp* (1972), reconece a achega de Propp ao estudo do conto mais critica que, no seu proceso de abstracción, deixe de lado os significados concretos que parten dos contextos culturais, xa que moitos dos elementos nomeados teñen sentido a partir do contexto no que se encontran. Tampouco está de acordo co estudoso ruso cando, dende o punto de vista histórico, indica que o conto maravilloso é na súa base morfolóxica un mito, pois considera que mito e conto teñen unha relación de complementariedade, non de anterioridade ou posterioridade, e dependen das necesidades culturais de cada pobo. Por último, formula unha hipótese segundo a cal algunhas funcións de Propp poderían considerarse a mesma pero transformada: a proba (D) transformaríase en tarefa difícil (M); outras serían inversas, como transgresión a prohibición;



e outras terían positivo e negativo, por exemplo a función de separación tería a partida como negativo e a volta como positivo.

A partir das ideas sinaladas por Lévi-Strauss, Julien Greimas en *Semántica estrutural* (1966; 1976) realiza unha reestruturación e síntese do sistema de Propp co obxectivo de atopar un modelo de transformación do conto marabillos que sirva para explicar o seu sentido dende a propia estrutura. Reduce o número de funcións de Propp a vinte agrupacións, emparellando algunhas en once categorías binarias e nove simples:

- 1.º Afastamento.
- 2.º Prohibición vs. Transgresión.
- 3.º Interrogatorio vs. Complicidade.
- 4.º Engano vs. Complicidade.
- 5.º Falcatruada vs. Carencia.
- 6.º Mandamento vs. Decisión do heroe (Momento de transición vs. Principio da acción contraria).
- 7.º Partida.
- 8.º Asignación dunha proba vs. Decisión do heroe (Primeira función do donante vs. Reacción do heroe).
- 9.º Recepción do obxecto máxico (ou dun auxiliar máxico non cousa).
- 10.º Desprazamento.
- 11.º Combate vs. Vitoria.
- 12.º Marca.
- 13.º Reparación (da carencia ou delito).
- 14.º Volta (retorno).
- 15.º Persecución vs. Socorro.
- 16.º Chegada de incógnito.
- 17.º Asignación de tarefa difícil vs. Tarefa cumprida.
- 18.º Recoñecemento (do heroe).
19. Descubrimento do traidor vs. Transfiguración do heroe.
- 20.º Castigo (do agresor) vs. Matrimonio.

Para Greimas a situación inicial da que se parte neste tipo de contos ten tres constantes (1973: 273):

1. Afirma a existencia dunha orde social que se manifesta na distinción de clases e se fundamenta no recoñecemento da autoridade dos vellos.
2. A situación narrativa caracterízase pola ruptura desa orde cando os mozos desobedecen os vellos.
3. A función do heroe consiste en cumprir a misión de suprimir esa enaxenación social mediante o restablecemento da orde perturbada.

É evidente que Greimas vincula máis fortemente as fases da narración coas relacións entre actantes que no relato se individualizan en personaxes, que se simplifican a seis, agrupados por oposición en tres parellas suxeito/obxecto, destinador, emisor, remitente/destinatario e axudante/opoñente, ás que lles corresponde as modalidades de querer, saber e poder, respectivamente:

1. Suxeito (S): personaxe que realiza ou protagoniza a acción.
2. Obxecto (O): obxectivo que move o protagonista tanto por desexo coma por rechazo. Pode ser persoa (a princesa), obxecto, cousa ou idea.
3. Emisor (E): impulsa o suxeito a actuar. Pode ser unha situación, unha idea, un obxecto ou unha persoa (o mandatorio ou o pai da princesa).
4. Opoñente (Op): interfire na acción do suxeito. É un obstáculo, que pode ser persoa, situación ou cousa.
5. Destinatario (D): recibe directa ou indirectamente o beneficio ou prexuízo do suxeito (unha persoa ou unha situación).
6. Axudante<sup>47</sup> (A): favorece a acción do suxeito (persoa ou situación).

Así Greimas suprime o Auxiliar de Propp, que é unha especificación do Doante, o Falso heroe, que é o desdoblamento do Agresor ou Antagonista, e engade o papel de Destinatario, dependente do Mandatario.

A oposición entre as parellas ven dada pola modalidade da actividade humana que se realiza: querer (suxeito/obxecto), saber (emisor/destinatario) e poder (axudante/opoñente).

---

<sup>47</sup> “Es el papel actancial ocupado por todos los actores que ayudan al sujeto a realizar su programa narrativo. Los discursos figurativos tienden a individualizar estas ‘fuerzas auxiliares’ y a conferirles el estatuto de seres animados: en el cuento maravilloso auxiliares mágicos rellenan este papel actancial” (Reis e Lopes, 2002: 16-17)

Estas modalidades establecen un esquema narrativo xeral baseado na Busca e tres tipos de elementos narrativos: performanciais (as probas), contractuais (establecemento de pacto ou contrato, cumprimento ou non, recompensa ou castigo), disxuncionais (partidas e separacións) e conxuncionais (retornos e reunións).

Para Greimas as unidades sintácticas deste tipo de relatos son as accións, os personaxes e os tempos e espazos, que adquiren valor funcional mediante un proceso de abstracción que os converte en funcións, actantes<sup>48</sup> e cronotopo<sup>49</sup>. Considera que o conto marabilloso se reduce a unha estrutura simple de binomios opostos, nos que salienta o binomio funcional enfrontamento/consecución, que se resume na loita correlacionada con outro elemento cosustancial á Proba, chave do conto como “modelo transformacional”, apto como ferramenta educativa.

Chega a un esquema moi sinxelo do conto:

1. Ruptura inicial dunha orde.
2. Cualificación do heroe reparador mediante probas.
3. Buscas, petición e reintegración.
4. Restauración final da orde.

O estudoso Claude Brémond (1964, 1973), a partir da análise de Propp, intenta formular unha regras xerais para aplicar a todos os desenvolvementos narrativos a partir da lóxica narrativa e a dinámica dos comportamentos humanos. Denomina a función “átomo narrativo” e di que o relato está formado pola agrupación destes átomos nunha secuencia de tres: posibilidade (forma de conducta previsible), realización da posibilidade inicial e final do proceso, resultado da conducta inicial. Mais despois de cada secuencia, non é obrigatoria outra, senón que é posible escoller entre a realización ou non dunha determinada proposta. As secuencias elementais agrúpanse en secuencias complexas e a acción distribúese nunha dicotomía de melloras-degradacións e implica a participación de dous personaxes que representan aspectos contrapostos desa mesma acción. Nesta perspectiva unha función non se limita, como pretendía Propp, ao enunciado dunha acción sen axente nin paciente. Ao acentuar a importancia dos papeis actanciais, subliña que unha acción só pode ser definida

<sup>48</sup> M. Bal defíneo como “clase de actores que comparten una cierta cualidad característica” (1990: 34), mentres que o personaxe é “un actor con características humanas distintivas” (1990: 87).

<sup>49</sup> Concepto introducido nos estudos literarios polo teórico ruso Mikhail Bakhtín a finais dos anos 30 que se refire ao “carácter indisoluble de tempo e espacio –o tempo como cuarta dimensión do espacio- tanto na forma coma no contido das expresións literarias” (GLIFO, 1998: 433).

tendo en conta os intereses ou iniciativas dun personaxe, nun intento de integrar o personaxe na historia, a través da definición de clases amplas de papeis actanciais esixidos polos diferentes tipos de predicamentos narrativos.

Pola súa parte, Paul Larivaille (1974), matizando o esquema de Propp, ofrece un novo esquema narrativo ao redor do heroe, denominado esquema quinario, para describir a estrutura básica do conto que simplifica en cinco secuencias:

1. Situación inicial: na que se presentan e describen o escenario e os personaxes.
2. Complicación: que consiste en alterar a situación inicial.
3. Acción: na que se contan os medios utilizados polos personaxes para resolver a perturbación.
4. Resolución: consecuencia da acción.
5. Situación final: resultante da resolución cun equilibrio final.

No marco ibérico, Pilar Rubio (1982: 84-87), ao analizar os contos de encantamento casteláns da colección de Espinosa fillo, amplia a clasificación de actantes de Propp do seguinte xeito:

| <b>Actantes en Propp</b> | <b>Actantes en Rubio Montaner</b> |
|--------------------------|-----------------------------------|
| 1. Agresor               | 1. Membros da familia             |
| 2. Doante                | 2. Agresor                        |
| 3. Auxiliar              | 3. Doante                         |
| 4. Princesa              | 4. Auxiliar                       |
| 5. Mandatario            | 5. Personaxe ou obxecto buscado   |
| 6. Heroe                 | 6. Mandatario                     |
| 7. Falso heroe           | 7. Heroe buscador                 |
|                          | 8. Vítima                         |
|                          | 9. Falso heroe                    |
|                          | 10. Outros personaxes             |

O agresor, o auxiliar, o doante e o falso héroe non se modifican; mais matiza a esfera de acción dos outros personaxes:

- O “mandatario” considéao calquera personaxe que provoque mediante orde, rogo ou desexo o movemento doutro personaxe.
- Divide o actante do heroe en heroe buscador e heroe vítima. O primeiro vai cara á aventura, mentres que o segundo foxe.
- O “personaxe ou obxecto buscado” amplíao pois o que heroe busca pode ser de distinta condición á “princesa”.
- A princesa non é actante senón actor, é dicir, unha forma concreta que adopta a recompensa que recibe o protagonista.
- Os “membros da familia” aparecen ao principio do conto e frecuentemente son o móbil da partida do heroe.
- “Outros personaxes” son os actores que non se inclúen en ningún dos apartados anteriores.

A distribución na aparición dos actantes nos momentos narrativos principais é, segundo Rubio (1982: 227):

1. Preparativos e apertura: Membros da familia, agresor, personaxe ou obxecto buscado, mandatario, vítima e outros personaxes.
2. Desenvolvemento da aventura: doante, auxiliar e heroe buscador.
3. Peche: personaxe ou obxecto buscado, heroe buscador, vítima e falso heroe.

Rubio establece unha listaxe de dezanove actores<sup>50</sup>, entendendo como actor “la forma concreta que en los diferentes cuentos adquiere cada uno de los actantes” (1982: 90) e proponendo como tales o pai, a nai, o primeiro fillo, o fillo segundo, o fillo terceiro, o fillo varón único, a filla muller única, sete fillos, a madrasta, o rei, a doncela, persoas con poderes extraordinarios ou sobrenaturais, a muller con poderes máxicos, persoas normais (sin poderes extraordinarios), un animal con atributos e/ou poderes extraordinarios, obxectos máxicos, un don sobrenatural, un lugar máxico e obxectos e animais normais (sen poderes extraordinarios) que define polos seus trazos distintivos.

---

<sup>50</sup> Para Greimas (1973: 299) o actor como unidade lexical do discurso conta cun contido semántico mínimo que comporta os semas de entidade figurativa (antropomórfica, zoomórfica ou outra), animada e susceptible de individuación mediante a atribución de nome propio. Tamén sinala que a narración se desenvolve en tres niveis distintos: os papeis (entidade figurativa animada sen individuación) que son as unidades actanciais elementais que se corresponden con campos funcionais coherentes; os actores que son unidades do discurso; e os actantes ou unidades do relato. En canto á individuación do actor “se realiza muchas veces a través de la atribución de un nombre propio o de un determinado papel temático (padre, campesino, rey, etc.), papel ese que, siendo una cualificación del actor, es simultaneamente una denominación que equivale a un campo de funciones, a un conjunto de comportamientos” (Reis e Lopes, 2002: 16)

Como actores esencialmente maravillosos aparecen (Rubio, 1982: 274-280): o aire, o Demo, o duende, o anano, o xigante, o individuo con forza e dimensións extraordinarias, Xesús, a Lúa, os meses, un morto, un santo, o Sol, a bruxa, a xitana, a vella, a aguia, o carneiro, a fera, o galgo, a formiga, o león, a mona, o peixe, a serpe, a auga, o alfinete, as alpargatas, o anel, o báculo, as verzas, a botella, o espello, a fruta, o ovo, as laranxas, a palangana, o pelo, a pera, o pano de mesa, o sombreiro, a toalla, un don (transfiguración, transformación de obxectos, paralizar enemigo cun desexo, fórmula máxica) ou un lugar.

Por último, conclúe que no corpus estudado:

1. As funcións predominantes son, nesta orde de aparición, situación inicial, falcatruada, reparación, partida, desprazamento, mediación, chegada, matrimonio, principio de acción contraria e volta.
2. A maioría presentan un tipo de secuencia que narra a ruptura dunha orde social inicial e a aventura para o restablecemento dela.
3. Aparecen duplicacións e triplicacións de funcións ou grupos de funcións.
4. Non hai correspondencia entre actantes e funcións nin entre actantes e actores. Así os actantes non poden definirse polas súas esferas de actuación. Só tres actantes (personaxe ou obxecto buscado, vítima e héroe buscador) teñen mobilidade dentro da secuencia; os demais actúan nun só momento do proceso narrativo.
5. Nos contos carentes da secuencia “aventura” non aparecen nunca o doante, auxiliar, personaxe ou obxecto buscado, mandatario, heroe buscador e falso heroe.
6. Os atributos e poderes dos actores do espazo do maravilloso baséanse no maravilloso hiperbólico (seres de forza ou habilidades extraordinarias), o maravilloso instrumental (obxectos que teñen valor curativo, por exemplo), o maravilloso puro (obxectos máxicos, animais extraordinarios etc.) e o maravilloso por personificación (animais ou obxectos personificados).

Para Rodríguez Almodóvar (1982) este tipo de contos é “una clase particular de los cuentos populares más ampliamente denominados ‘de hadas’, ‘de encantamiento’, o ‘fantásticos’, transmitidos, como todos los cuentos populares, de forma oral, sin que esta transmisión afecte, por lo común, a una determinada estructura narrativa, la cual se mantiene incólume, por mucho que pueda variar el cuento en todo lo demás” (1982: 27). Como xa se

indicou na clasificación, distingue seis contos maravillosos básicos, observando unha serie de peculiaridades nos españois (1982: 50-52; 1989: 142-143) que teñen que ver con:

- Predominio da parella de funcións Tarefa difícil-Tarefa cumprida fronte a Combate-Victoria.
- O delito é substituído por simple carencia, debido á adaptación realista.
- O heroe, en xeral, asume de forma inmotivada, sen aceptación expresa, reparar a carencia. A intriga concéntrase no combate e nas tarefas difíciles.
- A valoración da astucia e a xenerosidade como virtudes do heroe.

Sintetizando as diversas observacións sobre a estrutura arquetípica dos contos maravillosos españois, establece dez funcións ou unidades narrativas fundamentais (1989: 151-152):

1. Situación inicial de carencia (ou problema inicial): fame, falta de herdeiros, ou o seu contrario (exceso de fillos nunha familia pobre); disputa na sucesión da coroa; princesa ou príncipe encantados...

2. Convocatoria. O rei dicta un bando para casar á princesa ou para desencantala, ou pide que se faga tal cousa; ou simplemente se sabe que existe tal problema. A miúdo o heroe atópase co problema por casualidade.

3. Viaxe de ida. O heroe (o heroína) emprende o camiño que o leva a enfrontarse co problema. Ás veces, simplemente emprende unha viaxe na busca de aventuras.

4. Mostra de xenerosidade e/ou astucia. Durante a viaxe, o heroe atopa cun velliño, feiticeiro(a), trasno ou similar, que lle solicita axuda. O heroe socorreo co que ten.

5. Entrega do obxecto máxico. En recompensa polo anterior, o heroe recibe un obxecto máxico (flauta, anel, flor...) que resultará esencial para a reparación do problema inicial. No caso dos contos semi-maravillosos, ou similares, o obxecto máxico non existe, ou cumpre unha función secundaria, ou no seu lugar só existen consellos ou instrucións precisas que o personaxe mediador dá ao heroe ou heroína.

6. Combate. O heroe e o agresor enfróntanse. O heroe vence, case sempre coa axuda do obxecto máxico ou dos consellos recibidos.

7. As probas. O heroe (heroína) é sometido a probas difíciles, que ten que superar coa axuda do obxecto máxico ou dos consellos recibidos.

8. Viaxe de volta. Resolto o problema inicial, o heroe (heroína) emprende o camiño de regreso. Nese camiño sofre novos percances que poñen en perigo a solución alcanzada.

9. Recoñecemento do heroe. Ao superar novas probas, o heroe demostrará quen é.

10. Final. O heroe casa coa princesa (ou a heroína co príncipe).

Polo tanto, para Almodóvar (1989: 155) a estrutura semántica dun conto maravilloso descansa sobre tres clases de mensaxes non explícitas:

I. Mensaxes sobre as bases da sociedade.

II. Mensaxes sobre a familia e o sexo (Parte ideolóxica que dá vida ao conto). (Contido concreto).

III. Mensaxes sobre a liberdade, a xustiza e o descoñecido (Estructura narrativa, invariable). (Contido abstracto).

A característica básica é a de presentar unha problemática simple e ben configurada, desenvolvida en unidades narrativas que se suceden iguais entre si.

Eloy Martos Núñez (1988) repara nas transformacións destes contos que se debe á que denomina *contextualización*, é dicir, o “mecanismo de adaptación de los cuentos a diversos entornos culturales en que van siendo reelaborados” (1988: 27), de xeito que o narrador emprega ambientes e tipos coñecidos, mais mantén os actantes e as funcións na estrutura profunda, nun proceso no que

Se conservan los esquemas que fijan cada tipo (por ejemplo, las listas de acciones-funciones y de papeles actanciales que lo componen) y se deja libertad para adaptar estos patrones a los focos de interés de cada comunidad (1988: 40).

Fíxase no papel da memoria nese proceso, ao salientar nela dúas funcións básicas: reter só o valioso e proporcionar unha identidade. Polo tanto, os contos posúen unha dobre función artística y social pois “transmiten lo considerado imperecedero, importante, y a la vez sirven para reforzar la identificación social de la comunidad” (1988: 88).

Por último, afonda nos procedementos de contextualización (1988: 29-40) que consisten en:

- Adición de motivos libres que se extraen do ambiente do conto.



- Principio de lateralidade: os motivos libres insírense máis facilmente ao principio ou final do conto, pois son as zonas onde o narrador pode alterar con máis liberdade os elementos sen repercutir nas accións.

- Investimento temático: os actantes e funcións adáptanse ao marco social onde se transmite o conto.

-Asimilación: cando unha función adquire un valor que non tiña orixinarmente.

- Desprazamento do leitmotiv: o motivo fundamental queda desdebuxado ou banalizado e sinálanse motivos secundarios.

- Permutación de papeis actanciais intercambio de papeis entre heroe e heroína, de xeito que esta é substituída por un home.

- Adición dun sentido explícito ou implícito ao conto (metatextos): o sentido moralizante por exemplo.

- Inversión do desenlace.

- Comarcalización: lugares e costumes do pobo insírense na trama.

Finalmente, en canto aos **personaxes** do conto marabilloso, J. Courtés en *Le conte populaire: poétique et mythologie* (1986), deténse na análise paradigmática dos motivos e dos personaxes do conto marabilloso, a quen considera estereotipos<sup>51</sup>, cunha independencia semántica parcial respecto dos textos concretos onde aparecen, de feito

*Cette indépendance sémantique partielle des figures* devrait éclairer l'originalité du pòete capable, on le sait, de les détourner, en quelque sorte, non seulement des thèmes et schémas syntaxiques stéréotypés (sous-jacents, on l'a montré, aux configurations), mais aussi des catégorisations figuratives socio-culturellement prévisibles (dans le cas des motifs ethno-littéraires par exemple): libérées de leurs contraintes habituelles, les figures seraient alors réellement disponibles pour de nouvelles organisations narratives et/ou sémantiques (Courtés, 1986: 246).

Polo tanto, considera os personaxes dos contos como arquetipos que a tradición pon á disposición do narrador quen os adapta con facilidade duns relatos a outros, ao igual que fai cos esquemas sintácticos e os formulismos verbais.

Nesta adaptabilidade dos personaxes tamén incide Hernández (2006b: 389-390) para quen son tipos xenéricos e non caracteres individualizados e, polo tanto, poden trasladarse

---

<sup>51</sup> Para Nikolajeva (2014: 201) o estereotipo é “un personaje que tiene una sola característica amplificada hasta casi la caricatura”. Poden ser estereotipos raciais, de nacionalidade ou de xénero.

dun conto a outro sin complicación, porque carecen de mundo interior (dúbdas, pensamentos ou sentimentos personais) e non presentan alteración algunha no seu carácter e comportamento, salvo o natural proceso de sublimación ou degradación experimentados polo heroe ou o antiheroe, respectivamente. Tampouco presentan diferenzas nítidas entre persoas, animais e obxectos, pois todos poden desenvolver as mesmas accións nun mundo máxico onde o marabilloso non se distingue do cotián.

Nos contos marabillosos hai unha serie de personaxes, adscritos a diferentes funcións actanciais ou esferas de acción, especialmente aqueles que actúan como doantes, auxiliares ou agresores, cuxa presenza ou actuación vai ser determinante na configuración e caracterización do conto marabilloso fronte a outro tipo de contos da transmisión oral. Estes personaxes poden ser: personaxes masculinos, como magos, ogros, xigantes e toda unha serie de seres diminutos; e personaxes femininos, que se presentan dende unha dobre óptica, como fadas e princesas (óptica positiva) e bruxas e madrastas (óptica negativa), debido á cultura patriarcal que transmiten, onde a muller ten unha imaxe dual.

En canto ao papel da personaxe feminina nos contos marabillosos galegos, Noia (2005) sinala a súa pasividade

En xeral, a muller dos contos galegos de maxia segue as pautas de comportamento sinaladas nos contos europeos. Tanto en papeis de protagonista coma de axudante do heroe, a muller representa unha figura pasiva, que agarda a vinda do home para poder acadar o estatus de esposa ao que está destinada. E o heroe será quen libera a muller se é vítima dun encantamento ou está en perigo, para logo casar con ela. As historias marabillosas adoitan rematar en casamento ou reencontro da parella previamente casada e afastados pola mentira dun personaxe malvado (Noia, 2005: 79).

E no caso das transformacións máxicas, esta muller, caracterizada como “doméstica e submisa, aparece representada por unha pomba, unha ra, unha oca, un peixe, unha serea ou unha serpe” (Noia, 2005: 78).

A tipoloxía que máis se usa para clasificar a estes personaxes arquetípicos dos contos marabillosos é a constituída polos seguintes:

## Bruxas e madrastas

Os dous personaxes con características negativas que máis aparecen nos contos maravillosos son as bruxas e madrastas.

En canto ás **bruxas**, nun principio non tiñan ese carácter negativo co que se relacionan na actualidade. Como personaxe simbólico, que se remonta á época neolítica e que aparece en contos de todas as culturas, a bruxa durante a súa evolución literaria, sufriu un proceso de “demonización”, pasando dunha imaxe sen connotacións negativas, como muller sabia, curandeira, botánica con coñecementos de alquimia, cábala e astroloxía, a unha imaxe esquematizada de muller fea e vella, con vasoira máxica e sombreiro picudo, que emprega ritos, fórmulas e cerimonia máxicas para facer o mal. Así, debido ao proceso de cristianización que sufriu na Idade Media e á ideoloxía patriarcal, deformouse totalmente o seu carácter, pasando de considerarse unha feiticeira ou maga á visión cristiá negativa da bruxa, que perviviu até a actualidade; pois como indica Cerdá (1978: 132)

Al margen de su significación histórica y social, no hay duda que el concepto “bruja” en la literatura infantil ha quedado reducido a una simple categoría moral que la filosofía cristiana define como “mal” (...) En la casi totalidad de los cuentos, la bruja es la encarnación física y moral de las fuerzas malignas,.

De feito, no *Diccionario da Real Academia Galega (DRAG, 2012)*, mentres que o seu correspondente masculino, brujo, se define como “persoa con coñecementos de medicina natural e que se supón que ten poderes sobrenaturais, que adiviña o porvir, realiza curacións, etc”, o étimo feminino, bruxa, cárgase con semas negativos ao definila en xeral como “muller á que se lle atribuíu un pauto co demo, do que recibía poderes para realizar meigallos<sup>52</sup>, adiviñar o futuro, etc”. O *Diccionario da Real Academia Española (DRAE, 2001)* se na súa primeira acepción fala de “Mujer que, según la opinión vulgar, tiene pacto con el diablo y, por ello, poderes extraordinarios”; na súa terceira acepción dunha maneira máis explícita refírese a que “En los cuentos infantiles tradicionales, mujer fea y malvada, que tiene poderes mágicos y que, generalmente, puede volar montada en una escoba”, recollendo o arquetipo que se transmitiu deste personaxe.

<sup>52</sup> Definido polo *DRAG* como “Acción máxica que provoca algún acontecemento ou certos efectos nunha persoa, nun animal etc., polo xeral negativos.” Desta maneira ao botar as meigas o meigallo as persoas e os animais enferman, non medran e acumulan toda sorte de desgrazas. Entra no corpo de varios xeitos: comendo alimentos que levan meigallo, achegando sustancias ameigadas ou mediante feitizos.

Estas mulleres que tiñan nun primeiro momento poderes extraordinarios, como brindar fertilidade, causar calquera tipo de transformación extraordinaria, guiar a mozas e mozos nos ritos de iniciación, protexer á xente, favorecer a caza e agricultura, outorgar desexos, predicir o futuro, profetizar o destino do recém nacido, producir a reencarnación, representaban a relación do feminino coa natureza, de modo que

A súa capacidade de comunicación co mundo dos humanos, dos animais e do vexetal dálles o poder de controlar a maxia, e entender neles os signos de vida e de morte (...) Conforme a estas crenzas, os contos maravillosos presentan unhas bruxas con poder sobre os animais para envialos de axudantes do heroe ou para poñerlle atrancos na súa aventura. Adoitan estar caracterizadas como mulleres vellas e feas, e non se dan referencias da súa vida sexual. (Noia, 2005: 76)

A partir da época medieval, defínese como unha muller solitaria, herdeira da tradición secular e coñecedora dos remedios naturais que se representa fisicamente con aparencia de muller vella caracterizada pola súa fealdade, cheiro rancio e vestida con roupas escuras e farrapentas, que habita nun lugar solitario e afastado de núcleos habitados polo seu rexeitamento social, como o bosque ou a montaña, en casas ou covas misteriosas, cheas de fume, obxectos insólitos, substancias asquerosas e animais repulsivos que mostran pobreza e illamento. Os seus poderes son variados: voar, transformar, encantar, envelenar, causar namoramento...por medio do conxuro. Malia a condena e persecución do cristianismo, que a relacionou cos ritos satánicos, as tradicións pagás subsistiron nos contos da transmisión oral polo que foi durante o século XVII cando se asociou ao feo e á vellez, suciedade, verrugas, vello e marcas na pel.

Segundo Propp (1974: 70) é un personaxe moi difícil de analizar “porque su imagen consta de una serie de detalles. Estos detalles, reunidos de varios cuentos maravillosos, no se corresponden en ocasiones entre sí, no se adaptan, no se funden en una imagen única”. Así diferencia tres formas distintas de maga<sup>53</sup> con características específicas e comúns: a magadoante, cuxa variante máis característica é a fada madriña, que axuda o heroe ou heroína a resolver a aventura e de quen recibe o obxecto máxico; a maga-raptora, que se identifica coa bruxa, que rapta aos nenos para facerlles mal ou comelos; e a maga-guerreira que libera os

---

<sup>53</sup> Como sinala Fernández Herrero (1997: 231), “os personaxes do mundo feérico van dando lugar a elaboracións arquetípicas do ben e do mal, sendo adoptados paulatinamente pola cultura oficial de corte cristián, que converte as fadas e as bruxas en posuidoras duns poderes sobrenaturais, respectivamente divinizados ou satanizados, segundo a finalidade dos seus poderes máxicos. Constitúen, así, dous arquetipos do que se pode definir como a figura da ‘maga’”.

heroes entrando pola fiestra. Funde pois a figura das fadas protectoras e das bruxas malignas. Mais no ámbito galego a bruxa achégase máis á figura real, coñecida, que vive do seu oficio facendo ben ou mal.

No contexto galego a bruxa é unha muller que por herdanza, sinal de nacemento ou pauto co demo conta con poderes e coñece receitas para causar dano. Para chegar a ser bruxas deben ser sétima ou novena filla da mesma nai e non ter defecto físico nin ser amadriñada co nome de María pola irmá máis vella; herdar doutra bruxa a vasoira máxica ou o cacharro onde gardan o cacho; saber de memoria oracións como o noso pai das bruxas; ou facer directamente pauto co Demo. Poden transformarse en curuxas, gatos, arañas, abellóns, burras, cabalos, moscas raxadas e luciñas (Cuba, Reigosa e Miranda, 1999: 57). Tamén se denominan meigas aínda que orixinariamente estas podían efectuar os seus conxuros para facer ben ou mal, polo tanto o termo meiga incluíría as actuais Bruxas e as Sabias, Vedoiras, Curandeiras, etc (Cuba, Reigosa e Miranda, 1999: 162).

Un accesorio constante deste personaxe é o bosque, a onde chega inevitablemente o heroe ou heroína, que non se describe con máis detalles que denso, escuro, misterioso e impenetrable, cuxo papel funcional é ser a barreira que retén ao heroe e que é reminiscencia do lugar onde se celebraba o rito de iniciación e entrada ao reino dos mortos (Propp, 1974: 76-78).

Non obstante, ao analizar os contos actuais conséntase a convivencia de dous tipos de bruxas, segundo o seu aspecto físico: a tradicional, con aparencia aterrorizante, e a de aparencia normal ou atractiva cun comportamento humanizado, incluso algúns dos seus atributos específicos, como a vasoira voadora, remanente da imaxe estereotipada da bruxa, aparecen moitas veces desmitificados nos contos infantís

Mientras que los libros para niños más grandes, que abordan de una manera más compleja el fenómeno de la brujería, no mencionan la escoba porque la consideran infantil o excesivamente típica, los libros para los más pequeños la incluyen como elemento imprescindible o la desmitifican al recurrir a modernas escobas con transmisión y encendido automático, aspiradoras, etc (Valriu, 2007: 83)

E outros, como a marmita, asociados ao canibalismo, son motivos frecuentemente eliminados nos contos modernos, “seguramente porque los autores lo encuentran excesivamente truculento” (Valriu, 2007: 83).

As novas bruxas viven en lugares limpos e luminosos con aspecto de laboratorio ou casiñas pequenas. Xeralmente aparecen acompañadas do gato negro e o poder máis empregado é a transformación, que se aborda tamén “desde una óptica cómica y desmitificadora poniendo este poder en manos de brujas incompetentes que yerran en su encantamiento y enredan las transformaciones” (Valriu, 2007: 85). A súa aparición na Literatura Infantil contemporánea vai “desde la ausencia prácticamente total entre las décadas de los sesenta y setenta del siglo XX hasta una presencia extraordinariamente importante en las décadas de los ochenta y noventa. Precisamente, porque se trata de un fenómeno reciente, sorprende la complejidad en el manejo, la multiplicidad de puntos de vista y la riqueza de matices” (Valriu, 2007: 86).

Segundo a caracterización, Valriu (1998; 2007) distingue tres modelos básicos de bruxas: a bruxa estandarizada que simboliza a encarnación das forzas do mal e que responde a esquemas preestablecidos e popularizados; a bruxa humanizada, personaxe máis estruturado con densidade psicolóxica, que aparece preferiblemente na Literatura Xuvenil e que manifesta “una problemática psicológica derivada del aislamiento en el cual están condenadas a vivir y al rechazo social que padecen” (Valriu, 2007: 106); e a bruxa desmitificada mediante a comicidade co seu rol trastocado e que en lugar de medo dá risa, en obras xuvenís e infantís de ton humorístico e desenfadado, que ofrecen unha visión deste personaxe como seres amables que prefiren practicar a bondade que usar maleficamente os seus poderes.

Centrándose na literatura infantil actual Fernández Herrero (1997: 217-249) considera que son variadas as formas de presentación das bruxas: as que se identifican cos problemas ecolóxicos; as que personifican o mal, pero con aparencia de muller actual; aquelas que axudan as persoas, como unha muller normal aínda que con poderes máxicos e rarezas, que contribúen a facer a vida máis divertida; e, as máis innovadoras, aquelas que, grazas á transvaloración de valores, se converten en representantes do ben, propoñendo valores que actualmente se presentan como desexables na sociedade, abundando aquelas que con aparencia de nena que aspira a ser bruxa, pero sin aceptar a maldade.

Parte da crítica académica interpreta este personaxe como unha manifestación de misoxinia presenta na literatura de transmisión oral, en relación coa cultura patriarcal, mentres que outra cre que “no se debe tomar literalmente la figura de la bruja. No se trata de una persona real, sino de una representación de las fuerzas psíquicas que operan en la psique del niño” (Cashdan, 2000: 31).

A figura da **madrasta** defínese no *DRAG* como “muller do pai, respecto dos fillos que este leva ao matrimonio”. Considérase nos contos de transmisión oral unha personaxe malvada que parece responder á organización da economía familiar das antigas sociedades agrarias, nas que era frecuente que as mulleres morresen no parto e os viúvos con fillos volvesen casar, por iso esas novas esposas temían que a súa prole fose desherdada en beneficio do anterior matrimonio. Non obstante, como sinala Noia (2005), esa figura non callou na narrativa galega tradicional ou desapareceu.

### A princesa

O personaxe da princesa defínese como “filla do soberano” ou “herdeira da coroa” (*DRAG*, 2010). Para Propp (1974: 441) hai dous tipos de princesas, determinados non tanto polas calidades personais como polo desenvolvemento da acción: a moza submisa e fiel, a quen o heroe libera dun encantamento ou dun perigo e que acaba casando con ela; e a moza guerreira, presentada como unha heroína con poderes máxicos, que pode aceptar o compromiso dun home ou fuxir del ou presentarlle varias probas nunha especie de competición para que de superalas case con ela. Este personaxe non se pode estudar separándoo do pai:

La princesa, su padre y el novio pueden formar distintos ‘triángulos de fuerzas’. La princesa conquistada o conseguida con violencia actúa contra el héroe de acuerdo con su padre e intenta matarle. Pero puede darse otra combinación: la princesa actúa contra su padre junto con el héroe y en ocasiones es ella misma quien mata al viejo rey (Propp, 1974: 442).

Valriu (1998: 61-63) define a figura da princesa como unha moza que finalmente casa co heroe, pero que non presenta características uniformes en canto á súa actuación, diferenciando a princesa sumisa e pasiva que espera polo heroe, a princesa que non acepta ao pretendente e está disposta a facer calquera cousa para evitar o matrimonio e a princesa de carácter competitivo, que non se casa até que o heroe non demostre as súas cualidades. Todas estas princesas desenvolven diversas funcións como impoñer probas difíciles, desenmascarar ao falso heroe e recoñecer o verdadeiro.

Pode actuar como unha heroína-víctima ou heroína-salvadora, segundo a súa relación con seus pais, co mundo sobrenatural, coas forzas benéficas e maléficas, co poder establecido co outro sexo e cos seus iguais. Non obstante este arquetipo posúe unhas características físicas e psicolóxicas xenéricas, como son a xuventude, beleza, pureza, amabilidade, xenerosidade, falta de poderes especiais, máxicos ou sobrenaturais, realiza a súa peripecia en solitario coa axuda dun auxiliar máxico. Ten actuacións respectuosas, humildes e caritativas cos adultos, cos débiles e animais, aínda que amosa actitude férrea, habilidade e enxeño. Usa de maneira adecuada o obxecto máxico e consegue recompensa en forma de matrimonio, fortuna ou poder.

A imaxe que ofrecen os contos de transmisión oral da princesa é bastante complexa, pois acolle diferentes tipos, dende a princesa que espera polo heroe até a princesa guerreira, de feito que

El análisis de la joven heroína en, y por, sí misma no es fácil: para Propp, la joven heroína giraba en torno a la figura paterna, para Bettelheim, este personaje se une indiscutiblemente a las figuras paternas y maternas, para Marina Warner, la heroína es la clave de la socialización femenina a partir de los primeros tiempos de la civilización occidental por lo que sólo puede entenderse en un contexto socio-económico determinado. Sin embargo, el personaje principal, la heroína, debe entenderse como un personaje autónomo alrededor del cual giran la acción y el resto de los personajes del cuento (Domínguez García, 1999: 88).

De todas formas, hai que salientar que a visión xeral que se mantivo na tradición, debido a narradores, escritores e recopiladores masculinos, foi a de doncelas belas, inocentes, boas, obedientes e pasivas que responde a

una visión más patriarcal de las mujeres como domésticas y criadoras, nacidas para servir los intereses de los hombres. Non obstante (...) había miles de cuentos que las mujeres se contaban unas a otras, pero nunca recopilados ni escritos, en los que las heroínas eran firmes, seguras de sí mismas y valientes; en otras palabras, no eran esclavas de nadie. No es sino hasta fines del siglo XIX que encontramos un número mayor de estas heroínas, junto con las brujas y hadas astutas y rebeldes. (Zipes, 2014: 169)

Non obstante, fronte a esta visión tradicional, é frecuente na Literatura Infantil e Xuvenil que, como resultado dos novos roles asignados ás mulleres, os arquetipos das princesas sexan trastocados así como o papel dos personaxes masculinos dentro da obra, pois como indican



Sotomayor e Díaz (2010: 51), “frente a los personajes femeninos pasivos de otrora, las muchachas actuales participan decididamente en los combates, arriesgan sus vidas y, quizá, hasta sean ellas las que reciban al héroe como premio”.

### As fadas

Entendidas como “ser fantástico que se representaba bajo la forma de mujer, a quien se atribuía poder mágico y el don de adivinar el futuro” (DRAE, 2001) personifican tamén as forzas de natureza<sup>54</sup> e contan cunha raigame moi antiga “en realidade, tanto su origen como sus posibles etimoloxías se pierden en la noche de los tiempos al tratarse de seres que se han ido adaptando a las circunstancias de las épocas, pues no siempre se han llamado hadas, ni ninfas, ni lamias, ni elfos... pero siempre han permanecido con nosotros, eso sí, con diversas apariencias y revestidos de numerosos nombres<sup>55</sup>” (Callejo, 1995: 31-32). Trátase de seres fantásticos con forma de muller, dotados con poderes sobrenaturais, que manteñen cos humanos relacións positivas ou negativas.

O arquetipo é o dun ser de sexo feminino, de aparencia moza, dotada de grandes poderes, minúscula, xeralmente núa, con ás e unha variña máxica. Esta imaxe idealizada

es la que más se ajusta a la verdadera naturaleza de las hadas: espirituales, etéreas, efímeras, bonachonas, inspiradoras, amorosas, ecológicas, dulces... pero son características que poco tienen que ver con toda la extensa familia de hadas que surgen en el folclor de Europa. Las que aparecen en nuestras leyendas presentan muchas veces manifestaciones más humanas que sobrehumanas (salvo por los poderes que ostentan), y alguna de ellas suelen exteriorizar sentimientos poco sublimes. A veces son muy ancianas, ambiciosas, egoístas, rencorosas, pasionales e incluso asesinas. Pero en la

<sup>54</sup> Müller (1988) considera que as loitas entre os poderes da natureza foron personificadas primeiramente en deuses, logo en heroes e por último, nos contos, en fadas e xenios malignos e que o proceso de cristianización orixinou coa figura de santos e mártires novos heroes. Non obstante a figura máis singular é o Demo, con trazos semicristianos e semipaganos, que é tratado de forma humorística pois “le atribuyeron todas las jugarretas malignas de sus dioses más malignos Pero, mientras los viejos cuentistas del Norte se gozaban en el éxito de la astucia, la nueva generación miró como un deber de conciencia representar al diablo vencido siempre a la postre. En todos esos ardidés, que en otro tiempo le salían tan bien, no desempeñó ya en adelante más que el papel de juguete, y así se creó ese carácter completamente nuevo de un diablo desgraciado y estúpido, que aparece con bastante frecuencia en los cuentos alemanes y noruegos” (Müller, 1988: 193).

<sup>55</sup> Callejo (1995: 55) presenta unha listaxe non exhaustiva das diferentes denominacións que reciben na literatura de transmisión oral en España: “xanas, xianas, xanias, anjanas, janas, jainas, insanas, onjanas, martas, juanas, cabelludas, pelosas, hechiceras, hilanderas, lavanderas, mouras, moras, princesas, ayalgas, oyalgas, donas, dueñas, señoritas, madamas, dones d’aigua, dones d’aigo, mozas de auga, damas blancas, gojas, alojas, amilamias, encantaries, encantats, encantadas, xacias, lamias, lamiñas, sirenas, mari, doncellas del lago...”

misma medida son generosas, hermosas, encantadoras, románticas... en definitiva, son hadas con una naturaleza tan contradictoria y versátil como la pueden tener los seres humanos. (Callejo, 1995: 25-26)

Malia a súa versatilidade, Callejo (1995: 58-59) extrae unhas características comúns constantes e xenéricas destes seres femininos da natureza, como son:

- Todos son seres femininos vencellados á natureza, sobre todo ao mundo acuático, forestal e telúrico.

- Xeralmente descríbense con cabelos de ouro que peitean cun peine de ouro.

- Teñen unha voz cativadora.

- Os seus ollos acostuman ser verdes e profundos.

- Algunhas van núas e outras con túnicas brancas ou prateadas, provistas de capas.

- Lavan madexas de lá, cuxos fíos parecen de ouro, e fian as madexas cunha roca de ouro.

- Coidan pitas e polos de ouro.

- Atópanse na entrada dunha cova ou na ribeira dunha fonte.

- Gústalles bailar en roda.

- Teñen palacios suntuosos e raíñas.

- Custodian tesouros encantados e se alguén as libera ou desencanta a riqueza pasa ao liberador.

- Namóranse de mortais e, ás veces, casan con eles e teñen fillos.

- Rouban nenos e mozos humanos.

- Coidan gando, como vacas e touros.

- Acostuman a transformarse en animais ou persoas de sexo masculino.

- Profetizan desgrazas ou lanzan maldicións.

- Poden presentarse con forma humana pero con algunha deformidade.

- Teñen o tabú do sal na comida e nos seus hábitos.

- Non saben contar.

- Na noite de San Xoán poden perder a súa invisibilidade e transformarse en fermosas mulleres e ser desencantadas.

Á hora de clasificalas, Callejo distingue as fadas terrestres das fadas acuáticas (de auga salgada e doce) que distribúe en: fadas dos mares (sereas), fadas de ríos e covas (lamias), fadas das fontes (damas da auga, ninfas) e fadas dos bosques (xanas), ademais dun quinto grupo composto polas “fadas encantadas”.

Valriu (2007: 92-95) clasificaas en catro grupos:

1. Pequenas damas: fadas pequenas con ás, herdeiras das ninfas, con forma de flor ou mariposas. Gústalles moito xogar, coidan de pequenos animais, habitan na natureza, xeralmente nos bosques entre árbores e flores e teñen poucos poderes, como o de facer voar co pó das súas ás.
2. As Damas Verdes: fadas de aparencia humana moi belas, vestidas con roupa suntuosa e con cetro que representa o seu poder. Viven na terra ou no fondo do mar en casas ou palacios de materiais preciosos. Teñen poderes de encantamento e poden facer filtros máxicos. Cando viven en covas, chámanse Mulleres Encantadas (en Galicia, son as mouras); se viven na auga, Damas da Auga. Acostuman a aparecer de noite, peiteándose ou lavando as roupas, e teñen tanto poder de seducción que se as ve un home queda namorado e encantado.
3. As Damas Brancas: fadas de aparencia humana, encarnación da beleza, a bondade e a virtude, representadas con longas cabeleiras rubias, ollos brancos e con prendas lixeiras de cores claras. Salientan pola beleza, bondade, comprensión e sensatez. Realizan maxia coa súa variña e xeralmente apadriñan nenos desdichados.
4. As Vellas Damas: contan cunha aparencia física entre a fisionomía tradicionalmente atribuída a bruxas e calidades propias das fadas. Son as madriñas e avoiñas cun bastón na man que impoñen probas ao heroe para averiguar se ten bo corazón e é digno da axuda para logo darlle consellos ou o obxecto máxico. Nos contos actuais aparecen bastante como velliñas.

En Galicia as mulleres fantásticas por excelencia son as mouras, mulleres belísimas e encantadas denominadas señoras, señoritas, princesas, raíñas, damas, donas, mozas, madamas e encantos que habitan en determinados lugares, como restos arqueolóxicos (castros, petroglifos, megalitos...), lugares naturais (lagoas, ríos...), accidentes xeográficos e rochas de estrañas formas. Non son cristiás, viven de noite e encárganse de gardar tesouros encantados de ouro. Fisicamente descríbense como moi guapas, con cabelos claros tirando a vermellos, pel branca e fazulas coloreadas. Aparecen aos homes sempre peiteándose, fiando, tecendo, lavando e tendendo a roupa e coidando galiñas. Adoitan aparecerse aos humanos en forma de serpe e, para desencantalas, o home ou raparigo ofrécelle leite ou pan, dálle un bico ou arríncalle unha frol (Cuba, Reigosa e Miranda, 1999: 170-171).

Na cultura popular galega, como indica Llinares (2009: 58) trátase dunha “figura mítica utilizada para expresar o que deben e non deben ser as mulleres (...), porque as mouras tamén son perigosamente sedutoras e a súa elección como parella pode resultar arriscada”.

### **Magos, meigos, bruxos e feiticeiros**

Estas denominacións sinonímicas correspóndense á “persoa con coñecementos de medicina natural e que se supón que ten poderes sobrenaturais, que adiviña o porvir, realiza curacións, etc” (DRAG, 2012). Esta falta de delimitación responde a que

El mago que conocemos a través de los cuentos de hadas, es difícil ubicarlo en un contexto histórico determinado, porque su representación literaria es la suma de una serie de oficios y actividades diversas, en la cual participan hechiceros, taumaturgos, nigromantes, adivinos, brujos, astrólogos, encantadores, curanderos y fundamentalmente alquimistas (Cerdá, 1978: 166).

Á diferenza da súa homóloga feminina, carecen da connotación negativa que lle deu a tradición ás bruxas nin representan unha categoría moral determinada e “son os instrumentos de que se valen las fuerzas del mal y del bien para castigar o premiar a los protagonistas y antagonistas de estas historias” (Cerdá, 1978: 172). Nos relatos de transmisión oral hai escasas descricións sobre o seu aspecto físico, costumes ou roupas e abundan as referencias a súa maxia que consiste nunha amálgama de conxuros, crenzas relixiosas, experimentos alquimistas, encantamentos e receitas que se relacionan coa mántica, ciencia encargada da adiviñación, coa nigromancia, , coa astroloxía e coa alquimia. Herdeiros do mítico mago Merlín, represéntanse como un home vello, xeralmente alto e delgado, con longa barba e cabelo branco, nariz imponente, voz profunda e mirada penetrante, vestido con longa túnica e unha carapucha, estereotipo que procede da Idade Media.

Non obstante, na literatura infantil, aparecen como o modelo descrito ou tamén magos modernos desmitificados pola vía do humor ou do realismo, máis parecidos a un científico (Valriu, 2007: 87). Contan con atributos máis variables que os das bruxas, dependendo da situación social y a especialidade que practican; mais sempre relacionados co mundo dos libros, coa sabiduría no coñecemento escrito. Mentres que os astrólogos, adiviñadores e curandeiros viven no castelo, nun lugar apartado pero próximo ao monarca, os magos e

bruxos fano en lugares illados como no bosque, cova ou montaña, aínda que se están desmitificados viven na cidade unha vida familiar e social normal, asisten á escola de bruxería... Xeralmente acompañanse de animais ou dun mozo ao que inician nos procedementos das ciencias da meigaría, que actúan como os seus axudantes. En canto aos seus poderes, pódense clasificar en tres grupos (Valriu, 2007: 89):

- Transformación súa ou doutros.
- Dominio das forzas e elementos da natureza.
- Capacidade de elaborar apócemas e unguentos con calidades máxicas.

Estes poderes empréganse nas obras actuais coa intención de cometer unha agresión ou unha vinganza ou desmitifícanse con humor. Poden facer ben ou mal en función dos seus intereses e preferencias e aínda que manteñan o seu aspecto poden aparecer tenros, ridículos e graciosos. Esa desmitificación cómica pode darse só coa elección do nome, co seu carácter gracioso ou coa súa ineptitude para exercer o seu oficio, xa que non saben empregar os seus poderes ou equivócanse. Trátase de “personajes de una sola dimensión que no evolucionan ni cambian sus valores o principios éticos a lo largo del relato” (Valriu, 2007: 91).

### **Ogros e xigantes**

O ogro é “xigante imaxinario do que se di que come nenos, para meterlles medo” (*DRAG*, 2012); mentres que o xigante é un “ser fabuloso de enorme estatura, que aparece en cuentos y fábulas mitológicas” (*DRAE*, 2001). Malia que contan cunha gran variabilidade nas súas características, atribuídas tanto pola tradición popular como pola literatura escrita, nos contos maravillosos identifícanse estes dous tipos de personaxes.

O trazo físico que os define é a estatura pero con variacións, que se acompaña tradicionalmente dun aspecto aterrador, repulsivo e descoidado. Aparecen como gardiáns de personaxes encantados, de obxectos máxicos ou tesouros que viven en lugares apartados (bosque, ruínas, rochas), representando a vida silvestre ancestral lonxe da civilización, ou como constructores de obras xigantescas. Contan cunha fame insaciable, preferindo a carne humana, e non son intelixentes. Xeralmente teñen familia, muller ou filla, que actúan como auxiliares do heroe, proporcionándolle información ou o obxecto máxico.

Na literatura infantil desaparecen todos os trazos negativos como o canibalismo ou desmitifícase, descríbense pouco as características físicas, xeralmente atribuídas a un aspecto de bondade ou inocencia, e viven plenamente integrados na sociedade, acentuando as dificultades prácticas e os problemas de traballo e persoais por ser diferentes e pola súa soidade (Valriu, 2007: 95-96). Polo tanto,

gran parte de los gigantes de los relatos actuales son presentados como seres solitarios que sienten la necesidad de establecer relaciones de amistad y de vecindad con los humanos o con otros seres. A veces el argumento de la historia radica, precisamente, en la dificultad que supone el inicio de estas relaciones, que topa con la desconfianza de los humanos (Valriu, 2007: 97).

### **Os seres diminutos**

Os contos maravillosos de diferentes culturas están cheos de pequenos seres de forma antropomórfica (ananos, gnomos, trasnos, trolls, elfos...) con características morfolóxicas variables que, ao igual que as fadas, personifican as forzas da natureza e se vinculan cos catro elementos (auga, terra, lume e aire), mantendo unha relación ambivalente cos seres humanos: positiva e benéfica e negativa e destrutiva.

O anano é o “personaje fantástico, de figura humana y muy baja estatura, que aparece en cuentos infantiles o leyendas de tradición popular” (DRAE, 2001) e que pode exercer unha influencia positiva ou negativa. Caracterízanse por ser seres diminutos, inquedos, moi traballadores e con barbas brancas, que se ocupan en gardar, lavar e mudar de lugar os tesouros e en aumentalos traballando as minas e que viven baixo castros, mámoas e cuñas (Cuba, Reigosa e Miranda, 1999: 33).

O gnomo defínese como “espírito ou ser fabuloso, da mitoloxía xermánica, con figura de anano, que habita no interior da Terra onde custodia as minas e os tesouros” (DRAG, 2012). O trasno é un “ser fantástico nocturno que adoita facer estragos e enredar sen producir dano grave” (DRAG, 2012); o troll un “ser fantástico maléfico da mitoloxía escandinava, que habitaba bosques, montañas ou grutas” (DRAG, 2012); e o elfo, un “xenio que, segundo a mitoloxía nórdica, habita no aire e simboliza os fenómenos atmosféricos” (DRAG, 2012).

Contan cunha serie de trazos comúns como a estatura pequena, frecuentemente con barba longa, repoludo con meixelas vermellas, orellas en punta, vestido con longa casaca, pantalóns

amplos cunha gran fibela, calzado con botas peludas e con sombreiro alto e puntiagudo. Son benéficos, activos, festeiros, travesos e rebuldeiros cos seres humanos. Viven no bosque en covas, goridas subterráneas, troncos baleiros de árbores, casiñas de madeira etc. Relaciónanse cos traballos artesanais na súa vida do bosque ou en lugares ricos en minerais, como leñadores, carpinteiros, mineiros e ferreiros; ou preséntanse como gardiáns. Ás veces posúen calidade e poderes máxicos ou teñen obxectos encantados que doan ao heroe.

Na literatura infantil actual predomina o aspecto benéfico e positivo. Poden clasificarse en dous grupos: vivindo en sociedade, como unha masa sin individualidades cunha gran cohesión, representando un tipo de organización social simple e autosuficiente rexida por un rei ou raíña, ou sós e individualizados cunha caracterización psicolóxica máis elaborada e cunha relación máis rica cos seres humanos, actuando como doantes ou auxiliares e a miúdo en contos de ton ecoloxista

y, a diferencia de lo que ocurre con los gigantes, no presentan problemas de integración o de soledad.

Curiosamente, estos seres diminutos son los que menos han sufrido el proceso desmitificador de los personajes imaginarios y, aunque casi todos usan sombreros puntiagudos y largas barbas, presentan una diversidad y una riqueza remarcables. Los escritores modernos les han respetado su aire de travesura y de actividad incesante, su hábitat y sus costumbres. (Valriu, 2007: 100)

## Demos

A definición xeral deste personaxe descríbese como un “ser imaxinario que representa o mal na tradición popular” (DRAG, 2012). Mais hai que sinalar que na tradición popular galega, como indican Cuba, Reigosa e Miranda (1999) e Miranda (2005), existen cando menos tres figuras distintas deste personaxe:

1. A dos propios demos, diferenciando entre eles o Demo Maior (tamén chamado Satán, Satanás, Lucifer, Luzbel, Belcebú etc), que é o príncipe das tebras, que pode adoptar forma de castrón ou carneiro horrible, de ser horrible con rabo, ás de morcego e dous sexos nas pernas; e de home de negro, fardado de señorito. Tamén o Demo Negro que é o peor e máis mal intencionado e que se dedica a levar almas para o inferno valéndose de diferentes trucos e que

adopta formas e transformacións varias ou figuras de animais. Hai demos gardiáns de tesouros que desaparecen ao nomear cousa bendita ou nome de Santo, Deus ou Virxe.

2. Os demiños: seres diminutos que se poden fabricar indo a media noite a un lugar ermo, onde non se escoite cantar galo nin galiña, levando sangue da galiña negra e firmar un Pauto co Demo para logo chocar un ovo de galiña negra no sobrazo esquerdo enterrado nun monte de esterco e alimentado con pingas de sangue ou azougue. Ao nacer métense nunha caixiña e dáselles azougue ou limaduras de ferro. O demiño obedece ao posuidor da caixiña e cúmprelle os desexos.

Os demachiños ou demouchiños son demos familiares, microscópicos, invisibles, maliciosos, errantes, aliados das bruxas, causantes de meigallos e enfermidade. Son os artífices dos ruídos inexplicables, dos fenómenos estraños, capaces de coarse na comida ou no cuspe para dentro do corpo. Xeralmente pertencen ás bruxas máis poderosas e están protexidos por animais encantados (Cuba, Reigosa e Miranda, 1999: 98).

3. Os trasnos, tardos, porvisos, perellos, diaños e demos rumudos: demos que quedaron entre o ceo e o inferno e que poden tomar posesión dunha casa, mais non dun corpo, e causar pesadelos. Hai que nomear ao Diaño Bulreiro que é especialista en transformacións e pode aparecer como home ben traxado, cabalo, burra branca, carneiro, becerro ou vulto sen forma definida.

Estes personaxes pertencen á esfera dos agresores e, nos contos maravillosos, contan cun gran poder de transformación, presentándose baixo formas diversas, unha das máis comúns é como mozo fermoso ou rico cabaleiro. É un dos personaxes imaxinarios que aparecen con máis frecuencia, como espíritos malignos ou como o Demo Satanás, cun gran protagonismo, representando as forzas do mal. Mais no aproveitamento deste personaxe nas reescrituras, como comenta Valriu (1998: 369),

Aquest protagonisme, que suposa la identificació del dimone amb les forces del mal i el reconeixement del seu poder i la seva influència –encara que sempre sigui vençut per l'heroi-, ha desaparegut totalment dels contes actuals que analitzam. Hi apareixen poquíssims dimonis i, quan ho fan, per regla general és de forma molt episòdica, amb un paper secundari i desmitificat.

En xeral, nos contos maravillosos o enfrontamento co demo non se realiza mediante combate senón a través de probas que o heroe debe resolver axudado polo seu auxiliar



máxico, ás veces, debe saber a resposta a preguntas difíciles que resolve mediante unha clave do enigma. Como indica Valriu (1998: 270), “molt poc habitual són els diables com a agressors, personatges presents al rondallari, però que han perdut bona part del seu poder emblemàtic en una societat tan desacralitzada com l’actual”.

## **O dragón**

Este personaxe característico do imaxinario dos contos maravillosos e que aparece en todas as culturas defínese como “animal fabuloso que se supón moi fero, representado xeralmente con ás, patas dotadas de fortes gadoupas e cola de serpe” (DRAG, 2012).

Os trazos máis salientables deste agresor habitual son a universalidade, pois atópase dende Xapón a Europa, e a unicidade do seu aspecto físico. Está conformado por un conxunto variable de elementos de animais tradicionalmente considerados como perigosos e agresivos, como a serpe, o crocodilo, o león, a aguia, animais prehistóricos etc. De cada un deles colle un atributo que o fai invulnerable: o seu corpo está cuberto de escamas que actúan como coraza, as garras que cortan, as ás que lle permiten o poder de fuxir e atacar dende o aire... Pero a imaxinación popular non se conforma con facer un compendio das defensas máis espectaculares dos animais coñecidos senón que lle concede atributos extraordinarios: o alento fétido e velenoso, a boca que lanza lume, a mirada escrutadora e despiadada... Pode ter tres cabezas e un desexo incontrolable de atacar, matar, devorar xa que “el seu sentit últim d’agresor no és la possessió d’allò que roba o guarda, sinó únicament el poder ser l’oponent a qui s’ha d’encarar el qui vol vèncer, perquè només qui és capaç de vèncer la bèstia esdevé, veritablement, un heroi” (Valriu, 1998: 375).

Do dragón, segundo Propp (1974), apenas se describen trazos do seu aspecto externo: varias cabezas que volven medrar cando llas corta o heroe, ser con ás, ser ígneo, de natureza acuática e que pode vivir tamén no monte. Está conformado esencialmente pola unión e fusión de 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. En esencia cumpre dúas funcións: raptar ou devorar mulleres ou ameaza que asedia a cidade e esixe de tributo unha muller para casarse con ela ou comela. Tamén acostuma aparecer como garda dunha

ponte ou dun tesouro, cumprindo tarefas de vixiante. En canto á súa orixe, Propp (1974: 361-362) sinala que

el dragón es un fenómeno reciente. Estos animales fantásticos son producto de una cultura tardía e incluso urbana, cuando ya el hombre había empezado a perder su vinculación íntima y orgánica con los animales (...) Así como el animal se funde con el hombre, los animales empiezan a fundirse unos con otros. Son los que nadie ha visto jamás, pero que están investidos de un poder misterioso, ultraterrestre y extraordinario. Así se forman los seres híbridos, uno de los cuales es el dragón.

No caso dos contos modernos, como manifesta Valriu (1998: 375), os dragóns poden conservar o seu papel de agresor, que require todo o valor, forza e valentía do heroe antes de ser vencido, ou algúns son unha mera caricatura do seus pavorosos predecesores, con actitudes máis propias dun gatiño ou dun canciño que dun verdadeiro dragón. Tamén é variable 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, 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: 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

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 agressor”, un ésser que presenta precisament les característiques contràries a les que hom espera d’ell i que generalment passa de ser agressor potencial a exercir les funcions d’animal auxiliar (Valriu, 1998: 271).

## Obxectos máxicos

Relacionados cos personaxes e como elemento fundamental na trama do conto marabilloso é fundamental a presenza do obxecto máxico, que constitúe un caso particular de axudante, que axuda o heroe a superar a desgraza e conseguir o trunfo e que cae nas súas mans de moitas formas. Estes obxectos “son personaxes que viven y actúan: intervienen solos, son capaces de sufrir metamorfosis, poseen gran poder, adivinan lo que va a ocurrir, son inconcebibles en la realidad” (Pinon, 1965: 39).

Son moi numerosos e diversos: prendas de vestir, obxectos de adorno, instrumentos e armas, todo tipo de sacos, bolsas e recipientes, partes do corpo de animais, instrumentos musicais, obxectos de uso cotián, bebidas, froita e varas... Dada a súa heteroxeneidade, Propp (1974: 292) ofrece unha clasificación segundo a súa orixe, en canto á súa composición ou materiais, en:

1. Obxectos de orixe animal.
2. Obxectos de orixe vexetal.
3. Obxectos baseados en ferramentas.
4. Obxectos de distintos tipos aos que se lles atribúen forzas autónomas ou personificadas.
5. Obxectos relacionados co culto aos mortos.

Por regra xeral, para a entrega do obxecto máxico ao heroe, introdúcese un novo personaxe na función de doante, cuxa forma clásica é a maga, e que é nomeada simplemente como velliña. Ás veces este papel é asumido por animais ou por un ancián etc.

Na análise sobre a influencia do conto marabilloso na Literatura Infantil e Xuvenil catalá que fai Valriu (1998) propón unha nova clasificación dos obxectos máxicos que aparecen no conto moderno e que son independentes da función que realizan:

- Vexetais (sementes, flores, follas, ramas, herbas, froitos, etc), salientando a variña máxica que representa a forza e a capacidade de concentrarse nunha dirección determinada e o poder, de aí que o porten as fadas para executar os encantamentos.
- Minerais (pedras e pedras preciosas) que representan a forza e a unidade.

- Partes do corpo dun animal, como a pluma de paxaro ou o ovo, ou persoa, fundamentalmente os cabelos, relacionadas directamente cos ritos iniciáticos.
- Construídos polo home: utensilios (xoias, aneis, recipientes pechados –arcas, cofres, botellas e lámpadas–, vasoiras, capas, espadas), instrumentos musicais dos que saen seres maravillosos ou producen unha música máxica, e libros máxicos ou que posúen características especiais. Neste grupo son específicos do conto moderno aquelas máquinas ou aparellos máxicos, construídos polo home que son usados e supervisados polo seu creador, como pode ser a máquina do tempo.
- Relacionados cos catro elementos: coa terra, os póis máxicos; co lume, a chama e o fume; co aire, o vento e coa auga.

Ademais da súa morfoloxía, hai que ter en conta como se usa o obxecto máxico na acción. Segundo Valriu (1998: 403-405), a forma máis sinxela é a do obxecto que actúa polo simple feito de posuílo; outras veces é necesario invocar a súa axuda cunha frase determinada entre o doante e heroe, ou unha fórmula ritual versificada; outras veces actúan por contacto, como bañarse ou untarse con unguentos; outras, lanzando o obxecto ao lume, que posúe connotacións purificadoras; as sementes, deben sementarse; as herbas, tomarse en infusións; as froitas, comerse; as pocións, augas máxicas e brebaxes, beberse; os libros, lerse; os instrumentos de pintar e escribir, aos usalos; e os recipientes pechados, ao abrílos.

#### **1.4.4. Interpretación**

Ademais das interpretacións antropolóxicas, folclóricas, filolóxicas e sociolóxicas dos contos da transmisión oral, das que xa se teñen falado anteriormente, son de salientar, á hora de fixar a adecuación do conto maravilloso ao lectorado infantil e xuvenil, os estudos psicanalíticos e as teorías cognitivas que, ao describir os diferentes estadios evolutivos da infancia, incidiron na importancia do conto maravilloso para o desenvolvemento psicolóxico da infancia. Mentres que a Psicoanálise defendeu o conto maravilloso para a formación da vida interna da nenez para a súa maduración afectiva; os seguidores de Jean Piaget, como Lev Vigotsky ou máis recentemente Jerome Bruner, puxeron a énfase nos aspectos sociais que

interactúan na construción do pensamento e no papel do xogo simbólico e da linguaxe para a maduración infantil.

Foi o psicólogo suízo Jean Piaget (1964, 1965, 1966) quen reparou que a nenez aprende a pensar un pouco antes que a falar. Esa adquisición primaria do pensamento faise a través de símbolos, contidos por exemplo nos contos maravillosos que, dende a teoría cognitiva, se consideran información valiosa para os procesos psicolóxicos do inconsciente colectivo.

Pola súa banda, a psicanálise considerou o folclore como medicina preventiva para a resolución dos conflitos psicolóxicos incipientes na nenez e, dende Sigmund Freud, interesouse pola relación entre os mitos e os contos cos soños, como reveladores do subconsciente. Revalorizou a literatura de transmisión oral, especialmente os contos maravillosos, contrastando coas correntes de renovación pedagóxica dos anos sesenta e setenta que primaban o realismo na Literatura Infantil e Xuvenil.

Marie-Louise von Franz, colaboradora directa e seguidora da psicoloxía analítica de Carl Jung, prestou atención ao estudo dos elementos dos contos populares en relación cos arquetipos de Jung en *An Introduction to the interpretation of fairy tales* (1982), onde repara na súa migración máis alá das diferenzas raciais e culturais ao afirmar que “El lenguaje del cuento de hadas parece ser el lenguaje internacional de la humanidad –de todas las edades, razas y culturas “ (1982: 18), e *Archetypal Patterns of the Fairytales* (1997), ao análise dos personaxes femininos en *Problems of the Feminine in Fairytales* (1972) e ao valor terapéutico do conto en *Símbolos de redención en los cuentos de hadas* (1990), onde aborda o método da redención, no sentido das circunstancias nas que alguén maldito ou enfeitizado é liberado a través de sucesos que acontecen ao longo da historia, e as súas aplicacións por semellanza nos procesos terapéuticos e de recuperación. Así os contos maravillosos e os mitos ofrecen representacións de procesos instintivos nos que a psique presenta unha validez xeral; ademais considera os seus personaxes menos limitados a unha determinada nacionalidade e menos humanos, é dicir, non teñen vida interior, vida psíquica, non falan consigo, non teñen dúbidas nin incertezas. Explica estas características porque os personaxes son arquetipos e non poden compararse directamente co eu humano; por exemplo o heroe serve de modelo para a construción do eu.

En *Psicoanálisis de los cuentos de hadas* (1975, 1992)<sup>56</sup> Bruno Bettelheim considera o conto maravilloso como o mellor modo de enfrontar a nenez cos conflitos humanos básicos,

---

<sup>56</sup> Séguese a edición en lingua castelá de 1992.

ademais da súa importancia na maduración psicolóxica do individuo, pois “los cuentos tratan, en forma literaria, de los problemas básicos de la vida, particularmente los inherentes a la lucha por alcanzar la madurez. Advierten de las consecuencias destructivas que pueden tener el fracaso en el desarrollo de los niveles superiores de identidad responsable” (1992: 192).

Partindo da premisa que o máis importante na educación da infancia é axudarlle a atopar sentido á vida e que para iso precisa alcanzar madurez psicolóxica, adquirida a través das experiencias vividas, Bettelheim fala de que os contos maravillosos neste proceso axudarán o neno nas distintas etapas a transcender o límite da súa existencia, pois a parte de ser quen de manter a súa atención, tamén estimulan a imaxinación, desenvolven a intelixencia e fan que recoñeza as súas emocións, ansiedades e problemas, ao tempo que lle achegan solucións. Pois os contos maravillosos presentan, de xeito breve e conciso, un problema existencial, de tal xeito que o neno pode atacar os problemas na súa forma esencial. Esta simplificación dos contos maravillosos reflíctese en personaxes arquetípicos ben definidos, dos que só se achegan os detalles máis importantes, promovendo a identificación do neno co protagonista e facilitándolle o seu desenvolvemento persoal.

Nas súas investigacións, Bettelheim (1992), aplicando o modelo psicanalítico, analiza os contos maravillosos e atopa mensaxes implícitas dirixidas a todos os niveis da personalidade: consciente, preconscious e inconsciente. Así que considera incuestionable o valor destes contos na educación infantil, xa que ofrecen á infancia imaxes útiles para canalizar os seus impulsos internos e dar sentido á súa vida; á vez que axudan a superar os conflitos edípicos na nenez e evitan o sentimento de culpa, ao comprobar que as paixóns non se producen exclusivamente dentro do suxeito. Ao mesmo tempo, a feliz resolución de problemas, semellantes aos do proceso de maduración, que supera o heroe no conto, provoca a identificación do lector ou oínte co heroe. Por iso Bettelheim afirma que o conto maravilloso pode ensinar pouco sobre a vida moderna da sociedade de masas, pero achega información sobre os problemas internos do ser humano, solucións concretas para a súa resolución e respostas a preguntas a nivel do inconsciente, ao presentar un problema existencial de modo breve e conciso que favorece a súa comprensión por parte do lector. Tamén se simplifican as situacións e os personaxes caracterízanse por un só trazo (bondade, maldade etc), sen complexidades nin matices psicolóxicos. Esta polarización é semellante á mente da nenez quen pode comprender a diferenza entre eses conceptos abstractos (Bettelheim, 1992: 14-15).

Polo que respecta aos personaxes animais, apunta unha relación coa natureza irracional humana. Así, os animais perigosos simbolizan o *id* en estado salvaxe e non suxeito ao control do *ego* e do *super-ego*; os animais bondadosos representan a enerxía natural *id* ao servizo da conduta individual; e algúns paxaros brancos, como as pombas, simbolizan o *super-id*.

Tamén atopa semellanzas entre o conto tradicional e o mito, ao seren reflexo da experiencia acumulada por unha sociedade, transmitida por xeracións; e coincidiren na súa orixe, pois derivan dunha simbolización de antigos ritos de iniciación ou pasaxe (*íbidem*: 31-32, 42). Apunta que os contos dan indicacións, nunca de forma explícita, sobre a solución a un conflito, mais é o individuo quen ten que extraer o significado concreto aplicable á súa situación particular. Por último salienta o seu valor estético como arte único, de carácter intemporal e eterno; de feito que o mundo ficticio do conto é o reflexo da configuración inconsciente do *ego*.

Pola súa parte, Casanueva (2003: 31) fai dúas puntualizacións á teoría que presenta Bettelheim:

1. O conto de fadas resolve conflitos internos, axudando a nenez a desenvolverse en calquera sociedade, pois os problemas e solucións que achega son intemporais.
2. Ao ter unha transmisión oral, sufriron un proceso de transformación, no que se inclúe a súa literaturización, que os cargou de significados evidentes e ocultos e aptos, tanto para o receptor infantil como para o adulto.

A investigadora Sheldon Cashdan en *La bruja debe morir* (2000) amplía a visión de Bettelheim, excesivamente ligada á interpretacións psicosexuais, sobre a influencia e impacto dos contos maravillosos no receptor infantil, facendo énfase na teoría do *ego*, centrada naqueles aspectos da personalidade do neno que ameazan a relación íntima cos demais, especialmente cos seus pais e iguais (Cashdan, 2000: 28). As principais achegas deste estudo, que ofrece un marco de referencia global, aplicable á análise dos contos maravillosos, e, polo tanto, unha nova lectura dalgúns relatos, refírense a que:

- Os contos son importantes porque cada un deles se dirixe a unha debilidade humana ou a unha inclinación enfermiza do *ego*: vaidade, envexa, cobiza, mentira, preguiza, gula etc.

- Son “miradores da mente” ou espazo escénico para que a nenez represente os conflitos internos e resolvan as tensións que afectan ao modo en que se perciben os nenos a sí mesmos (Cashdan, 2000: 43), característica que os achega á técnica terapéutica do psicodrama, que axuda a identificar e resolver os problemas psicolóxicos ocultos.

- Coa afirmación de que a bruxa debe morrer prodúcese a conciliación das divisións básicas do *ego* que se encargan de gobernar as relacións cos outros.

- Os acontecementos do conto marabilloso suceden nunha viaxe de catro partes (Travesía, Encontro, Conquista, Celebración), na que cada unha delas é un modo de situarse na vía da descuberta dun mesmo.

Seguindo as teorías psicolóxicas de Carl G. Jung (1911), a estudosa Gabriela Wasserziehr en *Los cuentos de hadas para adultos* (1997) interpreta os contos marabillosos como expresión do inconsciente colectivo que describen, de xeito simbólico, experiencias, sentimentos e tarefas comúns a todo os seres humanos. Os contos son cualificados como “arquetípicos, es decir, como agentes que utilizan y describen contenidos del inconsciente colectivo, que pertenecen a la humanidad en su conjunto y que se hacen conscientes, apareciendo en determinados momentos históricos y en determinadas formas” (Wasserziehr, 1997: 21).

No caso da escolma de contos, recollidos polos irmáns Grimm, Wasserziehr distingue tres grandes temas:

1. Influencia ou poder da nai sobre a filla.
2. Salvación do masculino coa axuda do elemento feminino.
3. Salvación do feminino coa axuda do masculino.

Esta escolma, sérvelle para describir o proceso de individualización cara ao crecemento interior e a plenitude psíquica, que parte da separación ou superación dos pais, por medio dun incidente detonante ou “ferida narcisista”, e que se desenvolve na viaxe do protagonista e as tarefas impostas (Wasserziehr, 1997: 27). O punto de partida presenta catro situacións típicas dos contos: renovación do ancián rei, ruptura da situación inicial estable, existencia dunha situación familiar incompleta e decisión do protagonista de iniciar unha viaxe de busca. Neste proceso de individualización analiza tres aspectos: a confrontación do personaxe central coa súa Sombra, a súa parte negativa; a conquista do oposto, distinguindo o masculino do



feminino ao integrar o Ánimus ou Ánima; e o alcande da meta, ao achegarse á totalidade psíquica, o Si-Mesmo.



## **1.5. A LITERATURA INFANTIL E XUENIL E AS REESCRITURAS DO CONTO MARABILLOSO**

Neste apartado tratarase de abordar dúas cuestións sobre a relación establecida entre a Literatura Infantil e Xuvenil e a literatura de transmisión oral, que teñen que ver, a primeira, coa importancia e a consideración da literatura de transmisión oral e o conto marabilloso, polas súas especiais características e o seu valor pedagóxico, na conformación da Literatura Infantil e Xuvenil e o seu conseguinte desprazamento do lectorado; a segunda, co aproveitamento e manipulación que os escritores de Literatura Infantil e Xuvenil teñen feito do material narrativo, sobre todo do conto marabilloso, grazas ao procedemento da reescritura.

En canto á primeira cuestión, a importancia da literatura de transmisión oral na conformación da Literatura Infantil e Xuvenil, todos os estudosos que se achegaron a historiar e analizar a literatura dirixida aos máis novos<sup>57</sup> consideran que as orixes deste sistema literario están nas manifestacións da chamada literatura de transmisión oral, sobre todo nos contos marabillosos, pois aínda que estaban dirixidos nun inicio ao público en xeral, ao pasar ao rexistro escrito foron destinados, cada vez máis, ao receptor infantil, polas especiais características deste tipo de conto. Este trasvase iniciouse xa no século XIX cos contos dos irmáns Jakob e Wilhelm Grimm, aínda que moitos estudosos consideraron que o proceso xa se iniciara a finais do século XVII coa publicación dos contos de Charles Perrault. En España a primeira historiadora da Literatura Infantil e Xuvenil, Carmen Bravo-Villasante (1959), afirmou que Perrault introduciu e consagrou dun modo definitivo os contos de fadas na literatura infantil.

---

<sup>57</sup> No ámbito español son de salientar Bravo Villasante (1959), Tames (1985), Cervera (1991), Moreno Verdulla (1994), Roig Rechou (1995, 1996a), Colomer (1998, 1999) ou Valriu (1998, 2010).

O estudoso Rodríguez Almodóvar nos seus estudos teóricos sobre os contos da transmisión oral reivindica a importancia e a capacidade pedagóxica dos contos populares, que permiten á infancia construír o seu propio modelo interpretativo: “símbolos, historias, que el niño tendrá que paladear y recrear, extrayéndoles secretamente la secreta sustancia de que están hechos” (1993: 18), ademais do desenvolvemento da memoria, de aí os apoios rítmicos e secuenciais pois

en resumen, las cualidades pedagógicas del cuento descansan en su capacidad para el desarrollo armónico de la psicología del niño, al constituir una gimnasia mental completa: despertar de la inteligencia interpretativa, al tener que interpretar los símbolos- por tanto, asentamiento de la inteligencia como imaginación constructiva- despertar de la memoria y adquisición del lenguaje; equilibrio emocional y maduración afectiva, con el descubrimiento del yo y de sus limitaciones, esto es, procurando una socialización no traumática (Rodríguez Almodóvar, 1993: 18-19).

A profesora e investigadora Roig Rechou (1995) propón incluír dentro da Literatura Infantil e Xuvenil a “Literatura de transmisión oral infantil e xuvenil” que estaría conformada por

tódalas manifestacións de tipo folclórico de transmisión oral que co tempo pasaron a se transcribir por escrito: contos populares, adiviñas, series, cantigas de roda, etc., e tamén as de nova creación que se basean en pautas construtivas das anteriores e que fan versións modernas desas obras (Roig, 1995: 134).

E continúa afirmando que “toda esta actividade oral está na base da literatura infantil propiamente dita, é dicir, a literatura de autor, e será fonte continua de recreación e de adaptación por parte dos escritores. Polo tanto, podemos considerar esta literatura como a primeira tendencia da nosa Literatura a través dos tempos” (Roig, 1996b: 96).

Á hora de delimitar a historia da Literatura Infantil e Xuvenil, Teresa Colomer (1998) tamén inclúe dentro do seu *corpus* os libros que naceron coa intención de dirixirse a ese público concreto e tamén aqueles que inicialmente non se destinaban a ese lectorado, como foi a literatura para adultos e a literatura de transmisión oral, que mediante un proceso de adaptación ou parcialización do orixinal sufriron un cambio de destinatario. Salienta que

los cuentos populares son las producciones literarias que más han influido en la formación de la literatura infantil. En primer lugar, porque una parte de esos cuentos ha pasado a considerarse literatura dirigida a la infancia y

pervive exclusivamente bajo esa forma. En segundo lugar, porque los autores de literatura infantil han hecho un uso abundantísimo de los elementos propios de estos relatos (Colomer, 1999: 64).

Sobre esta adopción da materia narrativa oral por parte da Literatura Infantil e Xuvenil, tamén se manifestou M<sup>a</sup> Victoria Sotomayor (2000: 42-43) quen salienta

la frecuencia con que la literatura infantil utiliza recursos de la literatura popular tradicional, convirtiéndolos en rasgos de estilo propios. Bien porque se considera que es la más cercana, atractiva y accesible para los niños, y por ello la más adecuada; bien porque su lenguaje y procedimientos sean, en el fondo, la raíz de toda elaboración literaria, es decir, las herramientas básicas para iniciar cualquier proceso de doble codificación; bien porque son los relatos más profundamente inscritos en la sensibilidad de los escritores [...]; lo cierto es que, a poco que iniciemos un rastreo por los textos, encontramos temas, personajes, ambientes, fórmulas, estructuras y motivos argumentales procedentes de la literatura popular. Recreaciones de cuentos tradicionales, nuevas lecturas con elementos de actualidad, relatos escritos “a la manera de”, estructuras acumulativas, repetitivas, superación de pruebas, secuencias tres veces repetidas, etc. Un rasgo de estilo que caracteriza a una gran parte de nuestra literatura infantil y que podría servir como punto de partida para un debate sobre la dualidad tradición/innovación, con todos los matices que queramos introducir en cada uno de estos términos.

Pola súa banda, Casanueva (2003: 64) afirma que

Los debates teóricos para caracterizar la literatura infantil, junto con los estudios sobre folklore, desde los puntos de vista educativo, estético y psicológico, y el análisis del cuento popular, no solo han determinado la revalorización del relato maravilloso, sino que, además, han puesto de manifiesto la atracción que el niño siente hacia este tipo de historias, que, junto a su valor estético y a su natural potencial educativo, las hace muy apropiadas para la infancia. Tal es la adecuación del cuento de hadas a las necesidades creativas e imaginativas de la infancia que, aunque en principio no fuera destinado al niño, hoy ya son muy pocos los que no asocian el relato folklórico con la literatura infantil.

De feito considera que a literatura de transmisión oral é modelo para os creadores, pois achega calidades estéticas e finalidade educativa, sendo modelo da actual literatura fantástica, xa que

su esquema narrativo común, la simplicidad estética, basada en paralelismos y repeticiones, y el tratamiento dado a los personajes, junto con el medio, la trama y la técnica [...] han hecho que estos relatos sean considerados por los estudiosos como apropiados para la infancia [...] y

hayan servido de modelo a gran parte de la producción narrativa para niños y jóvenes en las últimas décadas (Casanueva, 2003: 28).

Entre as achegas teóricas que tratan de explicar o desprazamento de destinatario dos contos da transmisión oral cara ao público infantil, é de salientar a Estética de Recepción, que considera o conto de transmisión oral como un acto comunicativo, que se caracteriza pola súa oralidade, polo que hai que ter en conta o acto de recepción e a teoría da interpretación, sobre todo á hora de identificalo co conto infantil debido a que “el desplazamiento de la destinación del cuento, del público adulto al exclusivamente infantil, es un fenómeno bastante reciente en la historia del género. Hasta el siglo XVII [...] el cuento era una forma de entretenimiento tanto para adultos como para niños, o, más bien, la actual distinción entre mundo adulto y mundo infantil aún no había tomado pie” (Pisanty, 1995: 56).

Se na sociedade medieval se pensaba que o neno era un adulto en miniatura e se desatendía a súa educación, pois non existía conciencia da infancia como unha etapa do ser humano con dedicación específica; a partir do século XVIII coas ideas ilustradas, sobre todo grazas a Jean-Jacques Rousseau, houbo un cambio debido a que a burguesía se empezou a interesar pola educación dos seus fillos e a considerar a infancia como unha fase crucial da vida. Así mentres que os campesiños adultos empregaban o conto popular como evasión das miserias cotiás e modelo comprensible do mundo; os burgueses menosprezábano malia o empregar como lectura para os seus fillos, desprovisto de todo o que se estimase prexudicial para a infancia. No século XIX, coa colección dos irmáns Grimm, foi cando o conto popular se instalou e especializou definitivamente como lecturas infantís.

Con respecto ao receptor ideal, o conto “es un relato de lo sobrenatural aceptado, e implica la pacífica acogida de la explicación sobrenatural de los eventos [...] en este sentido los lectores ideales de los cuentos son los niños, que aceptan las propiedades inverosímiles de los mundos posibles sin experimentar ninguna sorpresa o ninguna disonancia cognitiva” (Pisanty, 1995: 49-51). Certos elementos dos contos populares, como son os temas ou dispositivos formais (caso do uso de fórmulas e repeticións), o ritmo binario ou ternario e a estrutura enumerativa, serven para xerar estabilidade, axudan o neno no proceso de memorización do texto e fannos adecuados para a mentalidade infantil, caracterizada polo egocentrismo, realismo e animismo. Tamén axudan a simplificación das relacións internas, a ausencia de descricións exhaustivas de corte realista e a exteriorización do conflito (Pisanty, 1995).

Ademais destas características, os estudos psicolóxicos, como recolle T. Colomer (1998: 58), sinalaron a súa adecuación á mente infantil por:

- existencia de poucos personaxes, moi tipificados e contrastados por características opostas.
- as motivacións das accións están determinadas por feitos externos ou por sentimentos primarios.
- a moral maniquea e dogmática de premio aos bos e castigo aos malos.

Tamén son adecuados para a comprensión infantil aspectos como o escenario intemporal e indeterminado, a estrutura episódica pechada, as referencias concretas e visuais, a falta de situacións simultáneas, a abundancia de repeticións e a ausencia de similitudes.

A teoría da interpretación considera que o conto de transmisión oral permite unha dobre lectura: a inxenua, que cre na súa veracidade; e a de quen acepta a historia como verosímil. Os lectores poden realizar lecturas persoais, o que dá pé a múltiples interpretacións, de modo que o neno queda coa mensaxe superficial, mentres que o adulto interpreta a mensaxe profunda. Ao mesmo tempo, o lector asume con naturalidade os prodixios do conto e ten unha sensación de benestar espiritual e efecto tranquilizador polo seu final feliz; mentres que o conto cumpre unha serie de funcións sociais como son entreter, ensinar, manter a cohesión social e cultural.

Así Pisanty (1995) indica que o conto estimula diferentes niveis de lectura, de modo que será interpretado de maneira distinta en fases vitais sucesivas do individuo e “esta interacción de lecturas ya no involucra sólo las interpretaciones culturalmente codificadas y, por tanto, sedimentadas en el bagaje enciclopédico compartido por todos los miembros de una cierta cultura, sino las interpretaciones idiosincrásicas pertenecientes a la esfera personal del hombre” (*ibidem*: 75).

Con respecto á nenez, o conto asume outras tarefas: “proporciona informaciones sobre la lengua materna, o sea, estimula al niño a familiarizarse con ella para construirse esquemas lingüísticos [...] lo ayuda asimismo a construirse unas estructuras mentales relativas a las relaciones interpersonales, a los papeles sociales y a los modelos de comportamiento” (*ibidem*: 77).

A infancia familiarízase con elementos do imaxinario<sup>58</sup> a través do folclore e de historias que lle permiten compartir os referentes coa súa colectividade, entender alusións culturais da

---

<sup>58</sup> Termo “utilizado por los estudios antropológico-literarios para describir el inmenso repertorio de imágenes simbólicas que aparecen en el folclore y que perviven en la literatura de todas las épocas. Se trata de imágenes,

súa contorna e experimentar o pracer de recoñecer eses elementos en novas lecturas. Todos eses motivos e elementos do imaxinario, universais ou locais, axudan aos pequenos a construír os seus niveis de pertenza socio-cultural do grupo<sup>59</sup> (Colomer, 1999, 2005). De feito o trasvase da literatura de transmisión oral á Literatura Infantil e Xuvenil “ha permitido manter su presencia en el imaginario colectivo de la sociedades actuales. Puede afirmarse, pues, que el folklore como forma literaria viva radica esencialmente en la literatura infantil y forma parte de la descripción de este fenómeno” (Colomer, 1998: 49).

Respecto á oralidade, Teresa Durán (2009) expón que pode realizarse por comunicación directa ou diferida (lectura en voz alta ou folclore). O acto da transmisión oral ten raíces históricas que conforman o patrimonio da literatura oral, que se pode transmitir coa oralidade primaria (propia de culturas antigas, sen escritura), a oralidade secundaria (convivencia coa escritura) ou a oralidade mediatizada (a que se exerce mediante a tecnoloxía, diferida en tempo e espazo) (Zumthor, 1991). O neno nos primeiros anos de vida só está capacitado para a oralidade primaria. Pero a literatura oral é un fenómeno de comunicación diferida<sup>60</sup> no que a fase de repetición é o acto de revitalización ou acto de recreación do relato, que pode ser oral ou textual (conversión do relato en discurso) e tamén gráfica ou musical etc.

Para Durán as características do conto que son axeitadas para o lectorado infantil (2009: 142-156) teñen que ver con:

1. aspectos formais: fórmulas iniciais e finais, palabras (tende a palabras fáciles, tanto nos nomes propios, coma nos xenéricos e verbos de acción) que adquiren valor simbólico, verbos e tempos verbais (o imperfecto facilita a coexistencia do real co posible; o presente de indicativo e o presente continuo), sobre todo os que están na esfera do verbo facer: “enfaticando el *hacer* como propio del héroe, se propone al niño receptor un modelo de conducta, apropiándose del *saber* propio de los ayudantes o auxiliares, hasta llegar a convertirse en algo, es decir, a *ser*” (*ibidem*: 146).

2. aspectos xerais: reiteración de accións que leva á adquisición dun hábito do protagonista, que o cualifica de destro nunha actividade moral. Dende o punto de vista pedagóxico, a repetición de secuencias de conflito nun mesmo relato ou a reiteración do tipo

---

símbolos y mitos que los humanos utilizan como fórmulas tipificadas para entender el mundo y las relaciones con las demás personas” (Colomer, 1999: 15).

<sup>59</sup> Realízase polo tanto unha función socializadora, ademais da propia literaria.

<sup>60</sup> Porque “el acto de narrar cuentos es un acto comunicativo en directo, pero el mensaje que se narra forma parte de una comunicación diferida que necesita de la memoria (individual o colectiva) para transmitirse” (Durán, 2009: 122). As fases deste proceso de comunicación diferida, ou *performance* son cinco: produción, transmisión, recepción, conservación e repetición.

de superación de conflitos en moitos relatos permite cambiar os roles e desenvolver estratexias cognitivas e sociais no uso da linguaxe para a función cultural. Tamén a representatividade do conto como unha maneira de pensar e concibir o mundo que impregna a memoria individual e colectiva e a narratoloxía que introduce ao neno no mundo da abstracción.

3. aspectos correferenciais que se atopan no xogo, na aprendizaxe escolar, na evolución persoal e na evolución social.

En canto ao aproveitamento e manipulación que os escritores de Literatura Infantil e Xuvenil teñen feito do material narrativo, sobre todo do conto maravilhoso, grazas ao procedemento da reescritura, foi Gianni Rodari (1973) un dos primeiros en promover, tomando como base a narrativa oral, este procedemento para estimular a liberdade creativa, tanto do escritor como do destinatario infantil, mediante a inclusión de elementos disonantes respecto á estrutura clásica da narración.

Tamén a estudosa Jacqueline Held (1981), ao reflexionar sobre as diversas formas do xogo humorístico na Literatura Infantil para a formación do futuro adulto, repara no que denomina “fantástico antifantástico”

En relación con los cuentos clásicos de hadas, con las tradicionales historias de brujas, de gigantes, de fantasmas, de dragones o de lobos contados en forma seria y horripilante –que por otra parte tienen su función y son a veces catárticos con la condición de no ser propuestos prematuramente–, un cierto cambio de estos términos agudiza el espíritu crítico, ataca desde dentro la credulidad, lo trágico y la angustia (Held, 1981: 140-141).

Ana Pelegrín (1982) considera que a modificación do conto popular cara ao lectorado infantil operou en:

- Redución no nivel verbal e supresión de secuencias.
- Substitución de texto polas funcións narrativas das ilustracións.
- Amplificación con elementos didácticos introducidos na narración e sentenza final.

Segundo recolle Colomer (1999: 75), Mac Donald (1982) resumiu en tres as opcións posibles para os autores e mediadores entre o libro e o lectorado, en canto á manipulación dos elementos tradicionais:



1. Presentar contos inalterados.
2. Reescribir os contos alterando os aspectos prexudiciais.
3. Escribir outros contos usando motivos folclóricos para lograr lecturas menos convencionais.

Na Literatura Infantil e Xuvenil a utilización cada vez maior da ironía, a ambigüidade e o equívoco, así como a visión da obra literaria como un enxeñoso xogo compartido entre emisor e receptor provoca a ruptura dos esquemas narrativos tradicionais “profundamente alteradas por la gran renovación producida en este campo con el retorno a la literatura fantástica y al cuento maravilloso” (Colomer, 1992: 155), mediante a tendencia á transgresión, ao humor, á ironía ou á tendencia da chamada fantasía moderna, na que

el cuento tradicional se convertirá a la aventura a través de largos ciclos de lucha entre las fuerzas del bien y del mal, en una atmósfera del misterio en la que los secretos iniciáticos o la escenografía medievalizante pueden mezclarse con avanzadas tecnologías y extraños seres a medio camino entre la mitología tradicional y la ciencia ficción (Colomer, 1992: 156).

Outro recurso da Literatura Infantil e Xuvenil actual é a manipulación de personaxes clásicos do imaxinario colectivo, como marco de referencia explícito e compartido entre autor e lector, por medio da conversión humorística de moitos personaxes terroríficos ou especificamente da tradición literaria infantil e xuvenil (Colomer, 1992).

Non obstante, é o estudoso García Padrino (1993) quen crea a dúbida sobre o carácter infantil do conto da transmisión oral, debido á presenza de elementos de dubidosa adecuación ao lectorado infantil, como son o escatolóxico ou a morte, e sobre a súa adecuación á infancia e xuventude mediante a infantilización das narracións folclóricas. Propón que nese proceso de infantilización hai que manter “fidelidad al tema y elementos básicos del relato popular original y fidelidad a sus deseados destinatarios infantiles, a sus gustos, a sus reacciones posibles, a su modo de ver la realidad, a su necesidad de formación estética, literaria y social...” (1993: 102). Tamén sinala os mecanismos empregados na versión ou recreación literaria da materia tradicional, como son o investimento temático; encarnar en accións e axentes familiares o marco social do conto; a asimilación dun novo valor para unha función ou secuencia narrativa, como consecuencia de presións sociais ou ideolóxicas; o desprazamento do motivo central, ao sinalar un motivo secundario; a permutación de papeis-

tipo atribuídos a personaxes centrais; adición dun sentido explícito ou implícito ao xeral do conto ou a inversión do desenlace (1993: 105). Salienta que

distintos autores han sabido recrear temas, situacións, personaxes y estilo de los cuentos populares, con bien diversas intenciones. Desde la fiel continuidad a la más innovadora actualización e innovación, dando la vuelta al revés de esos mismos elementos utilizados. Es decir, la tradición folklórica, los esquemas tradicionales en el relato de origen popular, han proporcionado y proporcionan a los creadores interesados por el niño, como receptor, un bagaje amplísimo a la hora de crear o recrear narraciones de tono infantil o juvenil (1993: 108).

Á súa vez Pisanty (1995: 82)<sup>61</sup> analizou a reinterpretación moderna do repertorio tradicional dos contos e distinguiu dous tipos de reescritura: suavizar pedagoxicamente as narracións e actualizar os contidos co uso de símbolos e obxectos actuais, cunha función ideolóxica de integrar á nenez na propia cultura; e reescribilos, partindo dos máis coñecidos, facendo que conserven toda a súa alteridade e contradición interna.

A investigadora Caterina Valriu, unha das que máis achegas ten realizado a esta liña de investigación na Literatura Infantil e Xuvenil, en *Influències de les rondalles en la literatura infantil i juvenil catalana actual (1975-1985)* (1998) tratou de demostrar a relación e influencia entre os contos de transmisión oral e a produción infantil e xuvenil en lingua catalá, escollendo a década de 1975 a 1985. Despois de analizar a temática, estrutura, personaxes, poderes extraordinarios e obxectos máxicos, espazo, tempo e ideoloxía nas obras de Literatura Infantil e Xuvenil catalá dese período, conclúe, entre outras observacións, que:

- A estrutura do conto marabilloso proposta por Propp é útil para a análise de moitos contos actuais infantís e xuvenís se se aplican criterios amplos e non restritivos a cada unha das funcións.

- O emprego desta estrutura é independente do argumento do relato, pódese atopar en tramas, situacións de tempo e espazo e personaxes do máis heteroxéneo e diverso.

- Respéctase a sucesión das funcións.

- En xeral, despois da situación inicial, pásase directamente á función oitava, é dicir, á falcatuada ou carencia.

- É salientable a desaparición casi absoluta de dúas funcións moi importantes: a prohibición e a transgresión por vontade consciente dos autores que escapan daqueles aspectos que lles parecen máis moralistas.

---

<sup>61</sup> Seguindo ao escritor e académico italiano Antonio Faeti (1977).

- O grupo funcional que máis se repite é Proba-Reacción-Donación.
- O combate e a vitoria son substituídos por unha proba difícil, na resolución da cal acostuma actuar o enxeño.
- O matrimonio aparece pouco, mais o final sempre é feliz.
- O papel de heroe e heroína é desenvolto por mozos ou nenos humanos, non dotados de ningún tipo de poder ou atributo máxico e destacan as calidades morais por riba das físicas.
- Mantense o peso do heroe, agresor, doante e auxiliar no desenvolvemento da historia, que se manteñen con características moi semellantes, mais os papeis secundarios, como a princesa e seu pai, o mandatario e o falso heroe, practicamente desapareceron ou transformaron totalmente o seu papel.
- As bruxas son os personaxes tratados de forma máis rica e complexa, mantendo en xeral a imaxe convencional dos seus trazos, en canto a aparencia física, hábitat, atributos, axudantes, poderes etc, mais con dous tipos de tratamento desmitificador: discriminadas socialmente ou pola vía do humor.

Tras ese estudo profundo e exhaustivo, Valriu (2002, 2010) estableceu que os escritores empregan moitos dos elementos narratolóxicos do conto oral, mediante catro tipos de reescrituras nas que se empregan diferentes estratexias creativas, como a imitación, adaptación<sup>62</sup>, transformación satírica<sup>63</sup>, parodia<sup>64</sup> etc, procedementos da intertextualidade e hipertextualidade (Genette, 1989), que denominou:

---

<sup>62</sup> Hutcheon (2006) entende a adaptación como un produto e un proceso de creación e recepción e, polo tanto, define o concepto dende tres perspectivas interrelacionadas: “First, seen as a *formal entity or product*, a adaptation is an announced and extensive transposition of a particular work or works. This ‘transcoding’ can involve a shift of medium (a poem to a film) or genre (an epic to a novel), or a change of frame and therefore context (...) Second, as a *process of creation*, the act of adaptation always involves both (re-)interpretation and then (re-)creation; this has been called both appropriation and salvaging, depending on your perspective (...) Third, seen from the perspective of its *process of reception*, adaptation is a form of intertextuality: we experience adaptations (*as adaptations*) as palimpsests through our memory of other works that resonate through repetition with variation” (2006: 7-8).

<sup>63</sup> Lluch (2003: 76) fala de travestismo burlesco, é dicir, un tipo de relación na que se mantén “el contenido fundamental del texto original pero se le impone una serie de cambios como el cambio de espacio (por ejemplo, trasladar la acción de un bosque a una ciudad), el cambio de tiempo (de una época antigua a una época moderna) o el cambio de ideología, que es el más habitual”.

<sup>64</sup> Refírese ao proceso de imitación textual con intención de producir un efecto cómico. Para Hutcheon (1985: 32) “parody, then, in its ironic ‘trans-contextualization’ and inversion, is repetition with difference. A critical distance is implied between the backgrounded text being parodied and the new incorporating work, a distance usually signaled by irony. But this irony can be playful as well as belittling; it can be critically constructive as well as destructive. The pleasure of parody’s irony comes not from humor in particular but from the degree of engagement of the reader in the intertextual ‘bouncing’ (to use E. M. Foster’s famous term) between complicity and distance”.

1. uso referencial<sup>65</sup> cando “l’autor empra els elements d’origen folklòric d’una manera molt semblant a com es troben en la tradició, sense sotmetre’ls a cap tipus de distorsió ni dotar-los de nous continguts. La perspectiva és la mateixa que la de les rondalles i la caracterització dels personatges s’ajusta als tòpics establerts” (Valriu, 2010: 20).
2. uso lúdico cuando “els elements propis de les rondalles són invertits, capgirats, barrejats, descontextualitzats o reinventats de forma desinhibida amb una intenció essencialment festiva, o iconoclasta. En ocasions, aquesta inversió es fa des d’unes premisses ideològiques concretes i en altres pel simple plaer del joc” (*íbidem*: 20) ou por vía do humor<sup>66</sup>.
3. uso humanizador en aquellas obras “que parteixen dels personatges arquetípics de les rondalles, però els humanitzen, dotant-los de sentiments i actituds plenament humanes” (*íbidem*: 21), nun intento de estimular a reflexión e capacidade crítica mediante a ruptura, pola vía do sentimento e sensibilidade, cos arquetipos planos propios dos contos maravilhosos.
4. uso ideolóxico “el propi de les obres que prenen els elements o motius de les rondalles i els reutilitzen, tot dotant-los d’un contingut ideològic ben determinat amb una intenció essencialment formativa o adoctrinadora” (*íbidem*: 20), recorrendo a técnicas de inversión e descontextualización.

Tamén Colomer (1999: 80) repara nas diferentes operacións máis usuais dos autores para transformar os contos folclóricos, que sintetiza en:

- Individualización dos personaxes.
- Concreción e modernización da contorna.
- Desmitificación do heroe e adversario.
- Utilización das estruturas narrativas complexas.
- Disminución da perspectiva omnisciente.
- Autorreferencia literaria explícita.

---

<sup>65</sup> Denominado por Roig e Ferreira (2010: 88) como uso instrumental.

<sup>66</sup> No humor entendido como mecanismo de xogo, ruptura ou desfase coas convencións sobre o contido, os procedementos máis empregados na literatura infantil son o absurdo ou nonsense (ruptura da lóxica en situacións e personaxes e tratamento absurdo da linguaxe), a parodia ou imitación burlesca de alguén ou algo, a desmitificación ao converter en obxecto de risa a alguén, quitándolle os atributos de autoridade e prestixio, a caricatura e ridiculización ao deformar a realidade, esaxerando ou hiperbolizando trazos característicos, e a transposición de roles, ao invertir os papeis (Sotomayor, 2006: 66-68).

Para a profesora Ana Díaz-Plaja (2002: 166-169) as reescrituras non fan máis que continuar a tendencia eterna do conto tradicional de ir misturando motivos e reinterpretando os preexistentes. Nesta reelaboración o hipotexto debe ser coñecido polo lector para que poida establecer a relación hipertextual. Tendo en conta os procedementos construtivos que empregan os escritores para modificar ou reescribir o conto de transmisión oral, distingue:

1. Reescrituras simples, é dicir, versións que “respecten la trama original però amb alguna modificació que no pretén alterar el sentit genuí del conte. Sí que es pretén, però, acostar-lo al lector actual, amb resultats desiguals” (Díaz-Plaja, 2002: 166), como pode ser o travestimento dos personaxes, a localización noutros escenarios e as actualizacións da contorna.
2. Expansións cuxo obxectivo é “partir d’un relat i expandir les seves possibilitats temàtiques. No es torna a escriure res; es narren parts que a l’original no són explicades. És a dir, veurem el que passa abans, durant o després de l’acció coneguda. La intenció no sempre és paròdica, i sovint es pretén enriquir una figura o un tema determinats” (Díaz-Plaja, 2002: 166). Entre eses procedementos estaría a ampliació inicial, alongamento ou a ampliació final.
3. Modificacións cando os contos “han patit un procés de reinterpretació a fin d’alterar-ne definitivament el sentit. Trama, personatges, estructura o llenguatge situen el lector davant d’una nova història, que aquest identificarà amb el referent gairebé per contrast” (Díaz-Plaja, 2002: 166). As modificacións poden afectar ao caracter dos personaxes, en canto a cambio de sexo, de personalidade, de necesidades e desexos; ás variacións na estrutura, como o inicio “in media res”, a desorde estrutural; ás variacións do argumento, mediante as alteracións do tema, a reinterpretación noutro tema e os cambios do final; as interpelacións aos personaxes ou ao lector con referencias metaliterarias; e a actualización ou cambio de rexistro da linguaxe.
4. Colaxe que se entende como a mestura dun ou máis contos, con intencións diversas, destacando as técnicas de “empelt de contes”, misturando un conto con outro e confundindo os seus elementos sen ter resultados forzosamente paródicos; de “amalgama de contes”, a miúdo preséntase como unha acumulación de personaxes de diversa procedencia. Un caso mixto sería o dun conto cun protagonista concreto que se

vai atopando con personaxes de diferentes contos e vai constatando en que momento se atopa a historia.

As repercusións do conto folclórico na produción infantil e xuvenil, segundo Casanueva (2003: 65-66), teñen que ver con:

- Recuperación de temas como a maduración persoal, o culto á imaxinación, a liberdade e soidade do heroe, o eloxio da natureza e o ecoloxismo, o pacifismo e solidariedade.
- Imitación dos procedementos narrativos, en concreto da historia, nas funcións que cumpren os personaxes na estrutura do relato.
- Estilo sinxelo e sintaxe repetitiva do conto de transmisión oral.
- Inclusión de motivos illados do conto tradicional.
- Recuperación da forza simbólica das súas imaxes, retomando os antigos imaxinarios de ficción, creando outros novos ou recreando os xa existentes.

Tamén afirma que a reutilización dos modelos da tradición oral teñen lugar de xeito directo, tomando como modelo o conto de transmisión oral, para recrealo, desmitificalo, modificalo ou para crear novos contos ao estilo dos tradicionais; e de forma indirecta, a través da imitación dos clásicos para nenos das literaturas europeas, claramente influídos polo conto oral, dando obras nas que se mestura realidade e ficción, mediante o emprego humorístico da fantasía e do xogo experimental coa linguaxe. O tratamento da fantasía realízase máis dende a renovación, a través da utilización dos moldes folclóricos (estrutura e motivos) para tratar temas actuais, que dende a fidelidade (Casanueva, 2003: 118).

Seguindo os usos establecidos por Valriu, outros estudosos de diferentes ámbitos lingüísticos ibéricos e iberoamericanos<sup>67</sup> confirmaron coa análise de diferentes obras a vitalidade hipertextual da literatura de transmisión oral, visible no interese pola reescrita á hora, sobre todo, de reutilizar motivos, temas, esquemas, recursos e personaxes do conto de transmisión oral, ademais de empregar o carácter iniciático do relato marabillioso na narrativa xuvenil (Roig, Soto e Neira, 2010). A tendencia xeral nos diferentes ámbitos é, por unha banda, o emprego maioritario de versións con uso instrumental, do uso dos elementos do conto para reivindicar valores como a amizade, a solidariedade, a ecoloxía, o feminismo, o

---

<sup>67</sup> Pedro Cerrillo, João Luís Ceccantini, Jesús Díaz Armas, Xabier Etxaniz Erle, Laura Guerrero Guadarrama, José António Gomes, Jose Manuel López Gaseni, Gemma Lluch Crespo, Ana Margarida Ramos, Sara Reis da Silva, Blanca-Ana Roig Rechou, Christina Soto van der Plas, Victoria Sotomayor Sáez e Thiago A. Valente.

pacifismo, a reivindicación da imaxinación etc. e da subversión e parodia de situacións e personaxes arquetípicos como princesas, príncipes, pero sobre todo aqueles da esfera dos agresores, caso das bruxas, trasnos e diaños, nun intento de desmitificación<sup>68</sup> que consiste

en la colocación de personajes susceptibles de aterrorizar en un nuevo contexto narrativo que neutraliza esta capacidad para pasar a provocar hilaridad. La desmitificación incluye la situación de estos personajes en un mundo cotidiano y moderno, el poco efecto que causan en los restantes personajes y la atribución de características poco adecuadas para personajes que se supone que deben atemorizar (Colomer, 1998: 274).

Pódese concluír, despois de todas as consideracións expostas, que a Literatura Infantil e Xuvenil occidental se creou a partir das ideas espalladas polo Romanticismo e o Folclore, grazas tamén ao avance técnico editorial e á expansión da alfabetización, aínda que dende a Idade Media, os escritores atoparan nas estruturas narrativas dos contos e fábulas populares a materia prima para unha reelaboración personalizada. Deste xeito a Literatura Infantil e Xuvenil xurdiu a partir das recompilacións de contos e das achegas persoais dos escritores debido á transición do soporte oral ao soporte escrito

de todo ello se deduciría que nos encontramos ante un corpus literario narrativo con destinatarios específicos que establece unos vínculos comunicativos con sus lectores basados en unas estructuras narratológicas que ya encontrábamos en la cuentística, y que ahora exploran y ensanchan aquel ámbito con aportaciones innovadoras y personalizadas (Durán 2009: 166).

Mais dunha maneira innovadora, a partir dos anos setenta, á causa da defensa educativa do folclore e da recuperación da ficción fantástica, seguindo as propostas de Rodari (1973), creouse a denominada “nova fantasía” ou “contos de fadas modernos”, que reformula a fantasía, modificando os modelos literarios do folclore e explotando a súa potencialidade para o xogo intertextual, caracterizado polo humor e a desmitificación dos referentes compartidos. Todo isto xerou que

los cuentos populares se han subvertido o se han convertido en un entramado para la confección de variantes más complejas o más próximas

---

<sup>68</sup> Por exemplo, no caso da literatura infantil e xuvenil portuguesa, as profesoras Reis (2005, 2011) e Ramos (2012) apuntan como unha das tendencias máis importantes nos últimos tempos a reescritura da tradición oral, tanto en termos de fidelidade e de divulgación, a través de versións e adaptacións, como na creación de universos subversivos e paródicos, desafiando aos temas e motivos tradicionais, reinventando o marabilloso ou explorando a imaxinación, a fantasía e o nonsense.

a las corrientes literarias actuales [...] tanto sirven para reivindicar valores en auge– como el feminismo, por ejemplo–, como para abastecer de elementos tradicionales el juego desmitificador emprendido por la literatura infantil (Colomer, 1998: 185-186).

Deste modo, o emprego destas conexións intertextuais como recurso e estratexia dos escritores na elaboración de novas adaptacións, versións e recreacións a partir de textos anteriores provocou

la manipulación (reelaboración, si se prefiere) colectiva, inconsciente y tácita de relatos y cuentos tradicionales con el fin de ajustarlos a nuevos criterios y escalas de valores, acordes con el sentir y con la evolución de los momentos históricos y sociales (Mendoza Fillola, 2001: 163).





**CAPÍTULO II: OS CONTOS MARABILLOSOS NA  
LITERATURA INFANTIL E XUVENIL GALEGA**





Tendo en conta os tipos de reescrituras que levaron ao conto maravilloso a se conformar nun dos primeiros piares da narrativa infantil e xuvenil e debido á cantidade de reescrituras que se realizaron na Literatura Infantil e Xuvenil que nos ocupa, é dicir na galega; aínda que se fará referencia a todos eles, neste traballo profundizarase nas reescrituras “humanizadoras”, “lúdicas” e “ideolóxicas”, debidas a escritoras e escritores galegos porque son as máis novidosas, as que subverten e parodian o conto maravilloso a partir dos usos sinalados<sup>69</sup>.

Para estudalos, describilos e analizalos, tómase como punto de partida a *Historia da Literatura Infantil e Xuvenil galega* (Roig, coord., 2015), polo que se divide este capítulo nos seguintes apartados:

1. O conto maravilloso e as súas reescrituras dende as orixes a 1980.
2. O conto maravilloso e as súas reescrituras de 1980 a 2000.
3. O conto maravilloso e as súas reescrituras de 2000 a 2010.

Cada un dos períodos iníciarase cunha breve contextualización socio-histórico e cultural, salientando aqueles acontecementos que máis influiron na evolución da reescritura destes contos, para logo facer unha referencia a aqueles recompiladores, versionadores e adaptadores, que publicaron obras dirixidas aos máis novos a partir da reescritura “instrumental”, na que se salientan aquelas obras narrativas que son referentes neste tipo de reescritura e que se poden agrupar en:

1. Recompilacións con peritextos ou non dirixidos ao lectorado infantil e xuvenil que mediante o procedemento de “transestilización”<sup>70</sup> cambia o estilo popular do hipotexto ao literario do hipertexto, ofrecendo unha reelaboración literaria a partir de diferentes versións recollidas de informantes.

---

<sup>69</sup> Non se terán en conta aqueles textos aparecidos só nas publicacións periódicas nin traducións, adaptacións ou versións ao galego de obras doutras procedencias lingüísticas de autores clásicos como os irmáns Grimm, Charles Perrault etc.

<sup>70</sup> Definido como “reescritura estilística, una transposición cuya única función es un cambio de estilo” (Genette, 1989: 285).

2. Álbums con “adaptacións”<sup>71</sup> ou “versións”<sup>72</sup>, indicadas paratextualmente, de contos da transmisión oral de diferentes lugares xeográficos nos que en coautoría escritor e ilustrador ofrecen unha dobre narrativa, textual e visual. Mentres que o adaptador elabora unha reescritura instrumental no texto narrativo, a narrativa visual que propón o ilustrador acostuma ser máis transgresora e innovadora, co uso de diferentes técnicas artísticas e correntes pictóricas. Neste tipo de libros, como ten sinalado Ramos (2007, 2010 e 2011), a compoñente plástica desempeña un papel decisivo para a interpretación, presentándose como lectura complementaria ou mesmo alternativa, preenchedo lagunas e suxerindo novos espazos en branco, pois as ilustracións non só se limitan a acompañar o texto, senón que o recrean nun diálogo entre autor e ilustrador, esixindo do lector unha análise atenta e profunda.

3. Obras de autores da Literatura Infantil e Xuvenil galega que se serven da estrutura, argumento, motivos, marco espazo-temporal, personaxes e fórmulas dos contos maravillosos para crear un hipertexto, un novo conto maravilloso creado a “imitación”<sup>73</sup> ou ben por inclusión dentro da trama argumental, mediante “intertextualidade”<sup>74</sup>, de relatos ou lendas tradicionais.

Despois describírase argumentalmente a produción narrativa que parte dos outros tipos de reescrituras (humanizadora, lúdica e ideolóxica), seguindo a orde cronolóxica de publicación e a alfabética de autor, e analizaranse, nun apartado específico, aquelas obras consideradas de

---

<sup>71</sup> No sentido dunha forma de intertextualidade na que un texto se transforma coa finalidade de facilitar a súa lectura a un receptor específico que neste caso é o lector infantil e xuvenil. Aínda que este termo en xeral se refire a “the process that occurs when folktales and fairy tales are changed into new versions, or variants, in the course of their transmission. Adaptations can occur when a text or tal type is retold orally or rewritten and when it is transferred into a different generic form (for example, into a novel) or into a different medium (such as, orality to print, print to orality, print to film, and so on)” (Haase, 2008: 2). Jack Zipes diferencia dúas formas de adaptación: a duplicación e a revisión. A duplicación é “the process of making copies of originals, which tends to perpetuate canonical tales in spite of changes brought about by adaptation. Easily recognizable, they merely mimic a primordial matrix, the ‘hipotext’, to use Gérard Genette’s taxonomy. While adaptations based on duplication may take the major colors of their new cultural environment and reflect specific customs, they still reinforce well-known models and repeat predictable moral lessons” (Haase, 2008: 2). Mentres que a revisión é “a process of critical adaptation in which the new version implicitly questions, challenges, or subverts the story on which it is based by incorporating new values and perspectives” (Haase, 2008: 2).

<sup>72</sup> É dicir a creación dun hipertexto máis libre a partir do hipotexto. Os cambios máis frecuentes nesta transtextualización teñen que ver coa redución ou ampliación da extensión e/ou contido da obra inicial (feitos, personaxes, escenas...), co modo de presentación, cos cambios na historia (diéxese) e con modificacións de tipo lingüístico-textual.

<sup>73</sup> Procedemento que “exige la constitución previa de un modelo de competencia genérica (...) capaz de engendrar un número indefinido de performances miméticas” (Genette, 1989: 15).

<sup>74</sup> Ou “relación de copresencia entre dos o máis textos” (Genette, 1989: 10) ao empregar mecanismos como a cita, o plaxio e a alusión, aos que Samoyault (2001) engade a referencia e establece o neoloxismo “référencialité”, entendida como “le jeu de la référence comme lieu intermédiaire entre le texte et le monde, trouvant son sens du côté d’une totalité incluant l’un et l’autre” (Samoyault, 2001: 87).

máis calidade, pioneiras e/ou innovadoras en cada un dos tipos de reescrituras, nalgúns casos amparadas por galardóns nos premios literarios e cunha boa recepción crítica. Nesta análise, ademais das referencias narratolóxicas xerais, terase en conta como foron cargados os personaxes de características transgresoras ou desmitificadoras en relación ao hipotexto e as relacións de intertextualidade e “hipertextualidade”<sup>75</sup>, coa intención de analizar os cambios e os valores e contravalores que en cada época se priman.

Con esta análise preténdese conseguir reflectir as características que marcan as tipoloxías arquetípicas dos personaxes maravillosos máis representadas na narrativa infantil e xuvenil galega, xa que as obras serán seleccionadas de ambos os dous subsistemas literarios, é dicir, o infantil e xuvenil que constitúen o sistema da Literatura Infantil e Xuvenil conformado, como indicou Roig (2013: 68-70) por aqueles produtos culturais (analóxicos, dixitalizados e dixitais) destinados en primeira instancia á nenez e mocidade pero tamén ao adulto, característica fundamental desta literatura, ademais de pola linguaxe e polos recursos literarios e paratextuais empregados.

---

<sup>75</sup> Un dos cinco tipos de transtextualidade que se define como “toda relación que une un texto B (que chamaré hipertexto) a un texto anterior A (al que chamaré hipotexto) en el que se injerta de una manera que no es el comentario” (Genette, 1989: 14).

## **II.1. O CONTO MARABILLOSO E AS SÚAS REESCRITURAS DENDE AS ORIXES A 1980**

### **II.1.1. Contexto socio-histórico e cultural**

En Galicia as reescrituras a partir do conto de transmisión oral iniciáronse a finais do século XIX no denominado “Rexurdimento”, época na que non se pode falar de formación do sistema literario infantil e xuvenil, pero sí dun rexurdir da cultura xa que se pretendía volver a vista ao pasado para recuperar a identidade cultural e revitalizar o galego nos usos públicos e como lingua literaria, pois considerábase a literatura un elemento básico na configuración das nacións por propiciar cohesión sociocultural, transmitir carga ideolóxica a través dos textos e conceder poder e prestixio simbólico (Even-Zohar, 1994: 357-377). De aí que aumentase o interese por realizar estudos sobre literatura de transmisión oral, como foi o caso de Manuel Murguía (1865-1913), quen defendía o valor histórico desta literatura na personalidade de Galicia, ou de Manuel Milá y Fontanals en “De la poesía popular gallega”, publicado en 1877 na revista *Romania*; ademais de crearse en 1883 a Sociedade de Folklore gallego, presidida por Emilia Pardo Bazán e da que formaron parte Xosé Pérez Ballesteros, Marcial Valladares e o propio Murguía, entre outros investigadores, co obxectivo de salvagardar o material lingüístico-literario de creación popular; e de constituírse en Santiago en 1891 a “Asociación rexionalista gallega”, dúas sociedades que se centraron na literatura de transmisión oral e recolleron un pequeno número de contos.

A ese interese por recuperar composicións narrativas da literatura de transmisión oral (contos de animais, maravillosos, de costumes...), hai que sumar o labor etnográfico de

intelectuais do momento<sup>76</sup>, grazas á recollida e divulgación sobre todo en publicacións periódicas en galego<sup>77</sup> e que se trataron de achegar ao lectorado máis novo, como se pode seguir polo labor realizado por Amador Montenegro Saavedra (Santiago de Compostela, 1864-Lugo, 1932), quen obtivo numerosos premios e distincións polos seus traballos, entre os que cabe mencionar o premio que se lle outorgou en Santiago de Compostela o 23 de xuño do 1912 por “Trabajo folclórico” e o que se lle concedeu en Pontevedra, o mesmo ano, por “Colección de cantares gallegos recollidos da tradición oral” (Roig, 1996a: 238).

Este labor etnográfico de recuperación da literatura de transmisión oral foi continuado no século XX polos intelectuais pertencentes á denominada Época Nós (Tarrío Varela, 1994), pois foron os homes e mulleres das Irmandades da Fala, do grupo Nós e do Seminario de Estudos Galegos, os que máis se preocuparon por realizar reescrituras, sobre todo instrumentais, ao ofrecer por escrito composicións orais nas seccións específicas habilitadas nas revistas da época e nas coleccións dirixidas á infancia e xuventude, xa que como indica Domingo Blanco (1994: 156), “a literatura do pobo galego era considerada non só como un signo importante da personalidade cultural de Galicia senón como estimable instrumento político-cultural para un número relativamente elevado de galegos instruídos”<sup>78</sup>.

Entre as publicacións periódicas que acolleron todo tipo de materiais da literatura de transmisión oral (romances, contos, refráns, adiviñas, cantigas etc.) son de salientar as seccións “Folk-lore”, que dende o n.º 38 (20 outubro 2010) acollía o *Boletín* da Academia Galega; “Fai moitos anos...”, dirixida por Augusto Barreiro, “Lendas galegas”, “Tradicións” e

<sup>76</sup> Que entre 1865 e 1886 realizaron recollidas deste material, como foi o caso de Marcial Valladares co *Cantigueiro popular* (1867, inédito até 1970), o portugués Teófilo Braga con “Cantos populares gallegos”, reproducidos en *Parnaso Português Moderno* (1877), Xosé Casal Lois con *Colección de Cantares gallegos* (1884; 2000) e Xosé Pérez Ballesteros con *Cancionero popular gallego y en particular de la provincia de La Coruña* (1885-1886). É de salientar na recollida da narrativa oral a Xoán A. Saco y Arce que en *Literatura popular de Galicia* (1881, inédita até 1987) acolle 22 contos traducidos ao castelán; e os irmáns Francisco e Antonio de la Isla que publicaron contos orais en revistas e na antoloxía do volume III de *El idioma gallego* (1886).

<sup>77</sup> Como foi o caso de *O Vello do Pico Sacro* (1860), *El Heraldo Gallego* (1874-1880), *O Tío Marcos da Portela* (1876-1890), *O Galiciano* (1884-1888), *A Gaita Gallega* (1885), *A Fuliada* (1887-1888), *Galicia Humorística* (1888), *O Novo Galiciano* (1888-1889), *A Tía Catuxa* (1889) e *A Monteira* (1889-1890). E mesmo nas escritas en lingua castelá, como *Galicia Recreativa* (1890) e *Revista Gallega (d’A Cova Céltica)* (1895).

<sup>78</sup> A intención era reivindicar o valor identitario da literatura de transmisión oral –entendido como maneira colectiva de ser e de entender o mundo (valor etnográfico e antropolóxico)–, ademais de salientar outros valores como o estético, político (como identidade colectiva diferenciada), histórico, pedagóxico e lingüístico. Ao considerar, dende o nacionalismo cultural, a literatura de transmisión oral como substrato cultural dunha colectividade, entendida ben como mensaxe esencial sintetizada e depurada, ben como modo de achegamento á cultura propia do pobo, viuse necesario protexela e transmitila a través do seu uso na escola, concedéndolle un valor educativo nun dobre sentido: estético, ao tratarse de textos nos que prevalece a economía de expresión, a condensación e a idoneidade; e, dende o punto de vista funcional, seren vehículo integrador da cultura, despertando sentimentos de solidariedade e reprobación das malas condutas a nivel emocional, ademais de desenvolver as capacidades lingüísticas, a imaxinación e a creatividade.

“Contos” da revista *A Nosa Terra* (1916-1936); e o “Arquivo filolóxico e etnográfico de Galiza”, sección periódica da revista *Nós* (1920-1936)<sup>79</sup>, creada en 1921, na que se divulgaron “ducias de traballos sobre literatura popular (cantigas, contos, adiviñas, lendas, xogos etc.), algúns deles de notable interese” (Blanco, 1994: 157), debidos a escritores como Vicente Risco (Ourense, 1884-1963) e na que se recolleron “(e, na súa maioría, publicáronse) uns 6.500 textos de cantares ou recitados, 50 romances, 160 contos e 30 lendas, ademais de 600 refráns, 100 adiviñas e outros textos varios de xogos, oracións, etc” (Blanco, 2000: 61).

Entre os membros do Seminario de Estudos Galegos (1923-1936), que contaba cunha sección de Etnografía, e do Instituto Padre Sarmiento de Estudos Gallegos (1944-) foron moitos os intelectuais que mostraron preocupación pola recompilación e investigación do folclore, empregando modernos métodos científicos, e que recolleron materiais que publicaron nas publicacións periódicas respectivas *Arquivos* (1927) e *Cuadernos de Estudios Gallegos* (1944) e tamén nos volumes publicados polo SEG, *Vila de Calvos de Randín* (1930), de Xaquín Lorenzo e Florentino López Cuevillas; *Terra de Melide* (1933), feito por Vicente Risco e Amador Rodríguez; e *Parroquia de Velle* (1936), feita por Florentino López Cuevillas, Vicente Fernández Hermida e Xaquín Lorenzo.

Tras a Guerra Civil e os anos da posguerra, houbo que esperar a 1950 para reanudar os estudos e recolleitas do material literario da transmisión oral. Entre as recompilacións máis destacadas, son de citar as realizadas por Laureano Prieto en “Cuentos de animales”, publicados na *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares* (1948); na obra *Contos vianeses* (1958) e en “Contos de cregos (Terra de Viana do Bolo)”, que viron a luz no *Boletín Auriense* (1978); ademais da escolma *Contos populares da provincia de Lugo* (Galaxia, 1963), dirixida por Ricardo Carballo Calero e recompilada por mestres desa provincia. Tamén o labor dos estudosos da etnografía galega foi acollido polas publicacións e institucións de Portugal, como por exemplo o Museu de Etnografía e Historia do Porto, que publicaron *Contos populares de Galiza* (1968), de Lois Carré Alvarellos quen tamén publicara un

---

<sup>79</sup> Ademais destes dous voceiros, pertencentes ás Irmandades da Fala e ao Grupo Nós, que defendían a galeguización lingüística e cultural do ensino promovendo o “sentimento da terra”, en consonancia coas directrices da renovación pedagóxica baseada na pedagogía funcional e pragmática que propoñía a Escola Nova coa finalidade de fomentar o activismo didáctico e metodolóxico (Costa Rico, 2004) e de integrar a educación literaria, son de salientar tamén as revistas infantís *El Escolar, periódico mensual de los niños* (Ortigueira, 1905-1907); *El Faro de Veiga* (Ortigueira, 1907-1908); *Catecismo de niños y niñas. Nueva Infancia* (Ferrol, 1931) e sobre todo *As Roladas: Folla dos rapaciños galegos*, primeira publicación dirixida aos máis novos escrita totalmente en galego, creada en Madrid en 1922 por iniciativa de Ramón Cabanillas e ilustrada por Castelao e o arquitecto Antonio Palacios, que por mor das dificultades de difusión só contou con dous números nos que tamén se recollen mostras deste material literario.



*Romanceiro popular galego de tradición oral* (Porto, 1959), e *As lendas tradicionais galegas* (1968), de Leandro Carré Alvarellos.

O contexto histórico-cultural foi abríndose cada vez máis ao uso literario da lingua galega, feito que propiciou o aumento da produción e da consideración da Literatura Infantil e Xuvenil. De feito, entre 1950 e 1980, constituíuse este sistema literario, aínda que dunha maneira lenta e progresiva, debido a que comezaron a actuar unha serie de axentes sociais e culturais que visibilizaron as culturas periféricas, malia o contexto político español ser adverso por favorecer unha creación literaria dirixida ao enalzamento dos valores patrióticos (Fernández e Ferreira en Roig, coord., 2015: 67).

Os primeiros pasos para o cambio chegaron da man da Editorial Galaxia, creada en Vigo no ano 1950, cuxos promotores, apoiados por nacionalistas galegos, cataláns e vascos, puxeron en marcha unha “planificación cultural” (Even-Zohar, 1998: 481-489), loitando contra obstáculos como a febleza da industria editorial galega, a censura, a falta de recursos económicos e a carencia de apoio dunha sociedade dominada polo medo. Esta empresa viguesa integrou, aínda que de forma tímida, a produción infantil no deseño do seu proxecto cultural, comprometéndose coa consolidación e normalización da lingua e a cultura galegas. Así, respondendo a voces como a de Neira Vilas, quen animaba a crear coleccións de Literatura Infantil e mesmo deu ideas para facelo<sup>80</sup>, os responsables da Editorial Galaxia chegaron a acordos de coedición coa editorial barcelonesa La Galera, creando as coleccións “A Galea de Ouro” e “Desplegavelas” en 1966 e 1967 respectivamente.

O pouco éxito destas dúas coedicións, levou a crear en 1967 “unha espléndida colección de libros infantís a base de narrativa popular” (Fernández del Riego, 2000: 236) que se bautizou como “Infantil Galaxia” e que acolleu sobre todo escolmas de contos adaptados da transmisión oral, pero tamén obras de autores galegos, a maioría delas galardoadas previamente no Concurso Nacional de Contos Infantís “O Facho”. Estes volumes ían ilustrados con debuxos infantís realizados polos nenos Trichi, Ilda, Mima e Alberto García Alonso (fillos de Xoán Ledo, nome literario do deseñador da editorial Ricardo García Suárez), seguindo a teoría dos anos corenta da Escola Nova de Victor Lowenfeld e Herbert Read que defendía a autoexpresión infantil e que nesta altura se interpretou como liberdade sen control (Fernández e Ferreira en Roig, coord., 2005: 158). Estes debuxos pronto foron apoiados con

---

<sup>80</sup> Tal como consta nas cartas que lle remitiu a Francisco Fernández del Riego dende Cuba, datadas o 12 de novembro e o 23 de decembro de 1964, e o 23 de febreiro, o 28 de abril e o 24 de xuño de 1965 (Neira Vilas, 2013: 114-127).

outros recursos visuais como fotografías reelaboradas, colaxes e mesmo ilustracións de autor, constituíndo o máis claro precedente do álbum infantil galego.

Malia o pouco eco destas coleccións, a Editorial Galaxia non cedeu no seu empeño e a finais da década dos setenta apostou de novo como primeira vía pola coedición con La Galera coa esperanza de impulsar a Literatura Infantil e Xuvenil dunha forma rendible. Desta vez puxo en marcha en 1979 a colección “A Galea. Contos populares”, consciente da “importancia que posee en la LIJ gallega la literatura de tradición oral, probablemente de mayor aceptación en un momento en que el hábito de la lectura no se hallaba todavía muy difundido entre las clases populares y, sin embargo, la tradición oral se mantenía viva” (Domínguez, 2008: 418). Nesta colección publicáronse doce números, algúns deles dedicados ao conto marabilloso<sup>81</sup>, que acollen as versións galegas de adaptacións de contos populares, realizadas por Fina Rifá, M. e A. Campos, Monserrat Ginesta e outros escritores e debuxantes cataláns, coa intención de poñer en contacto a infancia coa narrativa de transmisión oral.

Galaxia foi axudada por outras editoriais que tamén apostaron pola edición e divulgación de literatura de transmisión oral, entre elas Edicións Castrelos, creada en Vigo en 1964, da man de Xosé María Álvarez Blázquez e dos seus irmáns, que dedicou a colección “O Moucho” (1967-1983) para publicar escolmas da literatura de transmisión oral, que se poden considerar obras de fronteiras e do gusto do público infantil e xuvenil.

Ao labor das editoriais para conformar o sistema literario infantil e xuvenil uniuse o das asociacións culturais, entre elas a Asociación Cultural O Facho, creada en decembro de 1963 na Coruña, que puxo en marcha, entre outras actividades para os máis novos, a convocatoria dende 1968 do Concurso Nacional de Contos Infantís “O Facho”, no que se presentaron algúns relatos que botan man dos contos marabillosos para construír narrativas de diferentes tendencias e correntes, máis ou menos abeiradas ao realismo ou ao fantástico-realista. Tamén é de salientar o labor dos movementos de renovación pedagóxica<sup>82</sup>, a creación de libros didácticos, de texto e de lectura e a creación de publicacións periódicas dirixidas á nenez e á

---

<sup>81</sup> Concretamente responden a esta tipoloxía o conto catalán *As tres laranxas da vida*, adaptado por Joan Amades; *O dragón e Os chicharos marabillosos*, por Francesc Bofill; *O demo rapatú*, por Miquel Desclot; e *Os tres desexos*, por Renada Mathieu.

<sup>82</sup> Como foi o caso da Asociación Católica de Mestres da Coruña (1973), a Asociación para a Correspondencia e a Imprenta Escolar (ACIES), creada en Santiago de Compostela en 1974 e que se transformou en 1977 no Movemento Cooperativo de Escola Popular Galega (MCPEG), Preescolar na casa (1977), Albe-Galicia e XEGA, que aglutinaba profesores de ciencias naturais e xeografía do ensino medio, respectivamente; Vacaloura, constituído por profesores de matemáticas de bacharelato e universidade, a Asociación Socio-Pedagóxica Galega (AS-PG) (1978), Avantar, Escola Aberta (1979), Escola Dramática Galega, Lubricán, Xilbarbeira, Sociedade Galega de Historia Natural e Preescolar na Casa).

mocidade, como por exemplo a revista monolingüe en galego *Vagalume* (xaneiro 1975-maio 1978), dirixida por Marta Isabel García de Leániz, na que se advirte a importancia da narrativa oral para a madurez e aprendizaxe da infancia, pois entre outras seccións contaba cunha denominada “Contos populares”.

Todas estas actividades foron desenvolvidas grazas ás mudanzas educativas<sup>83</sup> e políticas, que se iniciaron cara ao final do período coa instauración en España da monarquía parlamentaria, ratificada coa aprobación da Constitución Española o 6 de decembro de 1978. Ademais a oficialización e introdución regrada do galego nos ensinso primario e secundario provocou a necesidade de crear materiais didácticos para a súa aprendizaxe, como libros de texto, métodos de lectura e escritura e libros formativos, nos que se inseriron fragmentos de obras literarias, exercicios dramáticos e pequenas pezas para representar que foron o xermolo de obras literarias que se publicaron con posterioridade.

Todo isto traducíuse nun aumento da produción literaria para os máis novos, que axudou á planificación da educación literaria no novo sistema educativo, que tiña forzosamente que ter en conta a lingua galega e tamén a literatura de transmisión oral, iniciándose a conformación do sistema literario infantil e xuvenil.

### II.1.2. Reescrituras dos contos maravillosos: produción

Antes de comentar as reescrituras dos contos maravillosos editadas con intención de dirixirse ao lectorado infantil, hai que describir, malia que non se dirixiron especificamente á infancia e xuventude, tres recompilacións de contos e lendas da transmisión oral que foron utilizadas polos mediadores e creadores como base para realizaren diferentes tipos de reescrituras. A primeira foi *Contos populares da provincia de Lugo* (Galaxia, 1963)<sup>84</sup>, unha obra dirixida por Ricardo Carballo Calero na que se transcriben contos recollidos da boca da nenez polos mestres do lucense colexio Fingoi coas variantes dun mesmo conto, e que cubriu

<sup>83</sup> Que partiron do chamado “Libro Branco”, *La educación en España: Bases para una política educativa* (1969), e que continuaron coa promulgación da Lei de Reforma Educativa de 1970, o Plan Galicia de Educación (1971-1975), o Decreto de 1975 que regulou a incorporación das “linguas nativas” nos programas dos centros de Educación Preescolar e Educación Xeral Básica como materia voluntaria; e o Real Decreto de 1979, que oficializaba a incorporación da lingua galega como materia obrigatoria e mesmo parte do ensino en lingua galega nos niveis de Preescolar, Primaria e Secundaria.

<sup>84</sup> Contou cunha 2ª ed. en 1972, encargada a Mercedes Brea López con cambios na composición da obra.

unha das tendencias que xa tiñan tradición na Literatura europea e mesmo na española, a recuperación por escrito da literatura de transmisión oral, único tipo de literatura con pervivencia ao longo dos séculos (Roig, 1996a: 433). O volume contén varios apartados que clasifican os contos segundo o seu tema en: sentenciosos, de animais, de burlas –con multitude de subapartados, entre eles de enigmas e de meigas e encantamentos–, varios e dúas categorías novas e heteroxéneas, contos en verso e lendas de castros e montes. No caso dos contos maravillosos, acóllense exemplos deles nos apartados “Contos de santos” e “Contos de meigas e encantamento”. Trátase de “contos folclóricos que darán paso co tempo ós contos maravillosos que forman parte da tendencia folclórica dentro da literatura infantil e ó conto infantil moderno de tradición folclórica” (Roig, 1996a: 434).

A segunda *Contos populares da Galiza* (Porto, 1968), de Lois Carré Alvarellos (A Coruña, 1898-1965) foi un volume que tivo pouca difusión en Galicia. Vai precedido dunha “Introdución” que contén un estudo teórico sobre a recolleita e as características do conto popular, en xeral, e do conto galego, en particular, así como do contista, ambiente, obxecto dos contos, das distintas fórmulas de comezo e remate, dos agrupamentos tipolóxicos e da conveniencia dun estudo comparativo coa literatura de transmisión oral de Europa, ademais de diferenciar a lenda do conto e clasificar douscentos setenta e dous contos. Os contos que responden ás características dos maravillosos aparecen nos apartados “Contos romancescos de maravillas e outros”, “Contos de meigas”, “Contos do trasno” e “Lendas e contos”.

E *As lendas tradizionaes galegas* (Porto, 1968)<sup>85</sup>, de Leandro Carré Alvarellos (A Coruña 1888-1976)<sup>86</sup>, quen consideraba necesario nutrir o sentimento de identidade, o imaxinario colectivo e a revitalización da comunidade compartida por medio da reivindicación do folclore, das lendas e da lingua como “elementos imprescindibles no proceso constante de ideación nacional” (Maceira, 2014: 475) coa intención de desencadear a conciencia colectiva sen provocar a ira do réxime. Nas “Verbas Limiares” explica a importancia das lendas e a súa

---

<sup>85</sup> Esta obra foi editada tamén en castelán (Madrid: Ed. Espasa Calpe, col. Austral, 1977). Segundo Maceira (2014: 488-489) xa no Colóquio de Estudos Etnográficos “Dr. José Leite de Vasconcelos”, celebrado en Porto en 1958, Carré informaba de que rematara a indagación sobre lendas tradicionais, investigación que perfeccionou na década dos sesenta e que presentou nunha conferencia celebrada en 1961 na Reunión Recreativa e Instructiva de Artesanos da Coruña, texto que lle serviu de base para redactar a introdución teórica deste volume.

<sup>86</sup> Maceira (2014: 153-154) dá noticia de que este escritor dirixiuse á infancia con varios textos inéditos, a maioría costumistas e de tendencia realista, entre eles hai que nomear os inéditos “A cova do castro”, que é unha reescritura ideolóxica na que mestura lendas, mitoloxía, fantasía e realidade, presentando o ideal físico asociado coa mitoloxía celta, a madrasta como personaxe agresor, e un vello con porte de druída quen realiza un ritual ateigado de referencias culturais galegas que remata coa entrega dun colar, símbolo de integración na comunidade. E “A festa da Marica”, reescritura protagonizada por Marica que recorda o conto de “Cinsenta”, pois é castigada a non ir coas tres irmás á festa da aldea e unha póla de castiñeiro convértese nun rapaz co que baila.

ampla difusión, o proceso de recollida e organización e cita os estudosos máis importantes na materia. Tamén apunta as principais características das lendas galegas, que clasifica en cinco grupos: populares, relixiosas, fantásticas e de encantamentos, históricas e romancescas. Por último establece as diferenzas entre as lendas galegas e as castelás, ofrecendo unhas mostras de cada un dos grupos, algunhas delas con características semellantes aos contos maravillosos.

A produción narrativa xeral dirixida a un destinatario específico infantil e xuvenil publicada até 1980 non foi moi numerosa<sup>87</sup>, debido aos condicionantes socio-políticos-culturais sinalados. E se nos fixamos nas reescrituras o número é aínda máis reducido pois foron seis as obras publicadas que parten de hipotextos reescritos como se pode observar no seguinte cadro:

| <b>Ata 1980</b>            | <b>Infantil</b> | <b>Xuvenil</b> |
|----------------------------|-----------------|----------------|
| <b>Instrumentais</b>       | <b>3</b>        | <b>0</b>       |
| <b>Outras reescrituras</b> | <b>2</b>        | <b>1</b>       |
| <b>TOTAL</b>               | <b>5</b>        | <b>1</b>       |
| <b>TOTAL</b>               | <b>6</b>        |                |

O cómputo das **reescrituras instrumentais** dirixidas especificamente ao lectorado infantil e xuvenil inauguraríase, se se puidese contar cos volumes correspondentes, cos contos debidos ao pai da etnografía galega, Vicente Risco (Ourense, 1864-1963), quen escribiu “O rei avarento”<sup>88</sup> (1921), publicado co subtítulo de “Conto primeiro”, co que se tiña a intención de inaugurar un “proxecto editorial que abriría as portas do sistema literario galego ao mundo da infancia” (Pardo de Neyra, 2006: 57) de carácter eminentemente formativo na colección “Contos pra nenos”, concibida por Bernardino Varela do Campo, unha “colección que, co selo do galeguismo nacionalista, pensaban ofrecer para a educación dos escolares galegos nas recentemente fundadas Escolas do Insiño galego” (Pardo de Neyra, 2006: 57) e que

<sup>87</sup> Concretamente até 1980 publicáronse un total de 27 narrativas infantís e 5 xuvenís (Fernández e Ferreira en Roig, coord., 2015: 52, 84), sobre todo na década dos setenta cun total de 20 infantís e 3 xuvenís.

<sup>88</sup> Conto que, xunto cos inéditos “O labrego e mais o Rei”, un “conto de homes astutos” (Pardo de Neyra, 2006: 79), e “A dona encantada”, foron recuperados e adaptados á normativa vixente pola Editorial Galaxia no volume *Tres contos maravillosos* publicado en 2004 na serie laranxa da colección “árbore/galaxia”, acompañado das ilustracións figurativas de Jacobo Fernández (Vigo, 1971) e dun peritexto inicial no que se explica a xénese dos tres relatos que naceron co afán de “chegar a mans dos nenos e nenas de Galicia”.

“unicamente serían de responsabilidade da órbita das *irmandades*, estando restrinxida, por iso, calquera alusión autorial (...) o cal restaba calidade creativa á nova empresa pois exclusivamente se quería presentar como un documento de traballo sen ningún tipo de interese artístico” (Pardo de Neyra, 2006: 58), aínda que non hai constancia documental da existencia de ningún exemplar (Vázquez Sousa, 2003: 141).

Son estes contos un claro exemplo de reescritura instrumental que beben da tradición popular galega malia que pola urxencia e rapidez na súa redacción “non posúen unha entidade literaria especialmente digna de mención” (Pardo de Neyra, 2006: 65). No relato “O rei avarento”, cuxo antecedente é o conto da transmisión oral “O fillo do rei” recollido na antoloxía *Contos maravillosos*, de Mariño Ferro (Pardo de Neyra, 2006: 75), o heroe protagonista, un neno nacido con moi boa estrela, pese ás tentativas de El-Rei para desfacerse del, consegue a man da Princesa tras obter tres cabelos do demo grazas á axuda da ama de chaves do demo, que se trata dunha vella meiga, e a resolución das tres cuestións que lle propoñen diferentes personaxes no seu camiño ao inferno. O rei, ao ver as riquezas do mozo, decide facer o mesmo camiño, aínda que a súa avaricia o vai converter no novo bateleiro. Conta cos elementos do maravilloso dende os inicios nos que se presenta o heroe protagonista, que é separado da súa familia polo antagonista quen tamén o obriga a emprender unha viaxe iniciática marcada por unha serie de probas e acertixos que ten que superar, apoiado por un axudante, e que consegue o recoñecemento unha vez que regresa, mentres que se desenmascara o antagonista que é castigado a quedar de bateleiro como penitente eterno. Trátase dun conto maravilloso conformado por unha situación inicial e dúas secuencias, no que se identifica unha rede funcional de vinte e catro funcións (Pardo de Neyra, 2006: 77-79).

En “A dona encantada”, un home de Maceda axuda a unha rapaza que atopa no seu camiño e lévaa á súa casa que estaba dentro dun penedo máxico. Por este favor, o home é agasallado con ouro e a cobizosa da súa muller quere procurar maiores riquezas e mándao na procura do penedo máxico. Trátase dun conto infantil maravilloso, do subgrupo dos relatos de encantamento que segue

claramente o modelo fantástico da mitoloxía galega, un corpus polo que, avivados grazas aos relatos de transmisión oral, os campesiños crían na efectividade das figuras femininas (“as donas”) ou masculinas (“os encantos”), as que podían atopar en calquera momento e que lles poderían auxiliar, na maior parte dos casos facéndoos ricos (Pardo de Neyra, 2006: 88).

Neste proxecto literario-pedagóxico recrutaron a Álvaro Cebreiro, un dos debuxantes máis destacados do nacionalismo para que se fixese cargo da parte plástica.

Despois da Guerra Civil, a partir da década dos sesenta, a produción para a infancia foi máis abundante, arrincando coa edición de reescrituras instrumentais de composicións narrativas da transmisión oral, acompañadas de paratextos dirixidos a este lectorado específico. Na colección “Infantil Galaxia”, publicouse a escolma *Contos pra nenos* (1968), onde o mestre e etnógrafo Laureano Prieto Rodríguez (Carracedo, A Gudiña 1907-Ourense, 1977) ofrece, con connotacións identitarias, sete contos que considerou máis do gusto do público infantil, entre eles, dous contos maravillosos, “A filla do rei”, a historia dunha princesa fermosa, intelixente e soberbia que, ante a obriga do seu pai para casar, pon de condición que casará co pretendente que acerte unha adiviña; e “Graumillo”, versión do coñecido conto dos irmáns Grimm “Pulgarcito”, na que un neno diminuto pasa unha serie de aventuras até que el e seu pai regresan a casa co tesouro duns ladróns. E *Don Gaifar e o tesouro* (1970), un conto pertencente a contos de tesouros, moi abundantes en Galicia, no que se narra a historia do demo canchés Don Gaifar Somonte, que vai polo mundo na busca dun garda para o seu tesouro encantado que merma. Como indica Roig (1996a: 455-456) segue a estrutura típica do relato folclórico: no comezo expónse a situación inicial e preséntanse os personaxes, entre os que se atopa o heroe buscador (Don Gaifar), que sae da casa na procura de algo que colme a carencia súbita e se atopa co doante (ou proveedor), aínda que neste caso non doa o esperable obxecto máxico (animal, obxecto ou calidade). O heroe volta sen obxecto e cunha solución, a comprensión familiar, que recibe dun doador que atopa no seu regreso.

Por último a mestra Dora Vázquez (Ourense, 1913-2010) en *Campo e mar aberto. Contos, poemas e textos galegos pra ler os nenos* (Celta, 1975), un volume que mestura textos narrativos e poéticos, coas correspondentes dramatizacións e que foi ilustrado polos nenos da Agrupación Escolar de Muxía e Luís Cid, ofrece, ademais dunha versión versificada de “A bela durmente”, unha versión narrativa instrumental do conto maravilloso “Polegariño”, tomando como base o conto “Le Petit Poucet” de Perrault.

En canto á produción que se nutre de realizar **reescrituras lúdicas, ideolóxicas ou humanizadoras** dos contos maravillosos, neste período publicáronse tres obras que se deben a autores procedentes da literatura de adultos.

A primeira, *Margarida a do sorriso d'aurora* (Nós, 1927), de Evaristo Correa Calderón (Correas, Neira de Rei, Lugo, 1899-Trives, Ourense, 1986), é unha reescritura instrumental e ideolóxica que será comentada polo miúdo e que corrobora a importancia da literatura de transmisión oral na constitución da Literatura Infantil e Xuvenil galega<sup>89</sup>. Esta obra, que iniciou a narrativa xuvenil (Roig, 1996a, 2015) e que se insire no proxecto pedagóxico das Escolas do Insiño galego das Irmandades da Fala d'A Coruña, é pioneira por incorporar elementos típicos da tradición dos contos maravillosos cunha intencionalidade ideolóxica e innova no tratamento da protagonista Margarida quen ten a posibilidade de escoller marido, non polos seus trazos físicos ou económicos, senón aquel con corazón e que a trate como persoa, reflexionando sobre os verdadeiros valores da vida. Non obstante, mantén elementos do conto maravilhoso como é a ambientación nun tempo e lugar indefinido, a caracterización maniquea dos personaxes, o final feliz co casamento dos protagonistas, así como as funcións de Propp de *afastamento*, *prohibición* e *transgresión*, a *proba*, o *recoñecemento* do heroe e o *matrimonio*.

Dunha forma máis anecdótica, Arcadio López Casanova (Lugo, 1942) no relato infantil *O bosque de Ouriol* (Galaxia, 1973), co que conseguiu o primeiro premio no V Concurso Nacional de Contos Infantís “O Facho” 1972, aprópiase do motivo da viaxe iniciática dos contos maravillosos, personalizada no neno protagonista, Ouriol, quen como moitos heroes é de orixe descoñecida e se cría cunha vella que o atopa abandonado. O neno que debece por ver o mar inicia unha viaxe na que descubrirá o ser de Galicia, é dicir, a xeografía, a gastronomía, a fauna e flora e os costumes galegos, presentados cunha finalidade ideolóxica e reivindicativa do ser galego e cunha visión idealizada e profusamente lírica.

A terceira reescritura humanizadora e ideolóxica, “Cascabel, o cabaliño do circo” (Galaxia, 1979)<sup>90</sup>, realizouse corenta e nove anos máis tarde que a primeira. É un conto co que

---

<sup>89</sup> Neste sentido tamén é de salientar a primeira obra transvasada para o lectorado infantil e xuvenil *Os catro cisnes brancos: lenda celta* (Céltiga, 1922), traducida por Manoel Fernández Barreiro. Unha lenda proveniente da transmisión oral celta que comparte moitos trazos e elementos cos contos maravillosos e que se emprega cunha intencionalidade ideolóxica de reivindicar a lingua galega como elemento unificador e de defensa dunha nación, pois os fillos dun rei conservan o raciocinio e mantéñense unidos grazas a conservaren a lingua celta que comparten, tras seren convertidos en catro cisnes brancos por unha madrastra malvada.

<sup>90</sup> Tamén foi publicado con correccións lingüísticas no volume *Contos para nenas e nenos: circo, estrelas, pinos... rosas, paxaros...* (Gráficas Gutenberg, 1996), de Dora Vázquez, que acolle tamén os contos “Estrelina do Mar”, publicado en *Campo e mar aberto. Contos, poemas e textos galegos pra ler os nenos* (Celta, 1975); “Piñóns de ouro”, unha tradución do conto “Torbi, el leñador”, co que merecera unha mención no concurso de contos Jauja de Valladolid e publicado no xornal *Libertad* o 28 de setembro de 1960; e tres novos: “A correr mundo”, “A roseira de Mariquiña” e “O neno e o paxaro”. O volume reflicte unha clara dependencia da lírica e narrativa da transmisión oral, tanto na temática coma na forma constructiva, aínda que cunha renovada sensibilidade poética acorde cos tempos (Roig, 1999).



a mestra ourensá Dora Vázquez (Ourense, 1913-2010) en 1976 obtivo o primeiro premio do IX Concurso Nacional de Contos Infantís “O Facho”, aínda que non se publicou até o ano 1979 no volume *Contos pra nenos* da Agrupación Cultural O Facho.

Neste conto nárranse as aventuras do protagonista, o cabalo Cascabel, dende que foxe do circo, debido aos malos tratos do domador, até que volve ao circo e se converte na estrela, pois ao tocar os seus axóuxeres fai a xente feliz.

O motivo da saída é a falcatruada que lle fai o antagonista ou agresor, o domador Pichina, quen lle pega por non saber andar a catro patas. A Cascabel “a inxusticia do trato do dono proíalle no corazón” (p. 62)<sup>91</sup> e decide fuxir. Despois de durmir na campiña “ceibe, dono e señor da súa liberdade” (p. 64), esperta coas raiolas do sol e atópase “coas meniñas doces e soñadoras dunha moza fermosísima de moura cabeleira” (p. 64) que se lle presenta como “unha fada que mora nestes balados” (p. 64) e que vai realizar a función de doante do obxecto máxico, pois

rañóuno nas orellas, primeiro unha e despois a outra (...) dende agora vas estar ledó, sementarás felicidade por onde vaias co son cristaiño dos teus axóuxeres, que cantos te escoiten sentirán cambear a tristeza pola ledicia, o odio polo amor, a guerra pola paz, a ambición pola saudade; sí, Cascabel, farás ditoso ó mundo que te conoza (...) Pois ¡camiña!, dixo a fada pasándolle a man polos axóuxeres, e que se cumpla en ti o encanto que agora che fago. (p. 65)

Dende ese momento no que recibiu tamén un bico entre os ollos, todo cambia pois Cascabel, ao que a fada lle concedeu o don da felicidade, facía o ben por onde pasaba e ao sonar o colar “os que tiñan odio sentían desexos de amizade e de amor” (p. 65), de paz e caridade, “sentimentos novos e bons que a música encantada do colar ía despertando” (p. 68), de feito a música era “tan extraña que enchía de ledicia o corazón do público” (p. 70).

Na súa viaxe o protagonista, quen cumpre como heroe, atopa a un rapaciño chamado Loliño a quen lle morreran seus pais e dende entón “os dous amiguiños xa non se separaron” (p. 67). Loliño é o axudante que acompañará a Cascabel, o axudará a repartir felicidade por feiras e romarías e aprenderá a facer acrobacias para “tocar o corazón das xentes coa caridade cando facía falta” (pp. 69-70) e así conseguir cartos para darlle de comer a tolleitos, coxos e xentes miserables. Nunha das romarías ás que acoden, Cascabel axuda a unha vella a subir até a capela, que en realidade é a fada que quería comprobar se Cascabel estaba a usar o seu don

---

<sup>91</sup> Cítase pola primeira edición.

máxico e que “agora que sei que todo vai como eu quería déixovos e voume para os meus balados” (p. 68).

Un día, atópanse co circo e “rinchóu forte coa ledicia, e botóu a correr con Loliño ó lombo, entróu no circo e atopouse na pista” (p. 70), todo o mundo lle aplaudía e Pichina, que tiña o corazón cambiado, abrazouse a Cascabel e quería recompensar a Loliño por devolverllo, mais Loliño só quería quedarse no circo co seu amigo “o único que teño no mundo, que el me sacóu as penas do corazón” (p. 71). Así Loliño e Cascabel conseguiron ter un número no circo xuntos e “as xentes do circo máis que nunca sentíanse felices...” (p. 71)

Trátase dun conto fantástico-realista que con tenrura e humor bota man de diferentes elementos do marabilloso como son a viaxe iniciática, as funcións de falcatruada, saída, proba e regreso; os actantes de agresor, heroe, doante, obxecto máxico e axudante, realizados respectivamente polos personaxes de Pichina, Cascabel, fada, axouxeres e Loliño; e o final feliz.

A intención humanizadora desta reescritura obsérvase na evolución psicolóxica dos personaxes, tanto do protagonista Cascabel, que pasa dunha actitude de medo e inseguridade a subir a súa autoestima co recoñecemento dos demais, como no domador, que evoluciona de ser cruel e sen escrúpulos a buscar o seu cabalo. A reescritura ideolóxica reflíctese nos valores que quere transmitir o conto: a denuncia do maltrato dos animais, que recibía Cascabel da man do seu domador e contra o que se rebela fuxindo do circo, realizando unha viaxe iniciática de aprendizaxe e autoconecemento das súas capacidades na que descubrirá a autoestima e a liberdade persoal.

Como sinalou Roig (1999: 15), a autora segue as fórmulas propias dos contos maravillosos para crear un “conto fantástico-realista cheo de tenrura e humor e no que hai unha clara aposta por defende-la liberdade e a autoestima”.

### **II.1.3. Análise de *Margarida a do sorriso d’aurora***

Seguindo os criterios establecidos, neste período analízase esta obra de Evaristo Correa Calderón (Correas, Neira de Rei, Lugo, 1899-Trives, Ourense, 1986), publicada pola editorial Nós en 1927, por ser pioneira das reescrituras ideolóxicas da narrativa infantil e xuvenil galega e por inaugurar a narrativa xuvenil, ademais de ser unha das tres primeiras obras

narrativas que se publicaron en libro dirixido aos máis novos, polo tanto as que inician o decorrer da Literatura Infantil e Xuvenil galega. O conto tivo unha primeira versión en dúas entregas, publicadas nos números 243 e 244, de *A Nosa Terra* (1927: 11-12; 1928: 10-12)<sup>92</sup> e case ao mesmo tempo, en xaneiro de 1928, a edición en libro.

Trátase da historia de Margarida, unha moza abandonada e coidada por unha velliña que, en realidade, como fai ver o autor implícito, é unha Boa Fada (Roig, coord., 2015: 56-57). A protagonista, que realiza a función de heroína, aparece descrita por varios trazos físicos: “tinha na sua face o cór vermelho das mazás zoadas, cantar de pájaros era o seu falar e-o engado do sol cando nasce a sua sorrisa” (Correa, 1927: 5) coa que é capaz de envolver os mozos; e tamén por trazos morais como a bondade do seu corazón, alegría e bo carácter.

Margarida, que por aquela altura está en idade de casar, ten moitos pretendentes (o príncipe Rinaldo, un mercador, un pastor e o xograr), “un conxunto social representativo do ‘galaico tradicional’ ao xeito do Antigo Réxime” (Pardo de Neyra, 2006: 172). Mais non escolle polos seus trazos físicos ou económicos senón aquel que conte con corazón e que a trate como persoa. Malia a súa simplicidade temática, esta narración convida a reflexións máis profundas con tintes morais ao tratar da madurez da muller, do comportamento humano e dos verdadeiros valores da vida.

No relato, estruturado en dúas partes, a busca do corazón por parte da protagonista feminina e a busca dun sucesor por parte do monarca do País da Felicidade, aparecen os principais elementos estruturais do conto maravilloso, como indica Roig (1996a: 393-398):

- A acción desenvólvese nun tempo e lugar irreal e indefinido: “Isto socedía no tempo Antigo, no País da Felicidade” (Correa, 1927: 5).

- Os protagonistas principais caracterízanse con calidades positivas, como a bondade, ledicia ou resignación, e teñen que superar unha serie de dificultades para chegar á súa meta.

- O final é feliz co casamento dos protagonistas que se converten en Reis do País da Felicidade e aseguran a sucesión do trono mediante a procreación. “Aquel día houbo festas e iluminacións no Pazo Real, e tres anos despois o Rei velhiño jogaba nos jardís reás c’un neto que aínda non se tiña bem” (Correa, 1927: 23).

- Estruturalmente, aparecen as funcións de Propp:

- *Afastamento* (función  $\beta$ ), ao ser Margarida separada do seu fogar.

---

<sup>92</sup> O que indica que se deberon cruzar as entregas, dado que *A Nosa Terra* publicou a segunda parte do conto en xaneiro de 1928, con posterioridade á edición en libro.

- *Prohibición* (función  $\gamma$ ) e *transgresión* (función  $\delta$ ) das ordes da avoa e a chegada non recoñecida do heroe, cunha vida e unha peripecia similar á da heroína.
- *Proba*, cando o xograr lle pide á súa muller que se presente ao concurso que organiza o Rei para nomear sucesora.
- *Recoñecemento* do heroe (función Q), por medio da anagnórese cando se rebela que o xograr é o fillo do Rei.
- *Matrimonio* (función W) entre Margarida e o xograr que propicia a felicidade absoluta no reino.

O argumento segue a orde descrita por Propp, aínda que hai omisión de todas as funcións negativas e non teñen en conta ou non se queren marcar as calidades negativas dos personaxes, de feito que o “autor fai unha obra orixinal partindo das liberdades que o esquema lle permite, non altera a morfoloxía e o sentido fundamental do relato, pero crea un conto singular á vez que o enmarca no conto de fadas tradicional ou marabilloso” (Roig, 1996a: 398). Ademais establece un diálogo intratextual co conto infantil castelán “El rey Pichichi y la princesa Lili”, que Correa escribira entre febreiro de 1918 e xullo de 1919 (Pardo de Neyra, 2006: 156), combinando diversos motivos e elementos para crear, en galego e para a cultura galega, o primeiro conto de fadas de autor.

*Margarida a do sorriso d'aurora*, ademais de servir de canle de expresión do compromiso e ideoloxía dos homes e mulleres empeñados en outorgarlle visibilidade á riqueza cultural galega, é o punto de partida da liña temática da reescritura dos contos marabillosos, seguindo o uso ideolóxico, con afán e vontade de modernización, ao escoller unha heroína activa que ten o poder de elección e que ascende na escala social, demostrando que calquera persoa pode chegar ao cume da escala social se ten bos valores morais.

O conto acompáñase de tres preciosos debuxos realistas en branco e negro, asinados por X. P. e atribuídos a Xaime Prada (Vilamartín de Valdeorras, 1891-Madrid, 1966) nunha recensión aparecida en *Nós* (1928: 193). Neles móstranse tres escenas importantes do argumento cun estilo figurativo e detallista, onde aparecen distintos personaxes, que se reforzan cun pé alusivo e explicativo do que se mostra a nivel visual. Na primeira, que aparece ao inicio do relato, pódese ver á protagonista Margarida, vestida con traxe tradicional e zocas, arimada á porta dun cortello mentres que pasa un xograr con calzas, capa, sombreiro e o seu instrumento musical; e o pé alusivo refírese ao sobrenome que lle puxeron á moza “Os

juglares que pasaban pújéronlhe a da Sorrisa d’Aurora” [p. 7]. Na segunda, un pastor en primeiro plano, caracterizado co traxe tradicional galego, acompañado dun rabaño de ovellas e un caxato, ve pasar polo camiño á protagonista cun mandil e un recipiente apoiado na cabeza, que tamén mira cara a el; ao tempo que o pé describe o sentimento que agroma no pastor ao ver a Margarida: “O Pastor quedouse prendado...” [p. 13]. A última ilustración sitúase no salón real e pódese ver con detalle o rei, vestido ao modo medieval, e sentado no trono, custodiado por dous soldados, e de espaldas un grupo de mulleres, mentres que o texto a pé do debuxo describe a acción que se mostra representada visualmente. “O Rei sentóuse no seu trono...” [p. 19]. Polo tanto, tamén as ilustracións inciden naqueles elementos identitarios ao representar algúns dos personaxes e o espazo con caracteres galegos, véxase o vestiario de Margarida e do Pastor ou outros de tipo arquitectónico, como é a representación das vivendas en pedra.

É de salientar que esta obra tivo unha aceptable acollida por parte da crítica do momento. Así, na revista *Nós* (Tomo III, 1927: 193) pódese ler unha recensión (seguramente debida á man de Vicente Risco) na que se comenta que este relato de Correa Calderón “é un conto, un conto deses que antes lían os nenos (hoxe len revistas de fútbol, argumentos de películas ou como moito a Buffalo Bill) e que agora lemos os homes”.

## II.2. O CONTO MARABILLOSO E AS SÚAS REESCRITURAS DE 1980 A 2000

### II.2.1. Contexto socio-político e cultural

Tras a Constitución de 1978, nas décadas dos anos oitenta e noventa conformouse o sistema literario infantil e xuvenil galego, grazas ao desenvolvemento de políticas orientadas á recuperación e defensa dos elementos identitarios, propiciadas pola aprobación en referendo do Estatuto de Autonomía de Galicia no ano 1981 e pola Lei de Normalización Lingüística en 1983 que permitiron o proceso de galeguización e de normalización da cultura e lingua galegas, na sociedade e, sobre todo, no ensino<sup>93</sup>, incidindo no incremento da produción e no desenvolvemento da Literatura Infantil e Xuvenil galega, debido á dependencia desta literatura co sistema educativo<sup>94</sup> e do compromiso de docentes que, máis alá do seu labor profesional, adoptaron un papel moi activo no ámbito literario en diversos proxectos editoriais e algúns incluso se iniciaron na escrita de Literatura Infantil e Xuvenil con textos creados para os manuais escolares. No sistema universitario galego, só a finais deste período comezou a abordarse na Universidade compostelá a evolución desta literatura na materia “Lingua e Literatura galega” na Escola Universitaria de Formación do Profesorado de EXB e na materia “Literatura Infantil e Xuvenil galega” nalgúns programas de doutoramento na Facultade de Filoloxía, defendéndose en 1994 no departamento de Filoloxía Galega, a primeira tese de doutoramento sobre esta literatura, realizada por Blanca-Ana Roig (1996a).

Tamén axudaron na conformación deste sistema literario diferentes asociacións como a Asociación de Escritores en Lingua Galega (AELG, 1980) e sobre todo, dende o eido

---

<sup>93</sup> Regulado pola Lei Xeral de Educación de 1970 e a Lei Orgánica Xeral do Sistema Educativo (LOXSE, 1990).

<sup>94</sup> De feito, no Deseño Curricular Base do Ensino Secundario recoñeceu-se por primeira vez a Literatura Infantil e Xuvenil como fornecedora de lecturas pois recomendábase “partir dos autores máis valiosos da chamada literatura xuvenil e daqueles xéneros (relatos tradicionais, novela negra, ciencia ficción, terror...) que resulten próximos ó alumnado destas idades” (Xunta de Galicia, 1992: 32).

divulgativo, a Asociación Galega do Libro Infantil e Xuvenil. Gáliz (inicialmente Agáliz, 1989), sección da Organización Española para el Libro Infantil (OEPLI), conformada por autores, ilustradores, tradutores, docentes, bibliotecarios, editores, libreiros... co obxectivo de defender e promover a Literatura Infantil e Xuvenil e impulsala no exterior; e, dende o eido investigador, a Asociación Nacional de Investigación en Literatura Infantil y Juvenil (ANILIJ), creada na Universidade de Vigo en 1998, favorecendo o debate, o intercambio e a colaboración de estudosos para asentar a crítica académica sobre esta literatura, que nun principio prestou pouca atención á Literatura Infantil e Xuvenil galega, pero que pouco e pouco foi sendo obxecto de atención como unha das literaturas a considerar na investigación dos seus membros.

Ao mesmo tempo, a demanda e o baleiro de coleccións e de premios na Literatura Infantil e Xuvenil galega alentaron as editoriais galegas e foráneas e outras institucións a centrarse no destinatario máis novo, publicando obras que trataban temáticas próximas aos contidos curriculares e consolidando coleccións dirixidas a este tramo de idade. Para estimular a calidade artística e a innovación convocáronse premios, tanto en Galicia coma fóra, que lles proporcionaron aos escritores prestixio e difusión do conxunto da súa obra, nos que se recoñeceron obras que reescriben o conto maravilloso.

Algunhas desas coleccións de Literatura Infantil e Xuvenil dedícanse especificamente a recoller adaptacións e versións galegas de contos populares de diferentes latitudes, entre eles contos maravillosos, e contos procedentes da oralidade asinados por Perrault e os irmáns Grimm ou nutríronse en gran número con títulos que parten de reescrituras da narrativa de transmisión oral. Foi o caso da Editorial Galaxia que, en coedición con La Galera de Barcelona e Elkar de Donostia, publicou a colección “A chalupa” (1983-1992), que tamén acolleu obras de autores contemporáneos; de Edicións Xerais de Galicia que en “O Rato Pérez” (1984-1986), en coedición con Anaya e o selo francés Éditions Grasset&Fasquelle, ofreceu adaptacións traducidas por Valentín Arias e con ilustracións pioneiras, modernistas e vangardistas, na práctica totalidade “contos de fadas”, de moi boa recepción nesta etapa infantil e que serven para transmitir aqueles valores humanos básicos que son quen de asimilar a esa idade” (Roig, 1996a: 531).

En 1986 Xerais creou o Premio Merlín de Literatura Infantil, no que se premiaron reescrituras dos contos maravillosos, e a partir de 1988 a colección homónima; e cara ao final

do período “Contos universais” (1998), que atesoura relatos dos Grimm, H. C. Andersen e Perrault en cuidadas edicións de gran formato e encadernación en cartonné.

É de salientar, para a recuperación da narrativa de transmisión oral, a colección “Cabalo buligán”, creada en 1998 para un lectorado avezado, a cargo dos escritores e estudosos da literatura oral Xosé Miranda, Antonio Reigosa e Xoán Ramiro Cuba, quen tamén realizaron a selección, a organización temática e a adaptación dos contos recollidos da oralidade e doutras recompilacións. É esta unha iniciativa única na recuperación e recreación da literatura de transmisión oral galega pensando nun lectorado novo, dado que as anteriores como fora o caso de *Contos populares da provincia de Lugo* (1963), destinada aos mediadores, eran máis filolóxicas, pois recollían variantes sen adaptar. Agora ofrécese “versións literarias” agrupadas por temáticas (contos maravillosos, de maxia, fantásticos, de parvos e pillos, prodixiosos, de animais e de encantamento) que xa se indica dende os peritextos iniciais de cada libro, por exemplo, na contracuberta, onde se anticipan as principais características do contido dos contos e sobre todo nas “Notas”, peritextos posfaciais que informan das fontes, das diferentes versións galegas recollidas que os adaptadores empregaron no seu labor de recreación, e das clasificacións que fan os estudosos delas. Deste xeito, os versionadores pretenden achegar os contos tradicionais galegos, transmitidos oralmente e rexistrados por etnógrafos na lingua do país, á infancia galega, pois consideran que, se ben os nenos en Galicia teñen acceso á literatura universal oral, hai un baleiro e descoñecemento no tocante á galega, como ben manifestan nun peritexto prefacial, onde se explica que moitos dos relatos que se ofrecen “andaban dispersos en publicacións, xeralmente pouco coñecidas”.

Coa mesma intención editorial A Nosa Terra, fundada en 1977 e moi comprometida coa cultura e o idioma galegos, comezou a editar libros infantís e xuvenís dende 1989. En 1998 deu a lume a colección “Contos populares”, na que se publicaron até o ano 2001 vinte e dous volumes de pequeno formato con paratextos axeitados aos primeiros lectores que ofrecen adaptacións de contos populares, como se indica dende os peritextos editoriais, seleccionadas polo Colectivo Crisol<sup>95</sup>.

Sotelo Blanco Edicións, empresa constituída en 1981 con sede en Barcelona, encargouse sobre todo da edición de títulos cataláns en lingua galega, acollendo obras de autores contemporáneos, algunhas delas na liña de reescritura dos contos maravillosos nas coleccións

---

<sup>95</sup> Formado por M<sup>a</sup> Carmen Aguín, Tina Parada, Elvira García, Carlos Alonso e Remedios Padín, que asinan en conxunto os doce volumes publicados durante este período, como se pode ver no arquivo *Producción da literatura infantil e xuvenil en galego* na páxina en liña da Rede Temática de Investigación LIJMI <http://www.usc.es/gl/proxectos/lijmi>.



“Os libros do sol e da lúa” (1987-1990), “A porta” (1988-1993) e “A fiestra” (1988-1993); e Ir Indo Edicións, creada en 1985 por Bieito Ledo, puxo en marcha a colección “Historias tradicionais contadas de novo” (1993) con catro relatos recuperados e reescritos polo escritor portugués Antonio Torrado.

En 1998 encetou a súa traxectoria a Editorial Kalandraka que apostou polo álbum de calidade e que dedicou unha colección específica “Os contos do trasno Comodín” a ofrecer adaptacións de contos da transmisión oral, ofrecendo reescrituras instrumentais na narrativa textual e reescrituras máis lúdicas e innovadoras na narrativa visual.

Estimuladas pola crecente demanda editorial en Galicia, as editoriais foráneas buscaron un oco neste novo mercado e, ante os poucos beneficios que lles estaba a reportar unha política editorial centrada na tradución do seu fondo literario castelán, comezaron a incorporar obras de autores galegos nos seus catálogos, apostando tamén pola oferta de reescrituras da narrativa de transmisión oral. A primeira que comezou esta política editorial, foi Argos Vergara con “O dragón bermello” (1982-1985), colección concibida para primeiros lectores especializada, sobre todo, en reescrituras instrumentais de contos folclóricos, aínda que tamén acolleu traducións de obras modernas e versións reducidas de obras clásicas da literatura.

Nos anos 1982-1983, a Editorial Susaeta de Madrid, baixo o patrocinio da Deputación de Lugo, sacou ao prelo os primeiros volumes de “Contos populares” versionados ao galego e traducidos moi deficientemente por Ramón Reimunde Noreña; e no ano 1992, na colección “Clasicontos”, volveu publicar versións máis extensas destes contos. Seguíronlle outras editoriais que acolleron en diferentes coleccións reescrituras de todo tipo como a editorial sevillana Algaida que en 1987 puxo en galego as traducións dos “Contos da media luniña”, de A. R. Almodóvar, onde se ofrecen versións de moitos contos maravillosos españois; a Editorial SM que mantivo en solitario a colección e premio “O barco de vapor”, seguiu acollendo e galardoando diferentes tipos de reescrituras; Alfaguara que publicou, entre 1989 e 1990, as coleccións “Infantil Alfaguara” e “Xuvenil Alfaguara” e puxo en marcha Edicións Obradoiro en 1994 coa colección “Infantil-Xuvenil”; Anaya que transvasou ao galego algúns dos títulos das súas coleccións “O trasniño verde” (1990-1996) e “Sopa de Libros” (1997) e que introduciu soportes audiovisuais na colección “Cuentos clásicos interactivos” (1996), de Anaya Educación.

Xa cunha menor incidencia e con menos exemplos de obras que se corresponden con diferentes usos do conto maravilloso, o Grupo Edebé puxo en funcionamento Edebé-Rodeira

en 1992 para dedicarse á edición de libros e material escolar en lingua galega co deseño dun conxunto de coleccións, como “Tren azul”, “Tucán” e “Periscopio”, dirixidas a primeiros lectores, lectorado autónomo e mozo, respectivamente, e a convocatoria do Premio Edebé dende 1993.

O Grupo Everest creou en Galicia o selo Everest Galicia en 1997 que puxo en marcha as coleccións “Montaña encantada”, que oferta lecturas dende a etapa infantil á adolescencia en diferentes series; e “Punto de encontro”, centrada sobre todo nun lectorado mozo, nas que alternan as creacións de autores galegos con traducións de clásicos contemporáneos.

A valorización da Literatura Infantil e Xuvenil galega viuse reforzada polos premios foráneos, alentados por institucións nacionais e internacionais, como o Premio Nacional ao Mellor Labor de Tradución de Libros Infantís, o Premio Nacional de Literatura Infantil e Xuvenil, o Premio ás Melloras Ilustracións Infantís e Xuvenís e o Premio Lazarillo de Creación Literaria. Ademais a produción dos autores galegos comezou a formar parte das seleccións máis prestixiosas do mundo como a Lista de Honra da International Board on Books for Young People (IBBY), creada en 1956, e a listaxe de The White Ravens, dende 1996, da Internationale Jugendbibliothek de Múnic.

En paralelo ao dinamismo alcanzado no eido editorial e na convocatoria de premios, comezaron a agromar, en moitos casos vinculadas a experiencias didácticas, novas publicacións periódicas, fundamentais para a difusión e o estudo do *corpus* atesourado nas que tamén se lle presta atención á recepción crítica das reescrituras do conto marabilloso. Entre as cabeceiras nadas na etapa anterior que continuaron a súa traxectoria, están *As Roladas-2* (1978-1981); a ela uniuse dende 1980 a revista *O Ensino*, editada pola Asociación Socio-Pedagóxica Galega (AS-PG), na que resulta de grande interese o suplemento infantil dirixido a docentes e discentes “*Bule-Bule*”, no que se introduciron comentarios descritivos e informativos e que pasou a integrarse no semanario *A Nosa Terra*. Xa, en 1986, o colectivo Nova Escola Galega alentou a *Revista Galega de Educación*, que tamén impulsou o suplemento “*Na Escola*” publicado no xornal *La Región*. Outras revistas galegas relacionadas co ensino, que incorporaron apartados con notas e artigos dende perspectivas máis científicas, foron *Adaxe* e *Revista Galega do Ensino*. Tamén apareceron referencias a reescrituras nas revistas galegas especializadas: *Chorimas* (1984-1986), da Dirección Xeral de Política Lingüística da Consellería de Educación e Cultura, *Papeles de literatura infantil* (1986-1994) e *Fadamorgana* (1999). E nas revistas galegas non específicas nesta literatura, como *Grial*

(1963), *Festa da Palabra Silenciada* (1983), *Boletín Galego de Literatura* (1989), *Anuario de Estudios Literarios Galegos* (1992)<sup>96</sup>, *Tempos Novos* (1997), *Eidos do Libro* (1998-1999) e *Guía dos Libros Novos* (1998).

En canto ás publicacións periódicas especializadas na Literatura Infantil e Xuvenil doutros ámbitos, introduciron comentarios críticos e divulgativos sobre reescrituras da narrativa de transmisión oral sobre todo en *Cuadernos de Pedagogía* que, a partir de 1988, se converteu en *CLIJ. Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*.

A partir de 1995 a atención cara á Literatura Infantil e Xuvenil intensificouse, sobre todo pola acollida nos *Informes de literatura galega*, dirixidos por Blanca-Ana Roig Rechou dende o Centro Ramón Piñeiro para a Investigación en Humanidades<sup>97</sup>, o primeiro observatorio bibliográfico descrito de e sobre literatura galega, cun apartado específico para todo o que se publica de e sobre Literatura Infantil e Xuvenil galega en Galicia e fóra dela en calquera lingua, acollendo as adaptacións, versións, traducións de contos maravillosos e todos os tipos de reescrituras, non só no apartado “Literatura Infantil e Xuvenil” senón tamén no intitulado “Literatura de transmisión oral”.

Como se puido constatar, neste período constituíuse o sistema literario infantil e xuvenil galego, pois como dixo Roig (2013) xa comezaron a funcionar todos os axentes que interveñen na comunicación literaria e neste sistema a atención á literatura de transmisión oral foi intensa como se verá no aumento do número de obras que a usaron para reescribir as súas composicións a partir dos diferentes modos de tratamento.

## II.2.2. Reescrituras dos contos maravillosos: produción

Nas dúas últimas décadas do século XX é de salientar que a produción narrativa para a infancia foi a máis numerosa<sup>98</sup> e caracterizouse en liñas xerais, ademais de por ofrecer innovacións, por continuar “correntes e tendencias iniciadas no período anterior, caso das

---

<sup>96</sup> Que a partir de 1995 publicou unha panorámica da Literatura Infantil e Xuvenil, ausente nos números anteriores, o cal dá conta da invisibilidade que rodeaba a produción para os máis novos.

<sup>97</sup> Un centro amparado pola Xunta de Galicia e un convenio coas universidades do sistema universitario galego que non só acolle este proxecto, senón outros que dan visibilidade á literatura en xeral e á Literatura Infantil e Xuvenil en particular.

<sup>98</sup> A modo indicativo, nun total de 480 obras narrativas, 356 foron destinadas á infancia fronte a 124 para a xuventude (Mociño en Roig, coord., 2015: 151).

reescrituras ideolóxicas e lúdicas da literatura de transmisión oral; a reivindicación da identidade galega, aproveitando elementos mitolóxicos, simbólicos e históricos; e a crítica social” (Fernández e Ferreira en Roig, coord., 2015: 186).

Das 480 obras narrativas infantís e xuvenís publicadas entre 1980 e 2000, o número de reescrituras dos contos maravillosos que se publicaron ascende a 103, como se reflicte no seguinte cadro:

| <b>1980-1999</b>           | <b>Infantil</b> | <b>Xuvenil</b> |
|----------------------------|-----------------|----------------|
| <b>INSTRUMENTAL</b>        | <b>8</b>        | <b>4</b>       |
| <b>OUTRAS REESCRITURAS</b> | <b>78</b>       | <b>13</b>      |
| <b>TOTAL</b>               | <b>86</b>       | <b>17</b>      |
| <b>TOTAL</b>               | <b>103</b>      |                |

Nas reescrituras instrumentais seguiu-se co labor recompilador de materiais de transmisión oral do período precedente, como foi o caso das dúas escolmas de contos publicadas por Enrique Harguindey (Lugo, 1946) e Maruxa Barrio (Agolada, 1949), *Contos populares* (Galaxia, 1983) e *Antoloxía do conto popular galego* (Galaxia, 1994). Na primeira delas, aínda que non conte con paratextos acaídos á infancia e xuventude, no seu “Limiar” os autores reparan que

Un dos capítulos máis ricos da literatura popular é, sin duda, a narrativa de tradición oral, tan abundante no noso país. Durante séculos constituíu a única fonte de alimentación literaria para os habitantes do medio rural, onde medrou, se desenvolveu e se conservou a través dos anos, transmitida de pais a fillos e de abós a netos. Foi tamén a Literatura infantil dos nosos nenos, privados de literatura escrita, pero non do placer fantástico de escoitar contos á veira do lume. [p. 5]

A segunda toma de base o primeiro volume, *Contos populares*, engadindo unha “Introducción”, con diferentes epígrafes, na que falan da definición, antigüidade, vida, clasificación e enfoques analíticos, sobre o conto de transmisión oral en xeral; un epígrafe dedicado ao conto popular galego; e a escolma na que confesan que “a menor disposición de espacio nesta ocasión, obrigounos a ter que pasar por unha nova peneira o material publicado entón” (1994: 27), aínda que conservan a división en tres grandes apartados, denominados “O mundo con pelica de animal”, “O noso mundo e a súa xentiña” e “Cando algo sobrenatural

interven neste mundo”, que se corresponden coa clasificación en contos de animais, contos realistas e contos maravillosos e relixiosos. Polo tanto, é no último dos apartados onde se acollen mostras de contos maravillosos, tanto no subapartado “Encantamentos e desencantamentos” como en “Cousas máxicas premian e salvan ao bo ou castigan ao malo”.

Tamén en 1983, Xosé González Reboredo (Lugo, 1946) publicou en Galaxia *Lendas galegas de tradición oral* no que o recompilador na “Introducción” define a lenda, estuda as lendas do ámbito galego e explica os criterios da selección. Manténdose fiel á tradición popular, recolle lendas de mouros encantados, de mouras, de tesouros e riquezas ocultas, de serpes, de heroes francos e cidades asolagadas, da virxe, santos e santuarios, de lobos e de lobishomes e outros relatos lexendarios<sup>99</sup>.

En canto ás **reescrituras instrumentais** dirixidas intencionalmente á infancia e xuventude, iniciou este tipo de reescrituras un escritor moi implicado na conformación do sistema literario infantil e xuvenil Xosé Neira Vilas (Gres, Vila de Cruces, Pontevedra, 1928) quen recolleu e traduciu ao galego en *Contos vellos pra rapaces novos* (Do Castro, 1983), ilustrado por Karawane, contos da transmisión oral dos cinco continentes para ofrecer unha “lectura de narracións de latitudes máis arredadas” a un tempo divertida, exemplar e representativa do pobo que lle deu feitiño (Neira Vilas, 1983: 10). No peritexto “Carta-Saúdo” o autor indica que renunciou aos contos da Península Ibérica e reconece a migratoriedade destes contos polos diferentes países que poden ser xa coñecidos polo lectorado. En relación aos maravillosos, no apartado “Asia” reproduce o conto paquistaní “Catro adiviñas” (pp. 69-75), a historia dun pobre leñeiro que coa súa sabedoría interpreta as adiviñas dun faquir enviado polo rei e desencanta os seus catro fillos que foran transformados en pedras; e en “América”, o conto peruano “As sandalias do chasqui” (pp. 157-162) sobre un rapaz moi distraído que, por coidar dunha vella descoidando o seu traballo como mensaxeiro de guerra, é recompensado cunhas sandalias máxicas coas que recupera a confianza do rei inca Huiracocha.

Tamén Bernardino Graña Villar (Cangas do Morrazo, Pontevedra, 1932) en *Cristo e San Pedro peregrinos. (Contos populares de Galicia)* (Xerais, 1994) ofrece á xuventude, apoiadas

---

<sup>99</sup> Na década dos anos 90 publicouse a recompilación debida a Manuel Quintáns Suárez, *Antoloxía de contos populares de Galicia* (Tambre, 1993), que parte do traballo iniciado coa axuda do alumnado do Instituto de Bacharelato de Cee. Mágoa que, como o mesmo recompilador afirma, non inclúa ningunha mostra de contos maravillosos por considerar que soa a “algo artificioso, propio da escola e dos libros, algo alleo ó mundo íntimo e familiar” (p. 21).

con ilustracións de Luís González, reescrituras de contos da transmisión oral, a través das viaxes de Cristo, Xudas e San Pedro nas que se describen e explican a cultura e as xentes de Galicia, algunhas delas con intervención de feitos maravillosos cristianizados, como é o caso de “Os tres desexos de Pedro”, “Os desexos dos pobres” e “Os desexos dos ricos”. Aínda que se tratan de reescrituras instrumentais, na “Introducción” Graña reconece a súa vaidade autoral nas

Varias manipulacións miñas, varios amaños, varios aumentos, e adobos e detalles que penso se poderían contar nunha narración oral demorada, non sintetizada. Algúns contos populares, como veredes, pasaron a ser tan detallados e longos que quizais se poida dicir que pasaron a ser novelas breves. É dicir: tentei de novo poñer amor, imaxinación recreadora, intuición..., o que haxa que poñer para que volvan ser gustosos e de todos, pequenos e maiores, pero sen que se lles perda o sabor, de vellos e populares e de xeito que parezan contados de viva voz e de vagar ao pé dun lume, sen alienacións, sen ruídos, sen televisión ou musiquiñas de fondo (...) Para que sintades orgullo de serdes dun pobo que garda, aínda que esnaquizadas e perdidas ou esquecidas, estas entrañables historias ou contos (...) que, en certos casos, viñan escachadas, sintetizadas, fragmentarias, fixen por contar as historias ‘de novo’, ‘á miña maneira’, inventándolles algunha que outra parte en verso, algún que outro toque que considere atractivo (1994: 15-16).

Os mestres e músicos Mini (Xosé Luís Rivas Cruz, San Martiño de Pacios, Begonte, 1951) e Mero (Baldomero Iglesias Dobarrío, Vilalba, Lugo, 1951) publicaron *Contos de vellos para nenos* (Citania, 1995), con ilustracións de varios nenos e nenas, e *Somos lenda viva: lendas para rapaces* (Citania, 1996). Trátase de dúas escolmas con pouca presenza dos contos maravillosos que non seguen ningunha clasificación e que reparan no potencial receptor agardado, dende o propio título. Así destacan a importancia de transmitir ás novas xeracións a literatura de transmisión oral, dende a dedicatoria “A toda a xente miúda que reciban das lendas toda a tenrura que a tradición da NOSA PATRIA ten de seu” (1996: 5) e tamén na introdución explicativa “As Lendas (A xeito de introdución para a interpretación adulta deste libro adicado a nenas/os e mozas/os)” na que afirman

Quen non sentiu falar das fadas, das bruxas, das meigas, dos mouros, dos animais encantados e transformados, dos encantamentos, das fontes milagreiras, dos ríos e regatos que levaban mil historias e fábulas entre as augas, dos penedos, dos reis e das raíñas, das viaxes e dos santos avogosos, das vigas de ouro, das cóbregas que gardan os tesouros, de castros, de xigantes e ananos..., quen non sentiu falar destes seres entrañables perde un

excelente exercicio de aprendizaxe e de consolidación memorística e unha referencia de identificación entrañable (1996: 14).

Baixo o nome de lendas acóllense relatos que responden a contos maravillosos, como é o caso de, por exemplo, “A raíña encantada que quedou soa”, “A Donada fonte”, “A moza que namorou ó mozo”, “A muller meiga, que deixou de selo” ou “Blancaflor”, entre outros.

En canto ás adaptacións pensadas para o lectorado infantil e indicadas nos paratextos, son de ter en conta as realizadas polo Colectivo Crisol xa citado que publicou doce volumes durante este período<sup>100</sup> para a colección “Contos Populares” da editorial A Nosa Terra, coa que os nenos teñen acceso á literatura popular tan descoñecida (Bernárdez, 1999: 29; Gaspar, 1999b: 75), e que se ilustran con debuxos de Pepe Carreiro (Vigo, 1954) ou Giuseppe Sentiero nun formato pequeno con pasta dura. Son catro os volumes publicados que responden a reescrituras dos contos maravillosos:

- *Sabeliña e o xigante* (1998a), no que unha nena “espilida e traballadora”, filla dunha familia pobre, decide ir polo mundo para gañar cartos e nun país solitario queda de criada dun xigante antropófago, ao que lle consegue roubar o tesouro e regresar á casa dos pais cunha boa fortuna.

- *O home león/A princesa Iria/A árbore das tres torondas* (1998b), no que se recollen tres contos: “O home león”, que narra a historia dunha rapaza prisioneira nunha cova, porque un xigante a quere para el, que é rescatada por un home que consegue un ovo que hai na Serra Moura coa axuda dun león, unha raposa, unha formiga e unha aguia, que lle conceden o poder de adoptar calquera das súas formas; “A princesa Iria”, que recolle a historia dunha princesa que, aconsellada polo seu cabalo Buligán, decide primeiro casar cun mouro cos dentes máis brancos e perfectos que atopa e logo de fuxir coñece a un príncipe co que volve casar e ten dous fillos cos que se refuxia nunha torre até que o seu pai e o seu home chegan para rescatalos da furia do mouro; e “A árbore das tres torondas”, conto maravilloso sobre un príncipe que atopa a árbore das tres torondas que en realidade é unha princesa á que ten que darlle auga para lavala, un peite e un espello para desenfeitizala e poder casar con ela, mais aínda ten que descubrir o engano dunha meiga que se fai pasar pola princesa, despois de convertela en pomba.

---

<sup>100</sup> Como se pode ver no arquivo *Producción da literatura infantil e xuvenil en galego* na páxina en liña da Rede Temática de Investigación LIJMI <http://www.usc.es/gl/proxectos/lijmi>.

- *Martuxiña/Brancaflor/Catro irmáns con oficio* (1998c) con tres relatos: “Martuxiña”, sobre unha rapaza moi valente que logo de servir a El-Rei travestida rematará casando co seu compañeiro soldado; “Brancaflor” no que se narra como unha rapaza interrompe a voda de Xan para relatar os feitos que levaran ao mozo a esquecerse dela e así recuperar o seu amado; e “Catro irmáns con oficio”, historia de catro irmáns que, despois de aprender cadanseu oficio, empregan as súas habelencias para salvar a filla do rei e recibir unha excelente recompensa.

- *O dragón e a princesa/Apio/O fillo do rei* (1998d) que recollen tres contos maravillosos: “O dragón e a princesa” no que se relata a historia dun matrimonio que a través dun elemento máxico, un peixe que fala, conseguen ter dous fillos xemelgos e como un deles marcha do fogar en busca de aventuras e consegue vencer o dragón que tiña atemorizada a cidade, liberar a princesa e casa con ela; “Apio” que é a historia dunha fermosa muller secuestrada nun castelo que é rescatada por un príncipe do que se namora; e “O fillo do rei” que conta a aventura do desafortunado herdeiro da coroa na busca da verdade, pois cando nacera fora arroxado ao río e recollido por unha familia de muiñeiros.

Para un lectorado máis avezado, a xa mentada colección “Cabalo buligán” de Edicións Xerais de Galicia, unha colección que, como se indicou, destaca na recuperación de contos da transmisión oral galega a partir da recompilación e realización de versións literarias de varias versións orais, publicou tamén no ano 1998 dous volumes *Contos maravillosos I* e *Contos maravillosos II*, completados en 1999 con *Contos maravillosos III* e *Contos maravillosos IV* nos que se ofrece unha escolma conformada por doce contos. Nestas primeiras entregasponse de manifesto o rigor co que os autores se achegaron a estes materiais, que complementaron coas propostas dos ilustradores Teresa Novoa (Madrid, 1955), Luís Castro Enjamio (A Habana, 1962), Fino Lorenzo (Baiona, 1962) e Rocío Martínez, respectivamente.

O primeiro volume, *Contos maravillosos I*, acolle “O Paxaro que fala, a árbore que canta e a auga dourada”, conto recompilado por Xosé Miranda (Lugo, 1955), no que se relata a historia dos tres fillos da filla menor dun zapateiro co Rei quen a bota do seu lado e a manda matar, debido a envexa das súas irmás, que lle cambiaran os fillos ao nacer por uns gatos; “Manta en Roma”, adaptado por Antonio Reigosa (Zoñán, Mondoñedo, 1948), é a historia de dous irmáns moi pobres que abandonan a aldea en busca de fortuna; e “A gaita que facía a todos bailar”, versionado por Xoán Ramiro Cuba (Lugo, 1958), onde se narra a historia dun neno que traballando como pastor, axuda a un pobre quen, como era un mago, lle regala unha



gaita máxica que facía bailar a todo o mundo e aos animais cando el a tocaba. A ilustradora Teresa Novoa “soubo reflectir moi ben a atmosfera (máxica unhas veces, humorística outras) de cada un dos contos” (Fernández Paz, 1999b: 281). Ao final inclúense unhas notas informativas sobre as fontes nas que se basearon para a reconstrución das historias e as clasificacións que os estudosos fixeron deles.

O segundo volume, *Contos Marabillosos II*, ofrece as versións reelaboradas de “Xanciño o oso”, a cargo de Xosé Miranda (Lugo, 1955), onde se conta como consegue Xan, fillo dun oso e unha muller, que o demo lle conceda todo o que precisa para casar coa filla máis nova do rei e vingarse do Arrasalombeiros e do Arrancapiñeiros por deixalo preso no castelo do demo; de “Blancaflor”, realizada por Antonio Reigosa (Zañán, Mondoñedo, 1948), na que se relata como a protagonista Antón perde todas as súas posesións e a súa alma nunha partida co demo e como, grazas á filla máis nova do demo, Brancaflor, e aos agasallos máxicos de catro animais, consegue superar as probas que o demo e a súa muller lle poñen para volver a ser libre; e de “A flor do violar”, un conto versionado por Xoán Ramiro Cuba (Lugo, 1958) no que o fillo máis novo dunha familia, despois de conseguir a única flor que podía curar a súa nai e de liberar os irmáns do seu cativerio no inferno, foi asasinado, mais a flor protexe o seu corpo e revíveo. Neste volume as ilustracións en cor de Fino Lorenzo (Baiona, 1962), feitas coa técnica da colaxe, “ofrecen unha ollada moi persoal que reforza a dimensión máxica dos relatos” (Fernández Paz, 1999c: 195).

No terceiro volume, *Contos maravillosos III*, acóllense “O Cabalo Buligán”, recompilado por Xosé Miranda (Lugo, 1955), no que se narra como o cabalo máxico Buligán axuda a princesa Iria a lograr que a elección dun pretendente para casar, por mandato do rei, sexa lenta e a liberarse do perverso marido co que tivo que desposarse; “O mozo que non sabía como era o medo”, versionado por Antonio Reigosa (Zañán, Mondoñedo, 1948), que relata a viaxe dun mozo que descoñece o medo e na que experimenta todo aquilo que atemoriza a xente; e “O demo na mochila”, escrito por Xoán Ramiro Cuba (Lugo, 1958), no que Xan Soldado se une no camiño a dous pobres e escapa do Inferno, encerrando aos demos na súa mochila máxica.

Por último en *Contos maravillosos IV* ofrécense “Conto da moza e o lagarto”, a cargo de Xosé Miranda (Lugo, 1955) quen recolle a historia da filla máis nova dun cazador de Ourense que, tras facer o encargo dun lagarto, logra que o becho saia do seu encantamento e se transforme nun príncipe, co que casa; “O criado do cego”, onde Antonio Reigosa (Zañán, Mondoñedo, 1948) versiona o conto do criado dun cego que agraciado polas bendicións

máxicas (namorar as mozas, facer falar as pedras e sacar cartos do peto) que recibira de tres monxas consegue librarse dunhas mozas que queren casar con el e quedar coa filla do rei; e “A árbore das tres laranxas”, versión de Xoán Ramiro Cuba (Lugo, 1958) sobre as peripecias dun príncipe que debece por saber quen son as tres Marías do amor e que, tras desfacer o feitizo que unha malvada bruxa lle fixera e que as convertera en tres laranxas, casa cunha delas.

Son volumes que, como recolleu a crítica, manteñen un gran coidado editorial, cunha grande calidade das ilustracións e unha rigorosa documentación que achegan ás novas xeracións o rico patrimonio da literatura oral popular (M<sup>a</sup> Jesús Fernández, 1999d: 77; Freire, 2000: 31).

En canto ás **reescrituras lúdicas, humanizadoras e ideolóxicas**, entre as que seleccionarei aquelas que cumpran os criterios marcados, a primeira obra que se publicou foi *Contos miúdos* (Everest, 1983), unha achega pouco significativa para este sistema literario e de carácter didáctico debida a Luís Iglesias de Souza (A Coruña, 1919-1995) que conta cun prólogo de Xosé Filgueira Valverde (Pontevedra, 1906-1996) e ilustracións figurativas e realistas a cor do debuxante F. Giménez de la Rosa (Valladolid, 1940) que mostran escenas do narrado. Neste volume os contos “Os ovos de prata”, “O trasno Brandán”, “O vagalume Ambrosio” e “A cuncha paroleira” beben dos maravillosos para salientar cunha intención ideolóxica elementos da tradición oral e da identidade galega, adaptados ao mundo actual, coa finalidade de poñer en contacto á infancia

con contos da tradición, con refráns, cancións, costumes, historia dos topónimos e situacións da vida cotiá: amor, odio, amizade, solidariedade, etc. Escritos todos nunha linguaxe poética, con humor e con tódolos recursos típicos da tradición para que sexan fáciles de reter e de narrar (Roig, 1996b: p. 695).

Dous anos máis tarde na serie “Un conto tódolos días”, que reúne doce títulos ilustrados por Enrique Ibáñez Clemente, publica *As historias da Dama Branca* (La Torre, 1985), na que unha Dama Branca se lle aparece a un pastor chamado Xesús e á nena Maruxiña e lles conta ou len nun “libriño máxico” (p. 19) diferentes historias, contos e lendas dos tempos dos celtas nos que “abondaban as Meigas, as Fadas, as Damas” (p. 20). Algunhas desas historias son contos maravillosos, como “A gaivota que non era gaivota” e “O rei das gaivotas”, a historia

dun príncipe enmeigado polo Sabio do Pazo; “O Carapucho Verdecido” sobre o encontro dun anano cunha ovella; a historia do xigante “Petouto”; “A fada Ermesinda”; a historia de “A pomba” enmeigada polo trasno Vello Xas; “A cántiga do anano”; “O xenio pelandrón”, “A princesiña Rosil de Loureiro”. Os relatos acompañanse de ilustracións figurativas realistas que mostran escenas e personaxes cunha suavidade no tratamento da cor, soltura no trazo e fineza.

Tamén coa intención ideolóxica de reivindicar elementos identitarios, ademais dun marcado carácter feminista María Xosé Queizán (Vigo, 1939) publica a novela de iniciación *O segredo da pedra figueira* (Tintimán, 1985)<sup>101</sup>, integrada plenamente nos presupostos ideolóxico-discursivos da autora, na que mestura elementos do conto maravilloso, como a estrutura da viaxe iniciática, a superación por parte da heroína de diferentes probas, guiada pola súa axudante e conselleira, a avoa Sensanatai, e a existencia dun obxecto máxico no que se concretizan os desexos e tamén os temores, con elementos da mitoloxía greco-latina (Ferreira, 2012a). Relata a viaxe en barco da protagonista, a nena Lazo<sup>102</sup>, escollida para ser a Custodiante de Pedra Figueira, a fonte da palabra, a verdade e a sabedoría, e as aventuras cheas de obstáculos que ten que superar na compañía da súa tribu, os Amala, e da súa avoa, Sensanatai, gardiá do saber e a tradición, en busca da liberdade nun novo país. Esas aventuras que lle acontecen durante a viaxe toman a forma das narracións tradicionais, recreando en cada un dos acontecementos un mito ou lenda, “así, as connotacións universalistas asociadas aos dragóns e ás sereas súmanse ás galaicas dos tronantes, das mulleres-lobas, dos tesouros, das ánimas, dos miterios da Costa da Morte, dos ritos solares de Fisterra ou do culto ás pedras” (Blanco, 1991: 210). Terán que vencer a ira dos Señores das Tebras, saír da Caverna dos Tesouros, atravesar a Costa da Morte, non sucumbir ás mulleres lobas, que representan a disidencia feminina, e mudar o seu estilo de vida guerreira para se afacer á vida rural da próspera e babilónica Findasol, remate da travesía e comezo dunha vida nova.

Esta viaxe física será tamén unha viaxe de iniciación e aprendizaxe para a protagonista, quen madura como persoa, participan empaticamente nas aventuras e escolle, despois do seu

---

<sup>101</sup> En 1989 foi reeditada por Edicións Xerais de Galicia en “Xabarín”, unha colección identificada coa Literatura xuvenil na que se introducen paratextos como a “Introdución” de Carme Blanco na que se achega á autora e analiza a obra; no ano 2003 pasou á colección “Fóra de xogo”, na que se reeditou en 2011 co texto corrixido e actualizado á normativa vixente da lingua galega e onde desaparecen os elementos peritextuais das edicións anteriores.

<sup>102</sup> Segundo Pena (2012: 116) este personaxe é “unha mostra evidente de como o movemento feminista –moi activo nestes anos– estaba a deixar a súa pegada na literatura infantil e xuvenil galega, como xa fixera noutros sistemas literarios”.

proceso de iniciación, o seu propio destino, negándose a ser a gardiá da Pedra Figueira, porque elixe ser como as demais mulleres de Tule, persoas que queren chegar ao coñecemento da verdade polo propio esforzo e experiencia. A escolla dese final que rompe co final típico do narrativa tradicional converte a obra “nunha parábola antitradicional e antipoder, que cuestiona a ideoloxía fortemente conservadora do groso dos contos e lendas clásicas” (Blanco, 1991: 211).

Tamén é de salientar a escolla e o tratamento dos personaxes femininos valentes e activos, que rompen cos roles patriarcais propios do sexo: a avoa Sensatanai, inspirada na figura da sabia galega, depositaria do saber ancestral e comunal e guía de Lazo, quen durante a travesía procede a introducir á neta na sabedoría vital, no autocoñecemento e dominio de si mesmo e no coñecemento da historia e dos comportamentos humanos; Marpesia, a nai guerreira, quen conxuga a forza e a tenrura; e Lazo, a heroína protagonista; nunha clara liña de reivindicación feminista cunha actitude creativa a favor das nenas (Blanco, 1991; Roig e Neira, 2010: 338). De modo que a obra é ao mesmo tempo unha novela de aventuras, un relato iniciático, unha parábola contra o poder e unha evocación da xeografía, historia e mitoloxía galegas (Blanco, 1991: 210), propiciando

diferentes lecturas, dado que por unha parte se pode interpretar como unha épica de carácter identitario de xenealoxía feminina e feminista e, por outra, como unha metáfora da situación na que se atopa a sociedade galega nos primeiros anos da democracia (...) de modo que conviven e se reivindican dous tipos de identidade marxinalizada: a identidade nacional do pobo galego e a feminina (Fernández e Ferreira en Roig, coord., 2015: 157).

O relato acompáñase das ilustracións de M<sup>a</sup> Fé Quesada (Zamora, 1957), que representan un mundo bucólico en tonalidades coloristas e harmónicas, constituindo tamén unha recreación identitaria da cultura galega, ao mostrar “o poder e a sabedoría presentes nas pedras, nas árbores, na etnografía, na historia, na xeografía, na transmisión oral e na mitoloxía” (Fernández Vázquez, 2011: 42). Trátase dunha “recreación lúdica das nosas orixes galaicas desde unha perspectiva feminina e feminista” (Blanco, 1991: 212) que foi moi recepcionada<sup>103</sup> para o momento no que se publicou e nunca se deixa de citar en panorámicas como se pode seguir por Roig (1995-2014).

---

<sup>103</sup> Hermida (1986), Blanco (1991), Roig (1996a, 2002, 2015), Roig e Neira (2010), Fernández Vázquez (2011), Ferreira (2012a) e Pena (2012).

As irmás Pura (Ourense, 1918-2006) e Dora Vázquez (Ourense, 1913-2010) no volume en coautoría, *Viaxe ó país dos contos e da poesía: poesía e contos para os nenos* (Caixa de Aforros Provincial de Ourense, 1985), recollen nove contos de Dora. En cinco deles realízanse reescrituras ideolóxicas nas que, ademais de actualizar motivos e personaxes, como princesas, príncipes, fadas e pombas encantadas, se desenvolve unha crítica social explícita da realidade do momento por medio do recurso ao soño dos personaxes; se transmiten valores de tipo moral como o amor pola natureza, a liberdade e a loita por superarse, a través de protagonistas animais personificados e personaxes máxicos; e se presenta a escola como lugar de preparación para a vida adulta. É o caso dos contos: “O xardín encantado” (pp. 31-35) no que se personaliza a forza da natureza na figura dos ananos e a Fada dun xardín coa variña máxica que axudan a recuperar as frores que unha princesiña arrincaba sen mágoa até que se arrepite da súa mala actitude e “desde entón, a princesiña respetou as frores e non colleu máis ramos. Só as quería para miralas e cheiralas, poñendo bicos nelas de agradecemento a súa beleza” (p. 35). “O príncipe triste” (pp. 47-50) é a historia dun Príncipe, señor dun pazo, caracterizado pola súa xuventude, gravidez, poder, xenerosidade e dadivoso con longos cabelos encrechados e loiros e ollos azuis, que casa coa princesa Rosalinda, bela, xentil, boa e namorada, que vive na outra beira do monte e que unha fada madriña transforma en pomba para chegar onda o príncipe. En “Piñóns de ouro” (pp. 53-58)<sup>104</sup>, unha tradución do conto “Torbi, el leñador”, co que merecera unha mención no concurso de contos Jauja de Valladolid e publicado no xornal *Libertad* o 28 de setembro de 1960, un neno pobre, chamado Torbi e fillo dun leñeiro, atopa tres piñas con piñóns de ouro e acorda estudar, pero a riqueza céga, gasta todos os cartos; e cando vai en busca de máis piñóns sáelle un homiño tan pequeno que parecía un anano que se nega a darllos e entón Torbi corta o piñeiro. “Os desexos” (pp. 69-74) é a historia de Pequeniño, un neno que nacera coa axuda da fada familiar e que desexa uns brazos máis grandes, para poder abrazar mellor, pernas para xogar e un corpo harmonioso, conseguindo ser un neno normal chamado Valente que anhela ir á escola. Por último, “Margarida e os ananos do bosque” (pp. 77-83) é a historia dunha nena mal falada e pouco estudiosa que nunha excursión do colexio se perde no bosque e se atopa un “homiño de cachola grande e pernas curtas” (p. 78), chamado Choupín, que a leva á súa casa onde vive

<sup>104</sup> Tamén publicado no volume *Contos para nenas e nenos: circo, estrelas, pinos... rosas, paxaros...* (Gráficas Gutenberg, 1996), de Dora Vázquez que acolle os contos “Cascabel, o cabaliño do circo” publicado no volume *Contos pra nenos* (Galaxia, 1979), “Estreliña do Mar” publicado en *Campo e mar aberto. Contos, poemas e textos galegos pra ler os nenos* (Celta, 1975); e tres novos: “A correr mundo”, “A roseira de Mariquiña” e “O neno e o paxaro”.

cos seus irmáns Ferroduro, Comichón e Fungón dos que aprende o valor do traballo e aos que lles promete estudar e sacar boas notas.

Neste mesmo ano Xosé Luís Méndez Ferrín (Ourense, 1938) achegouse á narrativa xuvenil cun “relato iniciático que, baixo la forma de novela de aventuras, supone una compleja reflexión sobre la adolescencia” (Vázquez Freire, 2000b: 35) titulado *Arnoia, Arnoia* (Xerais, 1985)<sup>105</sup> e ilustrado polo deseñador gráfico Pepe Barro (Pontedeume, 1955), no que conflúen cunha gran carga ideolóxica a mitoloxía celta e artúrica<sup>106</sup> co conto marabilloso e co propio mundo mitolóxico creado por Ferrín, ademais do mundo dos piratas, do engado das culturas orientais e das referencias ao universo tolkiano pero dende o onírico, todo conxugado coa tradición propia (Fernández Paz, 1989a: 51). Trátase dun “texto abondo complexo pola grande cantidade de intertextualidade con que xoga e que non sempre poderá descifrar o lector, cousa que non empece que guste del” (Tarrío Varela, 1994: 359). O mozo Nmógadah, un dos Príncipes Segredos, tras ser detido e preso, debe superar diversas probas para lograr a liberdade, grazas á marca estrelada do Libredón e á axuda do castrón Mestre Lionel, que ten a facultade de comunicarse co pensamento. Na súa fuxida loita con xigantes, no castelo dos Leabertkolm, e cun cabaleiro, na selva de Brocelandia, conseguindo a espada máxica de Milmanda, namora e cae no feitizo dunha dama, Calpurnia Abana<sup>107</sup>, coa flor Chunnilain e finalmente é liberado grazas ao poder máxico duns pexegos.

Caracterízase este relato pola combinación de referencias á actualidade co pasado cabaleiresco, o emprego de denominacións exóticas de espazos e personaxes, dos símbolos de liberdade e felicidade e da alegoría política, entre outras (Tarrío Varela, 1994: 354), converténdose nunha “metáfora dun soño de futuro: a necesidade de que a xuventude tome as rendas do seu tempo e leve a súa patria ao esplendor perdido” (Mociño en Roig, 2015: 156). Salienta polas múltiples referencias cultas e simbólicas a Tolkien, á materia de Bretaña, *As mil e unha noites...* que se mesturan coas da tradición literaria galega (Cunqueiro, Risco ou

---

<sup>105</sup> En 1988 pasou a formar parte da Lista de Honra do IBBY e foi reeditado en 1997 na colección “Fóra de xogo”.

<sup>106</sup> As orixes da materia de Bretaña ou literatura artúrica están nas lendas e tradicións xurdidas nos países celtas das Illas Británicas, así como na Bretaña Menor ou Armórica, entre as que destacan aquelas que teñen por protagonista a Artur, un heroe da resistencia celta contra os invasores saxóns. As narracións bretoas, poboadas de fadas, feiticeiros e xigantes, divulgáronse a partir do século XII, por todo o Occidente favorecidas polo gusto do público receptor polo marabilloso. Na literatura galega existe unha tradición desta temática moi produtiva sobre todo a partir do século XIX cando reaparece como marca identitaria, ligada ao discurso nacionalista e á procura de afinidades con ámbitos europeos cunha orixe celta.

<sup>107</sup> Para Pena (2012: 115) este actante que ten unha relevancia significativa é “unha reformulación da figura da serea, que en toda a tradición occidental leva atraendo aos homes cara a si dende os tempos en que se perde a memoria” e que pervive na mitoloxía popular galega en diferentes variantes.

lendas da transmisión oral) (Fernández Paz, 1997: 283) nunha obra do xénero de espada e bruxería, que invita o lector a reinterpretar o texto nunha dobre lectura (Vázquez Freire, 2000b: 35-36).

Xesús Pisón (Ferreira do Valadouro, 1954) dialogou cos contos maravillosos poñendo de relevo a importancia da aprendizaxe, a capacidade de imaxinación e a creatividade e usando a comicidade e o absurdo. Así na reescritura ideolóxica *A porta prohibida* (Galaxia, 1985), ilustrada por Pepe Carreiro (Vigo, 1954), o neno Xan Perico cunha actitude de rebeldía e inconformismo recupera, facéndose pasar por un xigante, a felicidade e liberdade para o seu pobo que vivía baixo a tiranía dun rei abusón e autoritario, coa axuda duns ananiños dos xogos con traxes de cores, un deles en paracaídas. É unha clara denuncia do autoritarismo e da inxustiza e unha reivindicación da importancia dos xogos para o desenvolvemento infantil.

No ano 1986 publicouse a reescritura lúdica e humanizadora *Aventuras de Sol* (Galaxia/SM, 1986)<sup>108</sup>, de Alberto Avendaño (Vigo, 1957), ilustrada por Marifé Quesada (Zamora, 1957), que recibiu o primeiro premio Barco de Vapor 1986 e que será analizada detalladamente. Seguindo a estela de creadores como Gianni Rodari ou Lewis Carrol, reivindica “a imaxinación, os xogos de palabras, a recorrencia á subversión e o humor, e dosifica o misterio e a intriga, ademais de inserir referencias a obras canonizadas do sistema literario galego” (Fernández e Ferreira en Roig, coord., 2015: 204) por medio das diferentes aventuras protagonizadas por Coxi e o seu can Sol no monte un día de vacacións, nas que contarán coa axuda dunha serie de personaxes, á semellanza dos que realizan a función de auxiliares nos contos maravillosos, que lles regalan un plano para axudalos a enfrontarse ao Lobo Bolo e á Bruxa Cuxa, dous personaxes arquetípicos dos contos da transmisión oral.

Tamén Xoán Babarro (Calvelo de Maceda, Ourense, 1947) e Ana María Fernández (Palma de Mallorca, 1949) coa intención de reivindicar a conservación, preservación e transmisión do legado da literatura oral (cancións, lendas, contos) recrean cunha intención lúdica e ideolóxica, mesturando o fantástico e o maravilloso, contos clásicos, símbolos, mitos e costumes en *Tres países encantados* (Vía Láctea, 1986), con ilustracións figurativas de Xosé Gimeno Peón que reproducen os personaxes cunha gama de cores reducida. De maneira novidosa, pois marcan tipograficamente a distinta cor, introducen no argumento diferentes contos, facendo uso do humor e da mestura de elementos modernos e tradicionais, para

---

<sup>108</sup> En 1991 saíu a lume primeira edición na colección “Árbore”, mantendo as ilustracións orixinais de Marifé Quesada; e en 2004 actualizouse á normativa ortográfica vixente, cun paratexto renovado e con ilustracións de Carmela González Pintos (Cangas do Morrazo, 1971).

reflectir valores como o amor á natureza e a necesidade de preservala, así como a preocupación por cuestións sociais como a liberdade. Cóntase como Malvela, unha nena caracterizada como valente, arriscada, inxeniosa e cunha imaxinación desbordante, unha tardiña de vacacións, xogando ás agachadas, se atopa coa velliña Anxoá, que quere aprenderlle todo canto sabe da “ciencia dos encantos e do poder dos versos” (p. 12) e lle ensina a botar a sorte da vacaloura. Tras pronunciar o esconxuro<sup>109</sup> aos dous cornos negros que lle regalara Anxoá, Malvela viaxa a tres países encantados nos que, coa axuda de poderes máxicos e dos consellos do Vello Historiador (vixialas ás doce da noite dos venres, contarlles un conto e coller a chave do seu obxecto máxico), vencerá a tres bruxas ao relatalles tres contos, facendo uso da metatextualidade e a intertextualidade, co conto dentro do conto, e se fará cos seus obxectos máxicos (un corno de alicornio, o corno da vacaloura e a moa do xuízo dun xigante). Así no país dos milhomiños, uns ananos da familia de Pedro Chosco contadores de contos, libera á poboación con “O conto dos tres irmáns”; logo, coa axuda dun proxector ultrasónico unipersonal e un computador viaxa á vila dos homes escravo que libera, facéndose pasar por un trasgo invisible, ao contar “Os contos do trasgo de viño” e “Os contos do carnicero”; e no país dos animais mudos, coa axuda do can Pistón, chega a unha cova onde vive a bruxa que a atrae cun aparello de música e lle conta “Máis contos do carnicero” para devolverlles a fala aos animais. Como indicou Roig (1996a: p. 567),

Está contado con humor, e nel mestúranse elementos modernos e tradicionais, establecendo un contraste forte. Refléctese amor á natureza e preocupación pola súa conservación, así como inquiredanzas de tipo social: impostos, liberdades.

A terceira reescritura lúdica débese a Xabier P. Docampo (Rábade, Lugo, 1946) quen, cunha marcada preferencia pola brevidade e cunha posición identitaria e reivindicadora do legado cultural galego, publica maioritariamente volumes de contos “situados na estela da literatura de transmisión oral, que reinterpreta e reinventa ao xeito de Gianni Rodari” (Fernández e Ferreira en Roig, 2015: 206) nos que emprega fórmulas típicas e recursos da literatura de transmisión oral, ao tempo que usa o *nonsense*, a fantasía, o humor e a subversión, provocando situacións fantásticas, cómicas e ilóxicas, como se observa no volume

---

<sup>109</sup> Trátase dunha fórmula establecida que co poder da palabra funciona como medio de defensa para poñer en fuga os poderes maléficos do demo e dos seus intermediarios, bruxos, feiticeiros, nubeiros ou de calquera manifestación das forzas malignas. Presenta formas moi variadas que van dende fórmulas moi breves e directas, recitados específicos que protexen a persoas ou animais domésticos de determinadas enfermidades ou das forzas da natureza até fórmulas máis complexas.



para lectores avezados: *Cun ollo aberto e outro sen cerrar* (Vía Láctea, 1986), ilustrado por M. Fragoso, onde se relata a viaxe fantástica da nena Minia “de cabelos loiros, delgadiña e bonita” (p. 9) polo seu libro de contos, na que se aproveita para facer crítica social e, co recurso da intertextualidade, visitar lugares e personaxes dos contos maravillosos, como unha bruxa que lle dá un frasquiño co “xarope dos sonhos bonitos” para poder ter un sonho cada noite. En “¿Unha pedriña máxica? ¡Non, gracias!” unha nena coñece unha velliña que vivía nunha casa nos arrabaldos da cidade chea de maravillas e que lle regala unha pedriña máxica que lle facía todo e que a nena lle devolve porque quere “que cada un faga o que ten que facer, e onde non poida, pois que lle axude un veciño, pero non un encantamento” (p. 21). En “¿Que vai ser Exidia cando sexa grande?” é a historia de Exidia que un día de choiva se atopa coa última fada coa que se compromete a verse con ela todos os días para ensinarlle o seu oficio.

A cuarta obra, *Libro das viaxes e dos sonhos* (Vía Láctea, 1986), de Eusebio Lorenzo Baleirón (Laño, Dodro, A Coruña, 1962-1986), ilustrada por Norberto Fernández (Pontevedra, 1967), é unha reescritura humanizadora xuvenil presentada como un libro de relatos que consta dun Prólogo, dezoito estampas ou capítulos e un peritexto autorial no que se apunta a finalidade da obra. Sérvese do recurso do manuscrito atopado por un neno de doce anos, chamado Brais, quen comeza unha viaxe iniciática pola fraga na compañía do vello Anselmo que exerce de auxiliar do heroe, pois cargado de experiencia e sabedoría, guiará e aconsellará ao rapaz heroe na busca do obxecto máxico, a Espiga Verde, que simboliza a infancia. Despois de facer un percorrido por moitos lugares e moitas lendas, coas que se dan a coñecer ao lectorado xuvenil heroes e seres mitolóxicos celtas e greco-latinos, como é o caso da lenda do cabaleiro que atopa unha xacia de cabelo loiro e ollos verdes e a desencanta, dos canteiros de Pontedouro, da cidade asolagada de Antioquía, dos habitantes do bosque de Partovia, das amazonas da terra de Roura etc, o protagonista nesta viaxe de iniciación finaliza o seu proceso de madureza ao atopar a espiga vermella, símbolo da maduración.

Como indicou Cobas Brenlla (1989: 42),

É unha fermosa novela, escrita sobre a estrutura das viaxes iniciáticas dos contos maravillosos (...) Ben levada, dentro dun mundo maravilloso, a viaxe recórdanos ‘Arnoia, Arnoia’ de Ferrín. O corvo lévanos á lembranza de Cunqueiro. A forma fainos pensar en Cervantes. En todo momento, atopámo-la sensibilidade poética do autor.

Esta reescritura está cargada de descrições da paisaxe, citas de nomes, mitos e heroes cun aire de nostalxia que deixa un fondo de sentimentos profundos e que salienta “pola linguaxe empregada, moi coidada e clara, e polas evidentes débedas coa prosa cunqueiriana” (Roig, 1996a: 604), mais que adoce de excesivas interrupcións e contínuos parlamentos do autor que rompen negativamente o fío narrativo (Vazquez Freire, 1986). Non obstante, ofrece moitas suxerencias, moitos camiños posibles polos que discorrer, aínda que logo os resultados finais sexan moi desiguais (Fernández Paz, 1989b: 83-86).

O escritor e guionista David Pérez Iglesias (Ames, 1962) publica *O pergameo de Elir* (Vía Láctea, 1987), unha reescritura humanizadora ambientada no medio escolar na que se mesturan trazos das novelas de aventuras clásicas coas lendas e materiais da narrativa oral galega, pexada, como sinalou Roig (1996b), polo didactismo e a inclusión de exercicios de comprensión despois de cada un dos dezoito capítulos que interrompen constantemente a lectura. Nela Paio, un rapaz que coñece moi ben a historia da Lagoa do río Mindo, polas narracións que lle contaba a súa madriña, confórmase como heroe ao penetrar na lagoa, acompañado e auxiliado polo seu can Roi e a rapaza Sabela, coa intención de descubrir o segredo da pedra verde da súa madriña e atopar o pergameo. Nesa viaxe iniciática tópase con diferentes personaxes que exercen o papel de agresores ou auxiliares, como os corvos faladores, o xigante Timpalión e o Señor das Cobras de Antioquía. Aínda que emprega a estrutura e elementos dos contos maravillosos, para Cobas Brenlla (1989: 64) “algúns personaxes lémbrennos elementos dalgunhas películas de temas semellantes. Ben feita e fermosa e de lectura agradable”.

Xosé Antonio Perozo (Llerena, Badaxoz, 1951) cunha clara influencia do relato oral en canto a temas e técnicas, aínda que recorrendo en ocasións á subversión e reelaboración dos elementos dos contos maravillosos e á reescritura lúdica e ideolóxica, atendendo a valores como a honestidade, a honradez e a intelixencia, publicou a reescritura lúdica infantil *O senso do nariz* (Galaxia, 1987)<sup>110</sup> que se acompaña de ilustracións figurativas de Manuel Janeiro (Madrid, 1951) que representan escenas do narrado e os personaxes. O protagonista Xanciño, o zapateiro de Outomuro de Eiravedra, narra en primeira persoa como se atopa no camiño cunha ra, que en realidade é a princesa Florbelida, que lle indica que ten que ir á terra dos xigantes e falar co rei, atopar o castelo da bruxa e enganala cuns zapatos de chumbo, para así desenfeitizala do meigallo da bruxa Casemona e casar con ela. Mantéñense, polo tanto, os

---

<sup>110</sup> Este conto foi publicado co título “A dirección do nariz” no volume *Contos máxicos* (Bruño, 1995), de Xosé Antonio Perozo (Llerena, Badaxoz, 1951) con ilustracións de M<sup>a</sup> Fe Quesada (Zamora, 1957).

personaxes coa súa función actancial (Xanciño-heroe, Florbelida-princesa e Casemona-agresor) e recórrese a un obxecto máxico moderno, uns zapatos de pel de cabuxa e chumbo, co que Xanciño consegue sacarlle o poder á bruxa. Mais, ao producirse o desenmeigamento, a nai de Xanciño espértao para ir á escola e o protagonista non chega a coñecer á princesa do seu soño e non se pecha a aventura co probable matrimonio, función coa que acostuman pecharse moitos contos maravillosos. Tamén emprega, como sinalou Roig (1996b), o uso do humor, as repeticións, a linguaxe sinxela, a boa proporción que se mantén entre descrición e diálogo e as referencias directas a personaxes e acontecementos dese tipo de contos, todo “envolto nun certo de aire de lenda e fantasía” (Cobas Brenlla, 1989: 64). Salienta pola “presencia de la fantasía y la magia, el tono de ternura y la presentación de situaciones extrañas y desenlaces inesperados” (Soto, 2000a: 261).

Xesús Pisón (Ferreira do Valadouro, 1954) usando a comicidade botou man por primeira vez dun personaxe dos contos maravillosos da esfera dos agresores, o demo, para crear unha reescritura lúdica e humanizadora na que se ridiculiza, coa intención de contrarrestar o medo e respecto que a xente manifesta ante a súa presenza. Trátase da primeira reescritura que ten como protagonista este personaxe e que ademais recibiu o galardón no Concurso Nacional de Contos Infantís “O Facho” en 1984, polo que será obxecto de análise demorada. Co título temático que presenta o personaxe protagonista, *O demo presumido* (Galaxia, 1987) é un conto dirixido á infancia, con ilustracións a cor de Fernando Sampil, no que o demo Palmiro, que se presenta con trazos humanos, queda malparado debido á súa vaidade. Cun humor próximo á parodia o autor busca propiciar a reflexión entre os máis novos sobre a importancia para a convivencia e o respecto mutuo de valores como a humildade.

En 1988 a docente e tradutora Sabela Álvarez Núñez (Lugo, 1954) publica o volume de seis contos *O rei de Nada e outros contos* (Xerais, 1988), ilustrado por Dánae Barral, no que recolle tres reescrituras onde reflicte o seu ideario feminista, que se inician con fórmulas tradicionais fixadas, como “No tempo en que se escribían contos de fadas...” e “Había dunha vez...”, que aluden ao carácter intemporal destas narracións. A primeira, o conto “Ela era unha princesiña...”<sup>111</sup>, é unha reescritura humanizadora e ideolóxica que reivindica a libre elección da muller ao narrar a rebelión dunha princesa que, rompendo coa tradición, “se ergueu contra a autora, porque a quería facer coma as máis princesiñas, e contra seu pai o rei, porque tamén a quería facer coma as máis princesiñas” (p. 29). Aínda que se caracteriza cos trazos propios

---

<sup>111</sup> Este conto xa se publicara no número cero da revista *Festa da palabra silenciada*, correspondente ao ano 1983, e tamén no volume colectivo *Folerpas* (Via Láctea, 1986).

dos contos maravillosos, pois é fermosa e turróna, e se incide en que “nacían só para se compoñeren, estaren do máis fermoso e logo casaren” (p. 29), no relato a princesa-heróina rompe co arquetipo tradicional ao ocupar o seu tempo en estudar, porque quere ser astrónoma, e co seu destino, pois consegue non casar grazas ao seu enxeño e á proba que escolle (resolución dunha adiviña). A segunda, o conto “A cova da serpe”, 2º premio no concurso de contos infantís O Facho 1980, é unha reescritura ideolóxica dunha historia de mouros e encantamentos na que un mouro bruxo converte a rapaza Rosamoura na “serpe máis grande, máis fea e máis feroz” (p. 38) para que custodie un tesouro de ouro até que, novamente unha personaxe feminina e valente, a nena Mariña consegue desencantar a rapaza e que melloren as colleitas, coa axuda dunha “meiga da redonda” que lle entrega unha flor branca. E a terceira, “A bruxa Maruxa”, é tamén unha reescritura humanizadora e ideolóxica que se desenvolve nun espazo moderno e na que se introducen elementos actuais, como un megáfono enmeigado que bota fóra da escola á mestra Antela até que a nena Maruxa, que naceu con dotes de bruxa, na compañía do seu auxiliar, o trasno Terelo, viaxan a Bruxailandia na vasoira de xestas para conseguir un “xabrón que todo o borrará e non se gastará” (p. 68), recuperando unha escola ao gusto dos seus compañeiros e a mellor mestra que tiveran.

Como trazos comúns dos contos pódense sinalar a intencionalidade lúdica que expresa no peritexto “Cando a autora fala de si”, o xogo co lector, a ironía, o emprego das técnicas do conto contado, as alusións metaliterarias a personaxes, temas e técnicas da literatura infantil ou das lendas e mitos galaicos e universais que “non son referencias eruditas nin meras reescrituras senón que aparecen transformados nunha creación de novas historias e novos mundos simbólicos, guiada por unha imaxinación tamén nova de signo feminista” (Blanco, 1991: 225).

Nesta obra subxace “unha simboloxía máis profunda, que insiste nunha serie de valores negados pola cultura dominante e que ideoloxías liberadoras como a feminista teñen asumido” (Blanco, 1991: 227), como son a afirmación do propio corpo, o gusto polo doce, unha afección de mulleres e nenos na nosa cultura, a calor etc, é dicir, toda unha serie conceptual presidida por un símbolo feminino, a lúa, que representa o conxunto de valores negados pola cultura dominante.

Polo tanto, a autora aproveita “os mecanismos dos contos de fadas, das lendas e mesmo dos contos infantís máis modernos dándolle a todos modernidade e axilidade” (Roig, 1996a: 698) e adopta unha postura feminista ao escoller o protagonismo feminino e presentar nenas

activas, independentes, que pensan por elas mesmas, que opinan e que se preocupan pola beleza e polo saber e que rompen cos esquemas tradicionais preestablecidos para o xénero feminino, fomentando a iniciativa persoal e a autonomía, como se reflicte na temática antixerárquica que aparece como motivo central na rebeldía da princesiña contra os principios do poder paterno e contra os simbólicos da creación literaria e da protagonista de “A bruxa Maruxa”, que se enfronta ao poder escolar e á autoridade do emperador das bruxas.

Ese ano editouse *A princesa Lúa e o enigma de Kián* (Xerais, 1988), que recibira na segunda edición do ano 1987 o Premio Merlín, unha obra para o lectorado adolescente, ilustrada por M<sup>a</sup> Fe Quesada (Zamora, 1957), que será comentada no seguinte apartado, na que Palmira G. Boullosa (Vigo, 1941) reescribe cun uso ideolóxico e mestura elementos dos contos maravillosos e a materia artúrica, invertindo os papeis masculinos e femininos ao escoller unha protagonista activa, a princesa Lúa, na que recae a responsabilidade de ter que descubrir o enigma para liberar do feitizo ao mozo Brandón, secuestrado polas fadas dende que era pequeno. Polo tanto, maniféstase claramente a reivindicación de cuestións de carácter identitario co uso da tradición literaria escrita e oral, ao introducir lendas e mitos celtas, así como o marcado ton feminista.

Na reescritura para a mocidade *O segredo de Cibrán e outros contos* (Xerais, 1988), de novo Xosé Antonio Perozo (Llerena, Badaxoz, 1951) parte de temas, motivos e recursos dos contos da transmisión oral e xoga cos elementos de orixe lendaria, dende o humor, a ironía e mesmo a parodia. É un conxunto de oito contos que se caracterizan, como apunta Modesto Hermida García no peritexto da “Introducción” pola

Axilidade, ritmo ben coidado, ausencia de complicacións estruturais, linguaxe medida, que foxe tanto da vulgaridade coma da marxinalidade cultista, e unha clara vontade de prender no lector mediante os aconteceres extraordinarios e o suspense dun desenlace nunca doado de agardar (p. 11).

Entre eles “A fermosa dama do pazo” é a historia da princesa encantada Goisuinta e un bosque maldito, onde o pastor Uxío coñece a princesa buscando un año perdido e como ela lle dá tres consellos para regresar san e salvo e o recompensa con moedas de ouro e prata. Perozo pon de manifesto nestes relatos, como indicou Soto (2000), a súa habilidade para recrear anécdotas curiosas, humorísticas ou lexendarias aproveitando os recursos da narrativa oral, empregando un narrador omnisciente”.

Fina Rouco (La Habana, 1950) elabora reescrituras humanizadoras de tres personaxes arquetípicos (fada, mago e anano) en tres relatos do volume *Lendas que poderían ser* (Casals, 1988), onde ofrece variacións de temas da literatura de transmisión oral mesturadas con alusións literarias, como é o caso de Álvaro Cunqueiro, a quen dedica a lenda de “A cova do Rei Cintolo”. En “A fraga abondosa” cóntase a historia dunha das “donas novas e fermosas que teñen poderes máxicos, e que cando se tornan vellas e chochean moito, convértense en meigas e fan tolerías” (p. 13), é dicir, dunha “fermosa fada, benefactora, afable, sorrinte, traballadora” (p. 15) que vive nunha fraga mesta, xunto con outros seres máxicos como ninfas, trasgos, columbros e “outros dos que nin tan sequera o nome se sabe” (p. 13), e que se converte en flor, concretamente en lila, polo día ou cando non quería que a vise ninguén, e se acompaña dun paporrubio que lle canta tonadas e lle trae novas e recados da xente. Mais ao facerse vella faise chamar Cogumela e transfórmase “nunha meiga tola, preguiceira e malfalada, sempre de mal xenio, e decote facendo trasnadas” (p. 15), como converterse en cogumelo pezoñento ou prender lume nas árbores e matorrais da fraga, até que o seu amigo paporrubio coa axuda da curuxa sabia lle fai tomar un antídoto co seu veneno, de maneira que “pola mañá espertou unha velliña fermosa, cuns ollos claros que miraban sen xenreira” (p. 20). En “O fabricante de ilusións” preséntase o arquetipo do mago Merlín, caracterizado como home vello e raro, cunha barba branca e longa, vestido cunha túnica azul chea de estrelas e un cucurucho alto que tiña unha pucha e paraugas máxicos cos que se podían ver as estrelas. Por último, no relato “A cova do rei Cintolo”<sup>112</sup> o lector coñece a vida dun anano nunha cova pechada, onde custodia un tesouro e que, antes de ser un anano vello, fora un neno normal, alto, espilido que non cría en contos até que un día, na busca dunha cabra que se lle perdera, vai dar á cova do rei Cintolo onde un anano lle mostra o auténtico tesouro, a beleza dos carambelos, o transforma e convértese no seu sucesor.

Xoán Babarro (Calvelo de Maceda, Ourense, 1947) publicou en solitario neste ano dúas reescrituras ideolóxicas coa finalidade de asentarmos o coñecemento dos máis novos sobre o pasado cultural, as tradicións, os costumes, os mitos e o folclore galegos. A primeira, *Crónicas dos catro viaxeiros* (Xerais, 1989a), ilustrada por Tokio (nome artístico de Alfredo López Fernández), é unha novela para adolescentes que fora presentada ao I Premio Merlín e que merecera a recomendación do xurado para a súa publicación. Nárranse en doce capítulos

---

<sup>112</sup> Cova lendaria, que ten a boca de entrada no lugar de Sopena no concello de Mondoñedo, bautizada co nome do rei da cidade de Brea ou Bría, situada no interior da cova. Dise que ás veces aparece unha moura na boca da cova pedindo que a desencanten para que a cova se converta nun pazo de mármore e ouro (Cuba, Reigosa e Miranda, 1999: 215-216).

as aventuras de catro rapaces que deciden facer unha viaxe de dúas semanas por Galicia á procura do froito de neve azul con poderes máxicos. En cada un dos lugares que visitan, entran en contacto con alguén que os informa do pasado histórico-mitolóxico do lugar, coñecendo o encantamento da raíña Dura en Castroz que actúa como auxiliar e lles fai entrega do seu colgante, a historia do cervo da corna de ouro, da cidade da lagoa branca e da loita contra a coca, unha especie de dragón.

A segunda, *O dragón de Gondomil* (Ir Indo, 1989b), é unha reescritura ideolóxica ilustrada por Raúl Trillo, na que a través de crónicas noveladas o protagonista Berto relata as viaxes por Galicia. Así coñece tradicións, feitos e obras dos ilustres que naceron nesas terras, costumes, folclore, e as aventuras que lles acontecen pola noite a Berto e Miguel durante unhas vacacións de verán pola Costa da Morte, recreando personaxes, lugares e elementos do pasado histórico-mitolóxico (tesouros, lendas, dragóns etc.), coa presenza constante do dragón, un personaxe dos contos maravillosos de diferentes culturas, ao tempo que fai unha crítica explícita sobre cuestións da actualidade que afectan a Galicia, como a queima dos montes ou o establecemento da cota de produción láctea, que supuxo un cambio substancial na economía galega do momento. Nesta obra unha pedra cobra vida en forma de dragón que lles fai xuramento e que lles ensina os seus tesouros máxicos; así lévaos á Furna da Rapanta, onde teñen que superar a proba da Banda do Enigma, para buscar a chave dun homiño que lles abra un bo camiño, 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, referíndose tamén á historia do cíclope Polifemo. Aínda que conta cunha prosa moi coidada, é un libro cun “certo cultismo repinicado que quizais resta credibilidade á narración” (M. V. F., 1990: 71) e cargado “dun didactismo moi marcado que se encarga de lembrar de novo o noso pasado cultural, costumes, etc., de posible encadre na tendencia novelística correspondente ás mitoloxías” (Roig, 1996b: 569).

Tamén Pepe Carballude, nome literario de Xosé Carballude Blanco (A Estrada, Pontevedra, 1956) elabora de novo reescrituras, publicando dúas. *Andainas de Pedro Chosco* (SM, 1989a), obra finalista no Iº Premio Merlín do ano 1986 ilustrada por Xan López Domínguez (Lugo, 1957), que foi recomendada para a súa publicación polo xurado, combina con intención ideolóxica elementos da transmisión oral coa tradición literaria culta a través de motivos, personaxes e espazos, con interesantes xogos de meta e intertextualidade, en especial coa obra de Álvaro Cunqueiro, aproveitando a literatura artúrica e a materia de Bretaña, caso

dos cabaleiros da Táboa Redonda, o mago Merlín, a fada Morgana etc., nun universo marabilloso no que priman os feitizos e encantamentos, e criticando os intereses económicos dos gobernantes e a dependencia dos medios audiovisuais dos máis novos. É unha historia “na que a realidade e fantasía se mesturan a partir dos contos marabillosos que conta o avó Gundar” (Roig, 1996b: 582) pola noite antes de se durmir, inculcando o amor polos contos e lendas da transmisión oral, protagonizados por Pedro Chosco<sup>113</sup>, recuperando este personaxe dono dos soños, co que se atopara o avó cando era mozo; mentres que polo día David e Marcos viven unha aventura apaixonante ao atopar a Adán.

*O talismán dos druídas* (Galaxia, 1989b)<sup>114</sup>, ilustrada por Xosé Antonio Rodríguez, é “unha novela iniciática na que, á parte da maduración do personaxe, dáse a busca do obxecto máxico, do talismán que o axudará” (Roig, 1996a: 583). Trátase dunha 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, descrito como “unha serpe de sete cabezas cristadas” (p. 75) á que se terá que enfrontar na Fin da Terra o mozo Kanerez que se erixe como heroe, axudado do druída Arístides. Antes, o heroe nunha viaxe iniciática terá que superar tres probas para demostrar que é o elixido e, amosando enxeño, valentía e bondade, recibe no Castro de Oca ao auxiliar Euro, un cabalo moi veloz; namora de Briseida e na Lanzada recibe un broquel e a espada Rebandoira. Grazas a eses obxectos máxicos, derrota a Megalikós, recupera o talismán e de novo chegan tempos gloriosos ao pobo dos Nerios, guiados por un novo Xefe Supremo dos Druídas. Tamén aparece o personaxe do centauro Alk Palug, un monstro híbrido de animal e humano, unha especie de meigo que dedicou “toda a súa vida ó estudio dos máxicos poderes das herbas, dos feitizos e das pocións refrescantes, conseguía remedio para as máis graves doenzas, feridas, enfermidades e mesmo descubriu a maneira de resucita-los mortos” (p. 91).

Unha novela iniciática e de aventuras na que se recrea un mundo épico e mitolóxico e se “emprega un vocabulario de difícil comprensión para o lectorado ó que vai dirixida a obra e tamén moitas alusións mitolóxicas, históricas e culturais” (Roig, 1996a: 583) con referencias

---

<sup>113</sup> Personaxe do imaxinario oral galego que, como sinalan Cuba, Reigosa e Miranda (1999: 195), “ten figura de home de barba branca, de maneiras doces e de voz grave” encargado de facer durmir os nenos con suaves aloumiños.

<sup>114</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”.



intertextuais aos mitos greco-latinos e aos contos maravillosos. Nesta narración de certo sabor tolkiano, a fantasía e a maxia maniféstanse

como entes activos que forman parte da vida dun pobo e que se constitúen ao mesmo tempo en dignos vínculos entre a vida terreal e o máis alá, permitíndolle ao lector disfrutar dunhas páxinas nas que o sentido da xustiza, o honor, o profundo respecto polos demais, o medo, a intriga ou a bondade ateigan unha narración que merece un posto significativo entre este tipo de novelas da literatura universal (Navarro, 2006c: VII).

Lois Diéguez (Monforte de Lemos, 1944) publica *Artusa* (Cumio, 1989) na que “fomenta o diálogo entre fantasía e imaxinación na loita contra a febre informática que se apodera do profesorado e do alumnado a través da maxia e dun percorrido por Galicia” (Mociño en Roig, coord., 2015: 166). Esta reescritura ideolóxica está protagonizada por un grupo de nenos e nenas dirixidos por Artusa, unha nena actual cuns poderes (coñecer os segredos das pedras) de vedoria que recibiu do seu padriño, Calixto Vedoiro, e por Horacio San Simón, un neno cunhas características similares que loitan contra a febre informática do seu centro escolar, realizando xogos máxicos cos que fomentar a fantasía e a maxia, percorrendo Galicia e recollendo acontecementos máxicos para representar diante dos que non os coñecen. Mais xorde a envexa cara a Artusa que decide ir ao máis alá, ao decatarse que os seus poderes non son suficientes para concienciar a xente da necesidade da fantasía nas súas vidas. Supón unha recreación do mundo mitolóxico galego a través de personaxes do imaxinario popular, como os nubeiros e os vedoiros, contada con lirismo dun xeito áxil e dinámico cunha ben logrado equilibrio de fantasía e realidade, salientando o xogo entre a Galicia mitolóxica e a actual.

Xabier P. Docampo (Rábade, Lugo, 1946) publica de novo dous conxuntos de contos: *O armario novo de Rubén* (Xerais, 1989b), ilustrado por Xan López Domínguez (Lugo, 1957), que acolle seis contos “ateigados de espírito rodariano” (Roig, 1996a: 576), nos que emprega o humor, o desenfado, o absurdo e unhas grandes doses de imaxinación para unir con gran axilidade narrativa e dun xeito natural realidade con fantasía e que ás veces leva o relato a divertidas situacións surrealistas, deixando espazo tamén á crítica social. Así en “Dacabalo da vasoira”, Crisanto, que está encargado de varrer, aprende a voar coa vasoira e atópase voando cunha nena que na súa escola a castigaron a varrer porque lle dixo á mestra que non sabía voar dacabalo dunha vasoira.

E *A nena de auga e o príncipe de lume* (Xerais, 1989a), outra media ducia de contos para o lectorado de máis de sete anos, no que parte de elementos cotiáns e da natureza para recrear

con imaxinación, sensibilidade e humor un mundo de fantasía e maxia onde priman os bos sentimentos, insire elementos da modernidade e emprega personaxes arquetípicos dos contos maravillosos cunha linguaxe coloquial e de fácil lectura. No relato de apertura, que dá título á obra, “A nena de auga e o príncipe de lume”, preséntase a historia de amor entre unha nena de auga e un príncipe de lume, unión de opostos; en “Mouriño”, o poder da natureza transforma un verme feo e precavido na “belísima fada boa que habitará para sempre nestes soutos” [p. 31]; e en “O boneco con cara de neno negro”, un boneco transfórmase en neno. Complementábase coas ilustracións a dúas tintas (negra e amarela) de Xosé Cobas (Logrosa, Negreira, 1953) moi suxerentes e, noutras ocasións, un tanto estereotipadas.

Agustín Fernández Paz (Vilalba, 1947), un escritor moi recoñecido e considerado un clásico contemporáneo (Roig, 2008), publicou a reescritura ideolóxica *A cidade dos desexos* (Xerais, 1989)<sup>115</sup>, onde un grupo de rapaces, María, Noa, Artur, Tareixa e Carlos, coa axuda dunha muller, Ana, conseguen facer realidade os seus desexos. Ana, que se singulariza polo seu físico como unha muller de 33 anos co pelo longo e encrechado, miúda e vestida cun traxe de cor azul, actualiza o arquetipo da fada, que ao igual que na narrativa oral exerce como actante auxiliar, abrindo o Centro de Promoción de Iniciativas Fantásticas (C.P.I.F.) no que exerce o oficio de materializar os desexos de boa lei das persoas e realiza os seus poderes, como ler os pensamentos das persoas, voar ou facer xurdir das mans unha bolboreta de vivas cores. Cos seus poderes máxicos fai realidade, seguindo a numeroloxía máxica dos contos maravillosos, tres bos desexos dos compoñentes do grupo para coa colectividade: encher a cidade de árbores (castiñeiros, bidueiros, cerdeiras, salgueiros etc.), que foran taladas pola especulación urbanística; recobrar os rechouchíos dos paxaros (pardais, rulas, merlos, paporroibos, pegas etc.), que foran expulsados por uns aparellos traídos do Xapón; e poñer cor ás palabras da xente, con axuda de obxectos máxicos, centos de sementes. Desta forma transforma a contorna agredida polo home, alineándose na “corrente desenvolvida a finais da década dos oitenta e principios dos noventa que impulsou a defensa ecoloxista, reivindicando unha fonda reflexión sobre a convivencia do home e a natureza” (Fernández e Ferreira en Roig, coord., 2015: 207), ademais de cun fin didáctico achegar a infancia ás especies da flora e fauna autóctonas. Nesta obra “A fada, o máxico, os tres desexos... son os encargados como

---

<sup>115</sup> Na súa segunda edición do ano 1992 mudou a ilustración da portada e axustouse ao novo deseño da colección “Merlín” e na quinta (2006) actualizouse á normativa vixente, eliminouse o apartado “Cando o autor fala de si”, dentro da “Serie Azul” pasou a ser recomendada para lectores “de 9 anos en diante”, incorporou unha nova proposta ilustrativa de Manolo Uhía (Portonovo, 1944) e o texto reestruturouse agora en catro capítulos. Tamén foi traducida ao castelán co título *La ciudad de los deseos* (Lóquez, 1997).

nos contos maravillosos de desencadear a historia, levando ós protagonistas a un final feliz” (*Papeles de literatura*, 1990: 23).

No ano 1989 Lourdes Maceiras García (Barcelona, 1955) publicou *O torque de Ouro* (Via Láctea, col. Narrativa)<sup>116</sup> unha obra en seis capítulos na que a protagonista, Olalla, se atopa no primeiro día de vacacións co trasno Xiao, que anda na procura dun máxico torque de ouro celta pertencente a un druída. A nena, que se converte na heroína da historia, decide acompañalo na busca e comezan as aventuras, despois de caer nun oco e de atopar uns pergameos que lle dan pistas para o achado do torques. Nos seguintes capítulos, nárranse as aventuras de Xiao e Olalla a través dos elementos da natureza, terra, mar, aire e lume, nos que teñen que se facer con diferentes obxectos máxicos, como as violetas brancas do Val da Leducia ou a auga da Dobre Lagoa, até que descubren o torque e regresan á realidade. É unha reescritura ideoloxica “chea de referencias literarias, científicas sobre a conformación do universo e mesmo de elementos da transmisión oral” (Roig, 1996a: 606).

Pola súa parte, o xornalista e filólogo Xosé Antonio Neira Cruz (Santiago de Compostela, 1968) iniciou a súa produción infantil e xuvenil coa reescritura lúdica e ideolóxica *Ó outro lado do sumidoiro* (Xerais, 1989)<sup>117</sup>, coa que gañou o Premio Merlín en 1988, na que “retoma a relectura creativa dos contos maravillosos e desenvolve un canto á amizade e á solidariedade, cunha boa gradación entre realidade e fantasía e interesantes xogos de intertextualidade” (Fernández e Ferreira en Roig, coord., 2015: 225). En seis capítulos un narrador omnisciente mestura fantasía e realidade ao contar a “viaxe maravillosa e chea de fantasía” (p. 41) de Martiño Pedreira, de oficio buscador de trasnos de folla de carballo, unha “insólita e apaixonante profesión” (p. 13) que el inventa para loitar contra o paro, e do seu amigo Can sen Dono, que vive nun sumidoiro “limpo, cómodo e tranquilo, un lugar desexable e apacible no que medran roseiras subterráneas (...) ven ser un paraíso debaixo do inferno” (p. 21). Guiados polo xenio Ernestiño a través do país de Breamdam e coa axuda das lentes máxicas de Martiño solucionan os problemas dos habitantes, liberar os nenos e acabar converténdose en po de cristal que se desfai en innumerables pingas de luz cosidas no pano da noite, a través das que “a xente que teña fantasía poderá ver mundos distintos, mundos tecidos con fíos de imaxinación” (p. 149).

---

<sup>116</sup> Foi reeditada no ano 1991 pola editorial Edelvives na colección “Ala Delta” co título *O torques de ouro* com ilustracións de Manuel Uhía (Portonovo, 1944); e en 2006 cun cambio de ilustracións realizadas agora pola ilustradora Irene Fra (Mataró, Barcelona, 1971).

<sup>117</sup> Reeditouse en 1993 nun formato renovado.

As ilustracións con cores planas de debuxo fácil e áxil de Pepe Carreiro (Vigo, 1954), nas que predominan a comicidade e a narratividade, amosan o seu habitual grafismo lineal que se extrema aínda máis “ata conseguir imaxes dun esquematismo á vez fortemente económico e eficazmente informativo” (Vázquez Freire, 1991: 37) e que reflicten o dualismo de espazos por medio das escadas, realizadas con liñas elementais, e figuras caricaturizadas, mediante o tratamento humorístico.

Trátase dunha reescritura ideolóxica na que se desenvolven valores como a amizade e a solidariedade, ademais de criticar a sociedade actual, por medio dunha historia fantástico-realista que reivindica a fantasía, fronte a unha cidade que está “moi necesitada de se ver na súa sinxela, feliz, xusta e inofensiva realidade” (p. 17) e con referencias intertextuais paródicas a hipotextos, como é o caso do xenio Ernestiño, un xigantón amarelo, tataraneto do xenio da lámpara marabillosa, o “famoso xenio que axudou a Aladino” (p. 38). Nesa viaxe atópanse con varios personaxes que aproveitan para facer crítica ou denuncia, como é o caso da troita faladora Trula, mestra da escola, que critica a pesca indiscriminada e reivindica o aproveitamento razoable dos recursos para manter o equilibrio ecolóxico, ou de Troilo, irmán de Trula, que os alerta de que non se fien “dos xenios que aparecen e desaparecen sin máis. Hai moito impostor ceibo” (p. 53). Tamén hai personaxes que representan as forzas e elementos da natureza, como o vello Adoíndo, fillo da meiga Oria e que tiña seis tías, meigas da luz, a néboa, o vento, a brisa, a chuvia e a sarabia, e os primos Friando e Hipacio, señores da Noite e do Día. Outros elementos dos contos marabillosos aparecen caricaturizados, como a horrible serpe das sete cabezas, vencida cun caldo máxico; o xigantón gardián do pazo de Cloia, ao que amedrentan co conto de que copiara nas probas de acceso ao corpo de garda; o libro *Seculario-Axenda de Beda o Verde*, un exemplar encadernado en pel de galiña fluorescente; a Clave secreta do bo lector para abrir o libro, onde “figuran crónicas e relatos de tódolos persoeiros do mundo da maxia” (p. 132) que tiveran que aprender para os exames finais de Esotérica e Paranormalia; e o rei de Phedra, irmán de Merlín o Poderoso do que recibira o Manual de Statepechado e o cinto con fibela en forma de corvo, co que se podía contactar por teléfono.

Unha obra novidosa debido a que consegue unha

boa gradación entre realidade e fantasía, presenta unha intertextualidade de grande interese para o lectorado infantil, dado que bota man de prototipos da literatura infantil (xenios, trasnos, animais) que axudan ós personaxes principais a resolve-los problemas que se presentan, e non se usa, como

ocorreu e ocorre nunha boa parte dos títulos dirixidos á infancia, como medio para ensina-lo noso pasado (Roig, 1996a: 677-678).

Miguel Vázquez Freire (Corcubión, A Coruña, 1951) publicou con ilustracións de Asun Balzola (Bilbao, 1942-Madrid, 2006), o conxunto de tres contos *O gato Bógar* (Xerais, 1989) nos que emprega cun uso lúdico elementos narratolóxicos da transmisión oral, dende a escolla das fórmulas iniciais “Erase unha vez...” até o remate en final feliz con voda do heroe e convite ao ter superado as probas, ademais da linguaxe fluída e coloquial. É o caso de “Conto do cabaleiro valente” no que o heroe protagonista vai na procura do agresor, o xigante Fendealmas, para coñecer qué é o medo; e o xigante ponlle tres probas para poder gañar o Monte Mornento. Primeiro tense que enfrontar a un dragón, logo a un exército de mortos e, por último, sabe do medo na última proba ao descubrir que nunca poderá vixiar nin coidar as súas costas. En “Conto do neno que non quería ser namoreiro”, o neno Lolo marcha da súa casa en busca de aventuras, logo de ser aconsellado polos seus pais de que desconfie da xente e de que fuxa “dos xigantes, que lles gusta máis xanta-los nenos crús cás peitugas de polo” (p. 35). Na fraga consegue convidar a comer a unha serpe, a unha nena e a un cabalo que o leva xunto ao xigante Salcatrús que o quere comer e ao que consegue matar grazas á axuda da nena.

Péchase a produción de reescrituras da década dos anos oitenta con *A cidade de Aldara* (Casals, 1989), unha reescritura ideolóxica, ilustrada en branco e negro por María Fe Quesada (Zamora, 1957), con influxo rodariano, linguaxe lírica, uso de numerosos recursos poéticos e protagonismo colectivo na que Helena Villar Janeiro (Becerreá, 1940) propón unha educación participativa e dinámica, inserindo moitos personaxes e situacións que lembran o País das Marabillas, ideado por Lewis Carroll. O narrador omnisciente conta a historia dunha cidade fantástica na que Aldara, xunto con personaxes humanizados, como o gato, dous canarios, a lúa e o espello máxico, como exemplo de solidariedade e busca do ben común, conseguen con esforzo e traballo construír unha cidade na que os valores culturais funcionen, como unha escola onde se estuda xeometría, xeografía etc., a importancia dos contos e das artes (poesía, teatro, música...), sen as que non pode vivir feliz a humanidade. Abundan polo tanto nesta reescritura as referencias

ó recinto escolar e á necesidade de que sexa motivador, á importancia dos contos para os homes (así, o gato converterase en “contador de contos”); tamén á importancia da poesía, e concretamente da lírica popular á que se

recorre en multitude de casos; ó teatro; á música, sen a que non pode vivir feliz a humanidade; a simboloxía dos números, volve a aparecer con insistencia, concretamente o número sete (...); o mundo da natureza, o campo léxico dos animais está moi desenvolvido, xa que os personaxes que interveñen na historia, tanto os principais coma os secundarios, son animais (Roig, 1996a: 651).

As reescrituras na década dos 90 inicianse, seguindo a orde alfabética de autor, con Darío Xohán Cabana (Roás, Cospeito, Terra Chá, 1952) quen deixa sentir a súa querenza pola literatura artúrica e a mitoloxía, recreando a tradición literaria culta, especialmente a materia de Bretaña, que combina con trazos da novela de iniciación e a intertextualidade e con personaxes e obras claves da literatura artúrica en *As aventuras de Breogán Folgueira* (Xerais, 1990)<sup>118</sup> que se acompaña de ilustracións figurativas que representan escenas do narrado realizadas polo debuxante Fausto C. Isorna (Catoira, 1961). Esta reescritura lúdica e ideolóxica, realizada con humor e parodia, reivindica o poder da imaxinación para recrear con aparente sinxeleza o pasado mítico por medio dun “retrato rápido e lixeiramente humorístico, mediante o cal se igualan figuras históricas, lendarias, literarias e da propia ficción creada polo autor” (Roig, 1996b: 680), cunha clara pegada da escrita de Álvaro Cunqueiro. Ao mesmo tempo sitúa en Lugo o amor adolescente do protagonista, Breogán Folgueira, un rapaz moi alto, delgado e soñador que se nutre da lectura de libros cabaleirescos, como o *Amadís de Gaula*, nos que descobre os amores de Tristán e Isolda, para correr unha serie de aventuras reais e fantásticas. Nesta obra evidéncianse, como sinalou Nicolás (1991), “as recorrencias estilísticas e temáticas que apareceron xa, por exemplo, en *Galván en Saor* ou *Fortunato de Trasmundi*”.

Antón Cortizas (Ferrol, 1954), que se caracteriza por usar a literatura de transmisión oral cunha intención lúdica, valorando a fantasía, a imaxinación, o humor e o xogo, sen esquecer de referencias literarias, iníciase nas reescrituras co relato de aventuras grupal *Xiganano ¿onde estás?* (Ediciones SM, 1990), ilustrado por Xan López Domínguez (Lugo, 1957), onde se desenvolven en sete capítulos as aventuras de tres rapazas Minia, María e Lucía, que xogando e buscando amoras no monte se atopan cun ser xigante co corpo e os pés peludos con catro dedos, voz de trono e inventor de todos os contos do mundo, que ten a capacidade máxica de medrar ou minguar segundo a hora do día. Ese ser durante sete días relátalles ás rapazas historias do pasado, do presente e do futuro, ensínalles a fabricar un

---

<sup>118</sup> Na oitava edición de 2007 actualizouse o texto á normativa vixente na lingua galega, manténdose as ilustracións de Fausto C. Isorna.

reloxo de sol co que controlar a hora das visitas etc. Trátase dunha obra “cargada de simbolismo, de referencias literarias, de tradición, de humor e dun xogo equilibrado entre fantasía e realidade” (Roig, 1996a: 613).

Paco Martín (Recatelo, Lugo, 1940), quen se interesou dende os inicios da súa produción literaria pola literatura de transmisión oral, estreouse na narrativa dirixida á infancia cunha reescritura ideolóxica que subverte un personaxe arquetípico da narración oral, concretamente o príncipe. Trátase de *Servando I, rei do mundo enteiro* (Xerais, 1990), unha obra humorística e crítica construída con elementos dos contos maravillosos e ambientada “hai moitos, moitos anos, nos tempos aqueles nos que as fermosas princesiñas agardaban durmindo a chegada de cabaleiros gallardos e os animais falaban” (p. 7). Neste mundo de bruxas e dragóns un ancián Rei consegue, para ledicia dos seus súbditos, ser pai dun varón, que idea cando morra seu pai mandar como un tirano, mais que acaba sendo humilde ao tratar de conquistar os países veciños. Relátase a educación que recibe o futuro rei, moi afastada da vida real, o que permite ao narrador, como sinalou Roig (1996b: 662),

exerce-la crítica do sistema educativo e das consecuencias que trae no primeiro contacto do home coa realidade. Tamén nesta obra a ironía enchoupa o relato, elaborado en estilo coidado, sinxelo e cun vocabulario moi ricaz, protagonizado fundamentalmente por adultos ós que se critica pola falta de previsión.

O relato apóiase nas ilustracións do artista plástico Xan Balboa (Recatelo, Lugo, 1938-2009) que crea un estilo particular, partindo da tradición iconográfica autóctona dun tratamento da figura humana caracterizada por un hieratismo manierista con rostros resoltos mediante liñas convencionais moi precisas. Escolle liñas xeométricas que dotan dunha gran densidade gráfica barroca as composicións e un uso inxenuista do perspectivismo, compensando o hieratismo coas liñas curvas (Vázquez Freire, 1991: 32-33).

Neste ano de novo Xosé Antonio Neira Cruz (Santiago de Compostela, 1968) realizou para primeiros lectores unha reescritura ideolóxica, *Melanio e os paxaros* (Sotelo Blanco, 1990)<sup>119</sup>, ilustrada por Pepe Carreiro (Vigo, 1954), na que, botando man do arquetipo de heroe e princesa, recrea a historia de amor entre Melanio, un limpa-chemineas que coa axuda dos paxaros consegue namorar con poemas a princesa Alba e casar con ela.

---

<sup>119</sup> En 2000 publicouse unha edición revisada, na colección “Barco de Vapor” de Ediciones SM, con ilustracións de Luís Castro Enjamio (A Habana, 1962).

No ano 1991 Xelucho Abella Chouciño (Malpica, 1945) retoma lendas célticas e elementos máxicos en dúas reescrituras: *A cidade maldita* (Xerais, 1991a), ilustrada por Fernando Iglesias, e *Gundar e o cabalo de oito patas* (Casals, 1991b), ilustrada por Josep Gual (Sant Quintí de Mediona, 1936). Na primeira, un narrador omnisciente relata, ambientada no mundo mítico prehistórico celta, a historia da cidade celta de Calión, soterrada nos Baixos de Baldaio, e as aventuras marítimas e probas con seres mitolóxicos (o anano das sete cabezas, a serpe Leviatán, o xigante do ollo na caluga) que teñen que superar Cibrán, un rapaz adolescente marcado cun medallón debuxado. Despois de ser recoñecido como heroe con tres probas (as pedras berronas, soste a esmeralda máxica, deixarse guiar por cabalos en estampida), acompáñase de varios axudantes, o druída Glundel, o guerreiro Sensatán e o xefe Cairbar, para liberar a cidade da maldición que caera sobre os seus antepasados por darlle as costas ao mar e derrubar as pedras antigas “que eran os polos magnéticos do espírito da vosa raza” (p. 95), mesturando nesta reescritura ideolóxica tradición, mitoloxía e simboloxía con modernidade. A obra, como dixo (Roig, 1996a: 609),

Está ben artellada dende o punto de vista estrutural. Tematicamente hai unha mestura de tradición, de nomes mitolóxicos, de simboloxía (a cidade que hai que salvar é Galicia), mesturada, como se dixo máis arriba, coa modernidade, con nomes que reproducen o modo de vivir, de ver e de falar dos nenos e nenas da actualidade.

No caso de *Gundar e o cabalo de oito patas*, relátanse cunha intención lúdica as diversas aventuras que vive o rapaz Gundar nunha xornada na praia de Ceiruga cando se adentra nunhas furnas mentres seus pais dormen a sesta. Gundar, que é o heroe, axudado por diferentes personaxes auxiliares, como o trasno mariño Caramuxo, o lagarto sabio e cariñoso Verderolo e a fermosa condeseña Margarida, e por obxectos máxicos con carga identitaria, como é o caso da gaita máxica Belisama –da que saen melodías druídicas que fan rir, chorar ou provocan o sono, que fala e dá consellos–. Emprenden a busca de Matani, o cabalo de oito patas, e salvan o castelo de Mens da tiranía do conde tras atravesar o País dos Lubicáns Adoecidos, o Camposanto do Olvido, coa axuda da Meiga da Herba Triaca que sabe ler e desler, e a Cova do Mouro Al-Garabí. Hai que sinalar que, aínda que hai moito humor, adoce de “excesivos problemas lingüísticos” (Roig, 1996a: 609).

Úrsula Heinze (Colonia, Alemaña, 1941) contribuíu á produción de reescrituras co relato para o lectorado autónomo *A nena de ouro* (Xerais, 1991), na que Susi, a nena protagonista, “unha rapaciña pelirroxa, cunha boa chea de xardas ás dúas beiras dun curioso nariz, ben



rivirichado” (p. 7), se refuxia na fantasía e o humor para esquecer a súa gran soidade e carencia afectiva, vivindo unha aventura que lembra a de *Alicia no País das Marabillas*. Unha tarde Susi senta aburrída na horta da súa casa e, de repende, aparece no seu nariz un ser diminuto con zapatos de ouro, a nena Áurica, que vive entre as herbas e as flores e que permanece visible dende o alborear até o anoitecer. Xuntas emprenden unha viaxe máxica, xa que Áurica coa herba de ouro e a fórmula máxica diminúe o tamaño de Susi, e van por toda a fraga e o río para coñecer amigos, como o picafollas, un rapaz de pel moura, uñas longas e afiadas e pantalón vermello, e mais a flora e a fauna. A narración complementábase coas ilustracións de Miguel Vigo que salientan pola “inserción do debuxo sobre fondos fotográficos” (Vázquez Freire, 1991: 65), integrando debuxo e fotografía, empregando o primeiro para os protagonistas e a segunda para o espazo.

Nesta reescritura ideolóxica presentáanse certas constantes da escrita de Heinze, como son a escolla de protagonistas femininas, espelidas, activas, con imaxinación, iniciativa e capacidade intelectual; o desenvolvemento da historia no ámbito familiar; a denuncia de conflitos sociais e familiares que afectan ao mundo infantil; a igualdade entre sexos e a denuncia dos esquemas sexistas (Roig, 1999b).

Na reescritura ideolóxica e humanizadora *A chamada das tres raíñas* (Anaya, 1991), con ilustracións de Emilio Urberuaga (Madrid, 1954), de novo Ana María Fernández (Palma de Mallorca, 1949) e Xoán Babarro (Calvelo de Maceda, Ourense, 1947) ofrecen o diálogo intercultural, a representación de conflitos bélicos e as referencias a problemáticas da sociedade do momento, como os divorcios, a morriña pola terra natal e a superación de problemas vitais da infancia, sen esquecer a recorrencia a elementos mitolóxicos, que dan paso ao fantástico e o maravilloso. Innova sobre todo na escolla dunha protagonista adolescente oriental, Taranaki, de quen un narrador omnisciente en doce capítulos conta a súa chegada dende as Antípodas ao Pazo de Vilares, no Outeiro Novo, o seu proceso de madureza, entre a morriña pola terra deixada e a superación dos seus problemas vitais, e o encontro cos cabalos bravos, Atlante e Xerpa, que provoca a entrada de Taranaki e Clodio na fraga, onde deben superar diferentes probas, algunhas propias dos contos maravillosos con presenza do elemento máxico: atópanse cun doante, o vello Arnaldo Camiñante, que lles regala unha raíz de xenciana e se esquece da bufanda e as botas; escollen o camiño espellado do pozo dos dous camiños, reciben unha mensaxe cunha pomba branca para que busquen a ruta do anel e axuden as Raíñas do Leste; auxílios un xerpa; e son rescatados das áreas do

deserto por Fedelio. Cando por fin chegan á cidade do Leste, liberan as princesas encerradas no palacio e a xente opositora, que fora convertida en estatuas na Chaira dos Malditos.

A xornalista Ana Expósito Valle (Lugo, 1963) dá ao prelo a reescritura lúdica *O dente de Clara* (Edelvives, 1991)<sup>120</sup>, con ilustracións de Mari Fe Quesada (Zamora, 1957), na que recrea o universo dos contos maravillosos en doce capítulos, inserindo a modernidade e as novas tecnoloxías e salientando o valor da amizade. Un narrador omnisciente relata as peripecias do Rato Pérez e unha nena de oito anos chamada Clara para descubrir onde foi o dente de leite. Nesa busca coñecen diferentes personaxes, como unha buguina faladora, a ra Díaz, que lles conta a historia dunha ra que cun bico da princesa se converteu o Príncipe Ra que vive no Pazo e é o Señor dos Enderezos e que coa axuda da Princesiña escriben os enderezos que mandan por correo aéreo á Cidade dos Pérez.

No ano 1992 no conto *O tesouro do dragón Smaug* (Galaxia, 1992)<sup>121</sup> Agustín Fernández Paz (Vilalba, 1947) achégase aos contos maravillosos de maneira humanizadora a través da temática, estrutura e fórmulas narrativas, aínda que aposta, ao contrario que a maioría dos contos tradicionais, por unha princesa protagonista activa, rebelde e ousada coa finalidade de tratar o cambio de roles que se estaba a producir na sociedade. Tamén introduce elementos de carácter identitario e deixa sentir unha clara pegada da influencia do universo tolkiano, cun estilo e linguaxe sinxelos pero cada vez máis depurados (Roig, 1996a; Fernández e Ferreira en Roig, coord., 2015: 208).

Este conto está protagonizado por personaxes dos contos maravillosos que manteñen a súa esfera de acción, como un dragón (agresor), un príncipe encantado (víctima), unha princesa namorada (heroína), un bruxo vello (auxiliar), entre outros personaxes, aínda que introduce nas coordenadas espazo-temporais de remotos países elementos da modernidade. En seis capítulos que comezan cunha fórmula tradicional (“Esta historia ocorreu hai moitos anos, nun afastado país dominado por unha terrible fera” [p. 3]) un narrador en terceira persoa, que valora, interroga, exclama ou apela o lector, recrea a loita entre unha heroína e un dragón, na que afloran a ambición, a astucia, o engano e mesmo o amor (Agrelo, 2013: 42) e que segue

---

<sup>120</sup> Foi reeditada no ano 2005 na mesma colección cun formato máis grande a adaptada á normativa vixente con ilustracións figurativas a lapis de Marina Seoane (Madrid, 1957) que presentan con debuxos naturalistas con trazos curvos e expresivos os personaxes, sen apenas información da contorna, salientando a expresividade dos ollos e os animais que se representan en actitude antropomórfica.

<sup>121</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: 42).

as funcións de Propp: falcatruada (A), Principio da acción contraria (C), a partida (↑), o desprazamento (G), recepción do obxecto máxico (F), interrogatorio, información, engado, complicidade, combate (H), vitoria (J), volta (↓) e matrimonio (W). Mais a función de matrimonio non se efectúa co esperado príncipe senón cun personaxe propio dos relatos de aventuras, como se describe no final aberto: “As crónicas din que casou cun garrido explorador que coñeceu noutra das súas viaxes e que foron felices o resto dos seus días. E hai que supoñer que, alomenos nisto, as crónicas non menten” [p. 30].

A fermosa, aventureira e valente princesa Zeralda, que “porta todas as calidades dos grandes heroes, sendo unha mostra máis dese protagonismo non sexista polo que avoga Fernández Paz” (Agrelo, 2013: 42), farta da dor e espanto provocados polo dragón Smaug<sup>122</sup>, viaxa disfrazada de mercador ao país de Tarmenia para acabar co temible monstro que, como constaba no *Gran Libro dos Sucesos Extraordinarios*, morrería ao arrebatarlle o maravilloso e único Anel de luz. A princesa consegue o tesouro e o enfurecido dragón, coa axuda do bruxo vello Ogomei, transfórmase nun aposto príncipe Xabrin, que engana a Zeralda e a convida a viaxar no seu barco, onde o dragón recupera a súa figura e ela manda tirar o tesouro ao mar, onde acaba o terrorífico e maligno animal. Hai que apuntar que na proposta gráfica de Fran Jaraba (Pontevedra, 1957) represéntase o dragón Smaug en cor rosada, cor que non se corresponde coa do texto que fala dun corpo enorme, verdoso e repulsivo.

Este 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 de optar por contos nos que a personaxe feminina ten unha actitude pasiva que ten que agardar por un home que a salve; e de ofrecer un inesperado final no que

vemos trastocado el previsible “fueron felices y comieron perdices” con la introducción nada menos que del inquietante factor de la ambigüedad. Porque la venganza de Smaug consiste en transformarse en un apuesto joven que consigue enamorar a Zeralda. No hay lugar, pues, para el clásico final feliz y, lejos de los maniqueísmos tan propios de este tipo de relatos, aquí se nos dice 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 (M<sup>a</sup> Jesús Fernández, 2014: 34).

---

<sup>122</sup> Como recolle Agrelo (2013: 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.

Como se comentou, este relato segue as pautas do conto marabilloso pero afástase delas en dous aspectos fundamentais: o sexo do heroe –que é unha heroína, neste caso– e o final non feliz da historia de amor.

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 (A Estrada, 1956) de novo emprega referencias mitolóxicas para valorizar 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. É unha novela de cuadrillas, dirixida ao lectorado a partir dos nove anos, sobre a relación de Denís, Berto e Olalla co tío Turulucas, un vello que dende que a súa profesión de zoqueiro viñera a menos unhas veces facía de curandeiro, outras de médico, outras de filósofo ambulante e outras de especialista en contos, historias, lendas e saberes doutroa. Céntalles a historia do Mago Merlín que

tan grandes poderes tiña que podía converter un cabaleiro nun ratiño pequeno e volvelo outra vez ó seu cando lle petase, ou tirar auga das pedras e apaga-la luz do sol, ou transformar en ouro un cantazo, ou mesmo remoçar anciáns e avellentar nenos coma vós (p. 28).

Na Fervenza de Merlín desaparecera a cadela Laia, de Denís, e deciden ir buscala. Atópanse co Gatipetro que se describe como un “gato gordo sen patas traseiras e no medio e medio da cabeza leva un corno colorado” (p. 65). Despois de múltiples aventuras, grazas ao pífano máxico que lle regalara Turulucas, feito cos abeneiros da fervenza, descubren a sepultura do rei Arturo, que estaba 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 Laia e os traslada voando até a súa casa.

Como indicou Roig (1996b: 584) é unha “novela fantástica de cuadrilla, baseada no mundo artúrico e nos encantos do mago Merlín. Nela danse constantes referencias ó mundo artúrico, a personaxes e animais mitolóxicos e dos contos fantásticos”.

Unindo a novela de iniciación cos trazos do marabilloso Xabier P. Docampo (Rábade, Lugo, 1946) de novo publicou a reescritura ideolóxica e humanizadora para o lector xuvenil *O*

*país durminte* (Xerais, 1992)<sup>123</sup>, ilustrada por Xosé Cobas (Logrosa, Negreira, 1953), onde recrea un universo mítico que alegoricamente remite á reivindicación da identidade colectiva e á recuperación da memoria histórica, así como á liberdade fronte á tiranía, tratando temas como o amor, a morte, a amizade e os enfrontamentos entre irmáns polo poder. A heroína protagonista, Aurora, en compañía do seu amigo Val, tenta restituír a vida e a ilusión do seu pobo, Glearim, o país durminte, da maldición que caera sobre os seus habitantes e que consistía en non morrer mentres durmisen, loitando contra o rei Ambulasac grazas aos libros Sebulachar e o obxecto máxico do talismán que contiñan a historia dos pobos. Trátase dunha aventura

moi ben dosificada na que se penetra en moitos temas de grande atractivo para o público infantil, como son: o amor, a morte, a amizade, os enfrontamentos entre irmáns polo poder, xunto ó misterio e á acción. Unha obra chea de simbolismo e na que hai un reparto igualitario de roles entre as mulleres e os homes, sen explicacións innecesarias. A aventura interior da nena, o seu paso a muller, conséguese con naturalidade e faina merecedora do seu posto social, conseguindo amor e a súa propia dignidade. Hai nela tamén denuncia social e recorrencia a coñece-lo pasado histórico dun país para que este poida desenvolverse en liberdade e sen colonización (Roig, 1996a: 578).

Deste modo o lector vive con naturalidade o proceso de madureza, o paso da adolescencia á idade adulta de Aurora que é merecedora do seu posto social, conseguindo o amor e a súa propia dignidade.

No volume colectivo *Tres trebellos máxicos* (1992), Helena Villar Janeiro (Becerreá, 1940) ofrece nesta ocasión a reescritura lúdica “A vasoira máxica” (pp. 49-59), que se centra en desmitificar pola vía do humor ese obxecto máxico, relacionado co personaxe da bruxa e que se amosa tamén nas ilustracións figurativas a cor de Manuel Uhía (Portonovo, 1944). Conta a historia de Rufa, unha meiga de profesión que vive nos arrabaldos dunha gran cidade e que ten unha colección de vasoiras limpas, brillantes e con características especiais: a azul para subir e baixar escaleiras, a encarnada para visitar parentes e viaxes de negocios e a “clásica vasoira bruxeira con rabo longueirón e melena empenachada” (p. 50), a verde para andar pola cidade e non ter problemas de aparcamento e a clásica vasoira doméstica de palla e cana de cor amarelo esvaecido para varrer e quitar o pó. Rufa quere tirar ao lixo esta última, “que representaba a escravitude” (p. 54), e modernizarse, comprándolle unha aspiradora a un

---

<sup>123</sup> Reeditouse en 2012 co título de *O país adormentado*.

vendedor de electrodomésticos. Mais a vasoira advírtelle que é a “única vasoira máxica” (p. 55) con poderes de mando a distancia, de librar dos ratos e das visitas inoportunas, polo que Rufa decide quedarse coa vasoira e aprende a “usar a vasoira para facer zapping, sobre todo cando anuncian aspiradoras” (p. 58).

En 1993 Palmira Boullosa (Vigo, 1941) retoma a historia iniciada en *A princesa Lúa e o enigma de Kián* (1988) coa reescritura de intención humanizadora *Brandón, fillo de Ferreol* (Xerais, 1993), ilustrada sen cor novamente por M<sup>a</sup> Fe Quesada (Zamora, 1957), para manter a uniformidade na narrativa textual e a visual co propósito de crear unha triloxía que se titularía “Cumiodouro”. Nesta nova entrega, ambientada “naqueles antigos tempos nos que o Rei Artús vivía no castelo de Cumiodouro, como Señor das terras, dos bosques e da Lagoa Antela, terras bañadas polo río Limia” (p. 7), recrea na primeira parte, titulada “A chegada de Ferreol a Cumiodouro”, a chegada e acollida do bardo Ferreol, xefe dun dos nove clans da tribo dos baluros, celtas da alta Valuria, ao reino de Artús; o namoramento e casamento coa Dama Rovená, filla do nobre Duardos e instruída no saber druídico; e o nacemento do seu fillo Brandón, un neno de dourados rizos e cun sinal benfadado na fronte en forma de estrela, secuestrado debido a un feitizo para manter o Equilibrio da Vida polas Damas dos Lagos, fadas habitantes da Lagoa de Antela, caracterizadas como amantes da música, con belidas voces que podían encantar, con longos e louridos cabelos que gustaban de peitear con peites de ouro á beira da Lagoa ou ao pé dos seus tesouros. Dama Rovená, que intentou recuperar o seu fillo facendo falar, berrar ou chorar ao pequeno monstro que deixaran as fadas no lugar do neno, non o conseguiu. Entón pediu consello a todos os druídas e Kián, bardo da raza santa, deu co enigma que rezaba:

Cando unha lúa no cénit do sol, guiada polo amor dunha estrela, ó pé da Lagoa de Antela chegue, o derradeiro día das sete primaveras que sucederán a outras sete, despois de saltar por riba da maior mentira, de atopalo pazo da maior verdade, e de facer emerxe-la cidade de Antioquía da Lagoa de Antela, entón cumprírase o destino (p. 64).

Na segunda parte, “Brandón na Lagoa de Antela”, relátase a infancia de Brandón ao coidado da dama Deirdre, a máis xove e belida das fadas castigada polo Tribunal do Equilibrio da Vida, convocado polo Rei do Mar e das demais Augas, por incumprir as regras que equilibran a existencia das fadas a coidalo e ensinalle os poderes máxicos das fadas (entre eles o don da invisibilidade e a posibilidade de metamorfose polo feitizo), a súa

alimentación (a base de mel, néctar das flores, leite de vaca, pan integral e manteiga), os seus instrumentos preferidos (a harpa, o birimbau, o violín, a frauta e os asubíos de cana), os poderes das súas flores (alcroques, prímulas, tomiño, campaiñas), a orixe de fadas, elfos e demais xente miúda dunha antiga tribo nórdica da Idade de Bronce, para así convertelo en druída, bardo e guerreiro. Mentres no espello máxico no Pazo de Cristal Brandón pode ver e aprender dos coñecementos da súa nai e coñece a Lúa, unha princesa fermosa, forte, sabedora e moi xentil, filla do Rei Artús, de quen se namora e que o libera do seu feitizo e mata a Deirdre coa súa espada fulxente. Brandón e Lúa casan e teñen dúas fillas xemelgas, Brixit e Xeneba.

Ofrécese, polo tanto, todo un percorrido pola mitoloxía, polas lendas célticas e galegas (Roig, 1996a: 706), mesturando lendas galegas, como a da cidade asolagada de Antioquía, con personaxes e espazos das lendas artúricas (como o rei Artús, a Illa máxica de Avalon, Morgana) con personaxes mitolóxicos como ninfas, sereas, damas do Lago, que algúns deles aparecen subvertidos e humanizados, como é o caso de Bein, fillo do Rei do Mar, que non consegue namorar co son da súa harpa a unha moza humana, filla dun pescador, ou da serea Gea, quen se negou a atraer coas súas engaiolantes e encantadoras cantigas os mariñeiros pois estaba namorada do fermoso Tritón, que son condenados, respectivamente, a salvar a tantos mariñeiros como afogara e a deixar na praia riquezas dabondo para que a moza poida vivir sen inquedanzas o resto da súa vida; e a encantar durante dous anos os mariñeiros e a non ver o seu amado Tritón.

No ano 1993 Darío Xohán Cabana (Roás, Cospeito, 1952) publicou outras dúas reescrituras lúdicas e humanizadoras. A primeira, *O milagre das estrelas (Aventuras do mago Antón no Camiño de Santiago)* (Xerais, 1993b), ilustrada por Liliana Vázquez, é unha pequena novela protagonizada polo Mago Antón e por Güendoline que fai aparecer nunha montaxe máxico-teatral, “Vía Láctea”, a Don Gaiferos de Mormaltán (Guillermo X de Aquitania) e a personaxes do ciclo carolinxo, como Don Roldán e Carlomagno. Un accidente, provocado por un demo con nariz afiado, cellas grandes e moi marcadas e cor arrubiada, provoca a morte do mago trotamundos e o Apóstolo Santiago resucítalo e ten que ir de peregrinaxe a Compostela, acontecendo unha serie de peripecias, nas que deben sortear contratempos que lle provoca o Demo.

A segunda, *As viaxes do príncipe azul* (Galaxia, 1993a)<sup>124</sup>, con ilustracións figurativas de Xoán Balboa (Recatelo, 1938-200), é unha interesante reescritura lúdica e humanizadora dirixida ao lectorado 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 renuncia ao seu cargo e ás súas responsabilidades e se converte en bibliotecario. Iníciase cunha fórmula típica: “Había unha vez un rei e unha raíña que querían ter un fillo” (p. 7) e , ao longo de seis capítulos, nállanse as peripecias dos reis para conseguir descendencia que os leva a viaxar á Confederación Alpina e a poñer un bando para solicitar axuda. Entón chega unha velliña que era unha meiga e lles dá unha receita infalible para xerar fillos a cambio da liberdade do seu netiño: acostarse nunha pedra patela nunha praia na noite de San Silvestre con lúa chea a medianoite, pasar nove ondas por enriba dos corpos xacentes en cópula e tomar a apócema de antirruada sazónada con fariña de corno de unicornio.

Cando nace o príncipe Cerúleo convidan á meiga para amadriñalo, concedéndolle tres dons, “cousa propia de fadas madiñas, non de madiñas meigas” (p. 22): ver por debaixo das aparencias das cousas, pensar dúas veces as cousas antes de facer algo e dar en trasacordo. Cerúleo vai medrando, aínda que “a beleza nunca chegou a ser a súa virtude principal” (p. 24), e asiste a un colexio especial para xentes de alta clase, mais ten un “desmedido amor á lectura e unha condición excesivamente reflexiva que o levaba a actuacións sociais un tanto ridículas” (p. 25) e, despois de fracasar nos seus estudos, é obrigado polos pais, reclamando os dereitos da tradición, a “correr aventuras un tempo e gañar cabaleirescamente unha esposa” (p. 28), vixiado polo Paxaro Metepico; aínda que o príncipe considere máis útil ao servizo público nomealo axudante dalgún sabio bibliotecario e deixarlle o trono en herdanza ao gran visir. Mais ten que armarse e coller un cabalo para ir ao encontro das aventuras que lle deparen os fados, das que sae victorioso grazas ao seu enxeño e intelixencia, evitando enfrontarse aos perigos, e das que a única condición indispensable é “volver cunha princesa real e casar con ela para ser felices comendo perdices” (p. 30).

A primeira aventura que ten que superar é matar ao 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

---

<sup>124</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”.



non toca as sete doncelas. Este dragón, que rompe co arquetipo pois prefire comer pedras, ten que vivir de acordo coa súa mitoloxía, e acorda co príncipe finxir a súa morte.

Na segunda aventura enfróntase á malvada fada Lupina á que lle ten que facer tres traballos que resolve con habelencia e enxeño: preparar un eido coa axuda dun tractor; curar a cadela coa flor luzviva con poder máxico curativo que está gardada tras un muro con catro portas custodiadas por un elefante louco asasino, unha serpe de cen pasos, un xigantesco guerreiro e un león con mil cobras da India, e tras deles un foso con ácido sulfúrico, un grifón e unha arañeira, polo que o príncipe acorda unha solución máis sixela: ir onda un boticario por antibiótico; e, no terceiro traballo, ten que ir á Fraga de Brocelandia e conseguir, grazas a un imán que merca, o Coitelo Escalibur que está cravado nunha caverna con catro bocas e catro encantos (arañas, aguias, cans tricéfalos e vampiros) coidada por unha lexión de demos que “son xente moi formalista; e nin menos podían saír ó exterior polas ordes que tiñan, e quizais tamén porque os demos menores aman as tebras e temen a luz, segundo é de todos sabido” (p. 74), onde está o Mago Merlín encantado pola fada Viviana.

Na terceira aventura gaña a princesa Brillantina tras regalarlle os obxectos do enigma que lle propoñen: un golpe azul estantío do monte branco, que é un bonito abrigo de pel de raposo ártico azul que merca na Boutique Mont Blanc; as bágoas azuis en cerco gris e mais os brincos do arco iris, é dicir, o anel e as arracadas de prata e turquesas que atopa no Bazar Arco Iris; e o mar a comer e o sangue da terra a beber, é dicir, percebes e centolas con viño albariño. Mais 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) e é mandona. Finalmente, o príncipe, que non goza coas súas aventuras, decide fuxir do seu destino, abolindo a monarquía e aprobando as oposicións a bibliotecario, converténdose no xefe da biblioteca do concello, a súa verdadeira vocación, e “desde aquela viviu canda súa madriña, sempre tranquilo e feliz, e non lle faltaba algunha perdiz que outra cando era tempo de caza” (p. 97).

A reescritura lúdica dos contos da transmisión oral está presente tamén en *A bruxa sen curuxa* (SM, 1993), ilustrada por Avi (nome artístico de Pilar Giménez Avilés), na que Antón Cortizas (Ferrol, 1954) fai uso do humor e da ironía para presentar ao lectorado autónomo as desventuras da Bruxa Catuxa que debe conseguir, para conservar o seu status, unha curuxa “que a acompañe a todas partes e obedeza tódalas súas ordes” (p. 52), como lle indica a Presidenta da Asociación de Meigas Auténticas, quen quere recuperar o prestixio de “meigas

auténticas e tradicionais” (p. 50). Catuxa, “filla de meiga, neta de bruxa, bisneta de Harpía e tataraneta de feiticeira”(p. 53), preséntase como unha bruxa de regulamento, a bruxa máis presumida do mundo, que vive nunha pequena casoupa preto dunha cidade no medio dunha fraga mesta e tebroza e que se caracteriza como seria, cumpridora, despistada e esquecediza. En canto ao seu vestiario, “viste exactamente coma o tipo de meigas (...) leva sempre un vestido farrapallento, negro con lunares rosas, menos os domingos que, por variar, lévao rosa con lunares negros, cousa que a distingue tamén os domingos, das bruxas clásicas” (pp. 7-8) e un chapeu de palla que serve para tornar o sol e mais os pesadelos. Leva unha vida do máis normal do mundo actual, pois escoita a radio, ve a televisión, le o xornal e, por suposto, fai feitizos.

Acompáñase, como as bruxas arquetípicas, por un animal, neste caso un lagarto arnal, grande, verde e azul, moi preguiceiro e aborrecido que sabe falar e que pon o seu rabo longuísimos en forma de interrogación. Tamén conta cunha vasoira “de segunda varredura” (p. 27) de rabo de cana e xestas secas coa que aproveita os ventos favorables para voar e ir de vacacións; unha bóla máxica para adiviñar o futuro, que lla comprou a un meteorólogo; un cento de espellos máxicos nos que imitaba as palabras da madrastra de Branca de Neve e se imaxina que fai a cirurxía estética; e un pote para facer beberaxes feiticeiras “para enfeitizar bolboretas e transformalas en avións supersónicos; para enmeigar príncipes reais e convertelos en sapos feos e gordos; para converter os futbolistas en folerpas de millo (...) para abri-lo apetito, para durmir e soñar soños bonitos e soños feos” (p. 45).

Malia os seus poderes, trata de conseguir a curuxa sen intervención máxica; así vaina buscar a un castelo pero un tratado internacional declaráraa especie especialmente protexida; vai comprala a unha tenda de animais e logo a un zoo, mais tampouco a consegue. Así que decide facer unha brebaxe pero non se acorda da fórmula máxica e mira no libro máxico de esconxuros para bruxas en apuros que lle indica “que tiña que usarse a si mesma como ingrediente para realizar un meigallo” (p. 107). Finalmente transfórmase nunha curuxa sen bruxa e a presidenta cambia esa condición porque “tódalas curuxas están protexidas pola lei e non se consegue unha nin de broma. Mesmo nos prohibiron facer meiguerías con elas. Eu mesma sentínme obrigada a modifica-la fórmula de fabricar curuxas no libro máxico de esconxuros para bruxas en apuros” (p. 112) por facer un concurso de cociña.

Na novela de cuadrillas *Os Mornias* (1993), escrita por Dolores González Lorenzo (Celanova, 1942) e ilustrada por Magdalena Padial, gañadora do premio Merlín 1992 e que

será obxecto de análise, cóntanse con intención lúdica as aventuras dun grupo de nenos e nenas de entre 11 e 13 anos que viven en Fiúncho de Quinín onde se atopan un sábado de verán cun estrafalario personaxe, o Aprendiz de bruxo do mago Merlín, quen caeu dun libro e como non sabe usar os seus poderes máxicos, provoca situacións cheas de humor, fundamentalmente polos equívocos, ao converter a un dos nenos nun cabuxo branco, até que o amo Merlín resolve satisfactoriamente o embruxo e os nenos poden regresar a casa.

Na reescritura lúdica *Don Ogro de papel* (Sotelo Blanco, 1993), ilustrado a cor por Penélope Ares (1964), Xosé Antonio Perozo (Llerena, Badaxoz, 1951) de novo realiza unha reescritura na que desta volta subverte o personaxe do ogro, recreándoo con imaxinación, ludismo e fantasía. Trátase dun conto infantil sobre don Plutonio, un señor moi rico grazas a unha variña máxica que lle permite conseguilo todo até o aburrimiento. Así que acorda converter as follas do xornal nun ogro arrepiente e servil a quen, para se divertir, lle orde que asuste a Vilapequena. Un día, o ogro descubre a Florencio, un vello que vive nunha casiña azul e colecciona chuvias de cores e que consegue acabar co ogro ao botarlle a chuvia.

No ano 1994 Marilar Aleixandre (Madrid, 1947) iníciase nas reescrituras recreando o mundo maravilloso na reescritura lúdica e ideolóxica dirixida a preadolescentes *Nogard* (Xerais, 1994), 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, pois fai o contrario do seu arquetipo que, como xa se sinalou na fundamentación teórica, cumpre a función de agresor. Este personaxe é introducido na narración por Celia quen lles relata a Ricardo e Paloma un conto que inicia presentando a este peculiar dragón “Había unha vez no país de Milmontes unha cova grande e na cova vivía Nogard” (p. 9) que é moi desgraciado porque non pode xogar cos seus amigos a botar lume de cores xa que el bota chafarís de auga. Nogard ten todo 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, que perdera o grande Camarlengo, para poder celebrar a festa dos dragóns tras intentalo o dragón hercúleo Obmar, a enxeñeira de trasnos Natalia, empregando o Deseño Asistido por Ordenador, e Smitty o latoeiro. Enfróntanse e gañan ao Papa-palabras, un dos feiticeiros máis

temibles de Trasnufe, o país dos trasnos e meigas, 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. Esta reescritura contén “tódolos ingredientes dun bo relato de aventuras de grupo: acción, viaxes, compañeirismo, misterio, enfrontamento co mal, risco, medo, exploración e reto” (López, 1996: 106).

Xoán Babarro (Calvelo de Maceda, Ourense, 1947) amplía as súas reescrituras con *A princesa do cabaliño café* (Edelvives, 1994), ilustrada por M<sup>a</sup> Fe Quesada (Zamora, 1957), unha historia para o lectorado a partir de 8 anos, na que cunha intención lúdica e ideolóxica aposta pola defensa da natureza con múltiples xogos de palabras e trabalinguas, ofrecendo como paratexto, antes do relato, un mapa coa Ruta dos Sete Mares. Babarro presenta a princesa Bratarina, de meixelas de bido e oliños de arando “áxil coma un esquío, guapa coma unha deusa grega e sabia coma as anciás trasmisoras de historias (...) tiña verdadeira paixón polos concertos musicais e cantaba coma un xilgariño” (p. 14), que se acompaña dun cabaliño cor café que a leva a xogar con todos os nenos e nenas, e do seu amigo Nautilor, o esquío de pel de terciopelo. Un día a princesa desexa o violón dos Rollin-Troques, claro aceno intertextual ao grupo británico de rock The Rolling Stones, e como non o consegue, o Rei don Les, a Raíña dona Sabela e a Princesa Bratarina do Reino dos Doce Lugariños quedan convertidos en esquíos. O cabaleiro Vilarmeirín, lanzal, rexo, atrevido, valente, veloz e xuízoso, que levaba e traía os segredos da Princesa e os asuntos de estado do rei Les, emprende unha viaxe polo País dos Coches con Tubo de Escape Verde para desfacer o feitizo, transformando a cidade nun auténtico caos circulatorio co seu cabalo ante a admiración da xente, que pensan que escapou dun anuncio publicitario. Nolas cambia a vestimenta do cabaleiro por un pantalón vaqueiro e unha cazadora de coiro acastañado, búscalle un novo oficio, vendedor ambulante de Distribuidora de Enciclopedias e Historias Contadas, e préstalle o seu vello automóbil Flópel-1500 co que percorre o País do Cedro Centenario, se atopa cos pastores do Príncipe Albión, coñece o fillo do Conde Bao na Terra dos Vello Castañalois, chega á Vila dos Mercados en Ringleira, onde ten noticia por un televisor autoprogramado do último vídeoclip dos Rolling Stones, que pode desencantar á princesiña, resolve o enigma do Paso Glacial das Mulleres Mortas e chega novamente a Bres.

Na reescritura humanizadora *O castrón de ouro* (SM, 1994)<sup>125</sup>, Premio Barco de Vapor 1993, que será analizada posteriormente, de novo Darío Xohán Cabana (Roás, Cospeito, 1952) relata a viaxe iniciática do protagonista Tristán, un mozo de dezaioito anos, por unha fraga de carballos na compañía de Mestre Lionel, o castrón de ouro, na procura da liberdade. Vive múltiples aventuras nas que se atopa con personaxes recoñecibles da tradición oral e literaria, como un anano, un barqueiro... dos que extrae diferentes ensinanzas para a vida futura até que regresa a casa.

Paula Carballeira Cabana (Fene, Ferrol, 1972) iniciouse na narrativa infantil coa reescritura humanizadora e lúdica *Robin e a boa xente* (Edebé-Rodeira, 1994), ilustrada por Fran Jaraba (Pontevedra, 1957) a través de imaxes que representan escenas da narrativa. Emprega elementos dos contos, en especial personaxes e espazos, así como o humor e a fantasía, na historia da viaxe polo País Máxico dunha nena, Pés Descalzos, filla de Ainsel, unha das Princesas Perdidas raptadas polos humanos, que é axudada por un trasno frautista chamado Robin, quen ten o pelo crecho e “non mide máis que a altura dunha man aberta e ten as orellas longas e puntiagudas. Anda sempre cun traxe verde feito pola súa madriña Habetrot e unhas zapatillas máxicas capaces de camiñar sobre o mar ou o vento” (p. 21). Para entrar ao País Máxico onde “hai criaturas boas e malas, como en tódolos países. Case todas son pequenas, pero unhas axudan ó home, outras foxen del, outras divírtense gastándolle bromas e outras fanlle a vida imposible” (p. 40), Pés Descalzos ten que facelo nalgún dos Sete Intres nos que un humano pode acceder. Nesa viaxe cara a Erín, a Terra da Boa Xente, coñece a unha serie de personaxes maravillosos, como o Home de Noite, que ten un corno para avisar as nubes, a fada fiandeira Habetrot e o trasno zapateiro Lepracaun, que se transforma nun boggart<sup>126</sup> e a rapta. Ten que acertar as adiviñas que lle propón o rei Finvarra do País Máxico Submarino. Finalmente, Pés Descalzos namórase do Príncipe da Alborada, un rapaz garrido, atento, cun brillo especial nos ollos e o mozo máis valente do mundo, que foi capaz de atrapar un boggart e convertelo no seu escravo de por vida, e queda no País Máxico. Trátase dun conto “repleto de fadas e duendes, seres mágicos e fantásticos que agradan particularmente ao público preferencial da obra” (Ramos e Neira, 2009: 42).

Tamén se achegou ás reescrituras Xavier Frías Conde (Béjar, Salamanca, 1965) co relato infantil *Chuvanet o gnomo aprendiz de tenor* (Bruño, 1994b), con ilustracións de Clara Abad,

<sup>125</sup> Reeditada en 2007 na colección “Árbore” de Galaxia con ilustracións de Noemí López (Lugo, 1974).

<sup>126</sup> Criatura mitolóxica de orixe celta-anglosaxoa xeralmente vista como un trasno e que causa problemas na casa.

e coa reescritura ideolóxica *A luva máxica* (Xerais, 1994a), ilustrada por Maite Ochoa. O primeiro é unha reescritura humanizadora sobre un gnomo que abandona o bosque de Kindergarten fascinado coa voz do tenor Guillem von Galan a quen segue até a súa casa para aprender a cantar, onde coñece a biblioteca, o televisor, a maquillaxe. Coa axuda dos seus amigos, o papagaio Amazonas e o can Bisbilí resolve o secuestro do tenor e coñece a fórmula máxica para a voz: “zume de vacaloura con pelos de ourizo femia e un anaco do pelico da cana dunha cabra namorada” (p. 80). Finalmente, o tenor rescatado dá un concerto benéfico, grazas a Chuvanet, escondido na perruca, e o gnomo regresa ao bosque.

O segundo é un volume de tres contos no que interesa o conto homónimo que dá título á obra onde se relata a historia da nena Diana que emprende unha viaxe co burricornio Ludovico e a súa luva máxica na compañía de Daniel para salvar a Prasinacora, o País Verde, facendo estoupar a factoría de produción de armas dun país que estaba a emitir fume mouro, intelixente e malvado que quería destruír a harmonía coa natureza. De recompensa reciben uns carpíns máxicos cos que poder visitar Prasinacora.

Efrén Vázquez en *O Trasno Mixiricas* (Do Cumio, 1994) ofrece ao lectorado adolescente unha reescritura ideolóxica ilustrada por Riera onde, con moita imaxinación e facendo uso de xogos de palabras e acertixos, se relatan as aventuras e trasnadas deste personaxe polas sete capitais de provincia do Reino de Galicia coa intención de transmitir ao lectorado agardado coñecementos históricos e literarios sobre Galicia. Descríbese como un personaxe “de aspecto pequeno con dous minúsculos cornos que lle están a saír da fronte, un entrecello mesto, diminutos ollos de cor gazo e un corpiño moi feituco que levan sempre espido” (p. 6), agás unha cuncha coma a dos peregrinos que impide saber se é macho ou femia, e cun rabo moi ben enfeitizado. Acompaña-se da caixiña máxica dos saberes, chamada Artesa, con catro pechaduras e catro chaves (vermella, amarela, verde e azul), da que perdera o libro de instrucións e coa que pode ter información sobre Historia e Xeografía do lugar no que se atopa en cada momento, pero se erraba coa chave e a pechadura tiña que resolver un problema, que tamén debe acertar o lector. Atópase no Pico Sacro cun home, chamado Fendetestas, que levaba cincuenta anos tratando de decidir cal das dúas urnas era de ouro e cal a de alquitrán, mais o trasno advírtelle que “en asuntos de fontes encantadas, feitizos e meigallos, así como de tesouros de mouros, non nos está permitido axudar ós homes” (p. 21). Logo viaxa en autobús até Santiago, onde coñece os segredos da Catedral, toca a campá da Torre Berenguela, abraza o Apóstolo e ve o Botafumeiro; e até Coruña, onde visita a praia do

Orzán, o Parque de Santa Margarita, o Xardín de San Carlos, o castelo de San Antón, a Torre de Hércules. Despois percorre Vigo, Pontevedra, Tui, Ourense, Lugo e Betanzos, onde visita os lugares emblemáticos de cada cidade e coñece.

De novo Helena Villar Janeiro (Becerreá, 1940) achega ás reescrituras o volume *Contos do paxaro azul* (Sotelo Blanco, 1994), ilustrado por Francisco Bueno (Santiago de Compostela, 1967), onde recolle cinco historias, unha delas unha reescritura humanizadora: “Tarnas, a raíña dos gnomos”, sobre a historia de catro bacoriños que no prado de Tarnas coñecen unha familia de gnomos que todos os anos fan unha boneca de barro, para acordarse dunha nena coa que xogaban, que coa chuvia revive.

A mediados da década dos 90, Antón Castro (Arteixo, Lañas, 1959) dá ao prelo *A lenda da cidade asolagada* (Xerais, 1995), unha reescritura lúdica e humanizadora para lectorado adolescente con ilustracións de Francisco Bueno Capeáns (Santiago de Compostela, 1967) na que se relata a historia de Estevo, un neno un chisco meigo “cos ollos breves e azuis e dous pexegos vermellos por faceiras” (pp. 5-6), pelo louro e moi liso, que ao cortalo se convertía en ouro, pouco xogadín e algo retraído en aparencia, traballador e aplicado na escola, que naceu con poderes especiais e que cando medra Cidre Oután, o cego de Baladouro, entrégalle un libro máxico, *O Libro Vermello*, repuxado en coiro e enfeitado con letras douradas e cun anxiño redondo e baril en todas as páxinas, no que só pode ler Estevo e coñecer misterios, segredos, unha mancha de engados, aprender a lingua dos animais e vivir as máis maravillosas aventuras. Cos coñecementos adquiridos Estevo, acompañado pola Pitusa, unha egua faladora, vai na busca dun nubeiro<sup>127</sup> “quen gobernan as augas, seres correntíos con aspecto de labregos, de canteiros ou de pobres de pedir polas portas, que non fan nada particular agás subir en coiros ás nubes ou descargar unha témera pedrada a rolar polo monte abaixo” (p. 21), que vive nunha cova dende a que se ven tres ermidas, tres igrexas ou tres mosteiros. Xuntos inician unha viaxe polo trasmundo máxico da súa 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; de Munia, a meiga do

---

<sup>127</sup> É dicir, “ser sobrenatural, que ás veces toma forma de figura humana e que se encarga de provocar as treboadas para facer dano (...) Vían sobre as nubes, reúnenas, mandan nelas e controlan os raios, os ventos e as chuvias. Son malignos e resentidos. Poden aparecer como persoas normais, donos de poderes e feitizos máxicos (...) Outras veces son feos e mostruosos. Outras, xigantes” (Cuba, Reigosa e Miranda, 1999: 178). Tamén se denominan tronantes, negrumantes, nigromantes, tempestarios e escolares.

Castelo, que vive nunha casa vella e escura que “garda nunha bóla de cristal unha parella de todos os animais” (p. 39) e que lle anuncia a aparición dun mapa secreto en Illó Escuro e a axuda da Sombra da Muiñeira da Ibia. Na fraga das Altas Arbores soña co relato da cidade de Ys, asolagada porque a princesa Dahut nunha noite de esmorga consegue a chave do pozo que defende a cidade contra as invasións e esquece pechar a esclusa. Coñece a García Buño de Listera, autor de *Baladouro e as súas fronteiras naturais*, quen o conduce cara aos mouros de Larín

criaturas do trasmundo que viven en pazos de ouro embaixo da terra e dos que saen algunha vez para coidar o vacún dos veciños ou para ensinarlle ao camiñante todas as súas riquezas de pebidas de ouro, alfaias, diamantes e outras xoias de mérito ben dispostas sobre un estarivel ambulante. Aparéceselle tamén á xente destemida que é capaz de pasar tres veces por diante do cano de Fonte Loureira (p. 81).

Na Fonte Loureira tamén se lle aparece un anano carpinteiro “cun pucho picudo de cor vermella” (p. 84) con poderes para facerse po, verme ou arrincar as orellas; un can negro e o mouro que lle indica o lugar do Antigo, ao pé da lagoa Azureira,. Alí atopa o nubeiro, consegue salvar Baladouro a cambio de contarlle a historia de como o encontrou e regálalle uns “zapatos negros con amallós, ben noviños” (p. 97). Finalmente en agradecemento o Concello acorda nomear a Estevo Molgás Bibliotecario Maior da Biblioteca de Preguín e Cabaleiro lexítimo e principal de Baladouro.

Desta obra a crítica reparou sobre todo na riqueza léxica de grande calidade e cuestionou a súa inclusión nunha colección de Literatura Infantil e Xuvenil pola dificultade da lingua empregada (Castro, 1996: 23; Martínez Bouzas, 1996: 6).

Xan López Domínguez (Lugo, 1957) 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 do mago Gago quen, ao igual que o seu arquetipo, se presenta como un ser poderoso, que coñece as estrelas, sabe voar e facer feitizos, pero que a tristura o enche porque non pode namorar a bruxa Merenda, aínda que lle regala flores, un dragón verde con cornos, unha tarta sorpresa e cincuenta poemas de amor. A bruxa en resposta a eses agasallos convérteo cos seus conxuros en corvo, sapo, rato, coello, cobra e finalmente en gato, quedando como animal de compañía da bruxa. Trátase dunha fermosa historia narrada con imaxes cun enorme encanto, suxerentes e expresivas nas que salienta o emprego de grandes masas de cor.



*Contos de tempos vellos* (Edicións do Castro, 1995), de Isabel Llor Cerdán é un conxunto de seis contos, con ilustración só na cuberta de Vizoso (Mondoñedo, 1950), nos que se acollen dúas reescrituras: “Mestre Ámbar”, a historia dun tesouro agachado nunha illa e os poderes dun rapaz que o descobre e inventa a fórmula de elaboración duns cristais máxicos nos que se reflicte o espírito das persoas; e a reescritura humanizadora “O xigante” no que un xigante nacido nun pobo de ananos descobre o seu mundo cando o seu dono morre.

Manuel Lourenzo González (Vilaboa, Pontevedra, 1955) en *No outono das fragas* (Cumio, 1995), ilustrado por R. Losada, reivindica o valor da tradición oral por medio de Manel, un rapaz solitario e imaxinativo que nun dos seus paseos pola fraga que rodea a vila arousá de Miravelle emprende unha sorprendente e fantástica viaxe por diferentes tempos, co recurso do soño, na que coñece a mouros, cabaleiros, trovadores, guerrilleiros, pobos primitivos etc e vive unha serie de increíbles aventuras: a das xacias que encantan a un home; o encontro na fraga co mago Merlín, quen lle entrega un casco máxico que lle concede o don da invisibilidade; a salvación da princesa Elvira, raptada polos mouros, a do cabaleiro Endumil coa axuda máxica da chave que abría todas as portas, dun disfrace que lle permitía ver sen ser visto e dun coitelo co que podía cortar calquera corda.

A autora teatral Milagros Oya Martínez (Vigo, 1966) publica neste ano dúas reescrituras humanizadoras para o lectorado adolescente: *Un conto abraiante* (SM, 1995a), con ilustracións de Víctor Aparicio, na que mestura dous mundos, distinguidos tipograficamente polo tipo de letra. Conta como Uxío queda atrapado dentro dun conto e terá que superar unha serie de probas para conseguir liberarse. É axudado por Sob, un anano chou aplicado que anhela ser un meigo de primeira e coñecer os máis antigos feitizos e que “por iso non se vestía coas roupas verdes e vermellas e permanecía só, cos calzóns de lunares amarelos e, por suposto, co pucho do que penduraba un axóuxere cantareiro” (p. 18), e pola súa irmá Sabela, quen le o conto onde el está e lles vai facendo indicacións para ir á Terra Negra dos Pancos, sorteando o pasadizo con morcegos, a rocha silei e a araña xigante. Finalmente, regresa á súa casa cun feitizo de Sob.

E *Viaxe á terra negra dos pancos* (Cumio, 1995b), ilustrada por F. Mantecón (Vigo, 1948-2001), na que 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, “un anano gordecho, enfeitado cunha fermosa roupaxe verde e vermella” (p. 10), a quen Xurxo atopa rebulindo no seu armario, compartirán moitas aventuras tras dicir a fórmula máxica “coruxas, tartarugas, vasoiras de bruxas. Adiante a atrás. Á terra dos pancos levarasme xa” (p. 16) e atravesar unha das tres portas de entrada. Con moito enxeño e pouca maxia, primeiramente foxen dos gardiáns, empregando como montura unha rá devoradora coa que cruzan o río; no lamazal, axudados por un mapa que lle dera o oráculo, Xurxo enfróntase cun pau a un moucho xigantesco, gabean un monte, atravesan un pasadizo cunha lagoa e o paso da montaña, vixiado por gardiáns e un dragón, até que chegan ao Castelo e salvan a Nap dos obxectos máis noxentos, horripilantes e abraiantes que debilitaban os poderes dos chous e , por último, regresan á casa de Xurxo. Nip preséntase humanizado pois conta con poderes frouxos “porque non pasara os exames de grao superior” (p. 35) que lle permiten cambiar a vestimenta de Xurxo, conseguirlle comida e auga, caravillas para escalar, mais non sabe nadar aínda que “acudira ás clases de primeiros auxilios con éxito” (p. 45) e precisa axuda dos nenos en numerables ocasións.

Na reescritura lúdica *Unha troll no faiado* (Casals, 1995), con ilustracións de Fran Jaraba (Pontevedra, 1957), Fina Rouco (La Habana, 1950) presenta ao lectorado adolescente a historia do rapaz noruegués Axel que vive na cidade de Sandefjord, quen descobre no faiado da súa casa unha tarde de inverno unha troll, caracterizada como “vella vestida con roupa estraña, un só ollo coma de lume e un longo nariz que pingaba mocos verdes” (p. 25). Deste personaxe marabilloso da tradición escandinava que se adscribe na tradición oral ao sexo masculino, explícase que pode

acadar moitas formas: dende trasgos pequeniños ata enormes dragóns. Poden converterse en ras ou en cabalos. Poden ser arrepiantes xigantes ou noxentos ananos. Demos, meigas, ou calquera criatura horrible que poidades imaxinar. Naceron na escuridade dos séculos nos que o xeo cubría o mundo, logo adoitaron vivir en covas, bosques e fondas lagoas (...) Viven milleiros de anos, machos e femias. (p. 13)

A troll quere facer un feito marabilloso e precisa que o rapaz lle consiga unha listaxe de cousas: un príncipe valente ou unha fermosa princesa, unha fada boa ou un mendigo, un rapaz astuto ou caritativo, unha madrastra mala ou un pazo encantado e un bosque impenetrable ou un castelo inexpugnable, mais esa busca na cidade nos tempos modernos é moi difícil e, cos consellos do avó, poderá librarse dela definitivamente.

En 1996 Marilar Aleixandre (Madrid, 1947) volve a publicar unha reescritura *O trasno de Alqueidón* (Xerais, 1996), Premio Rañolas de Literatura Infantil e Xuvenil 1997, ilustrada polo debuxante Miguelanxo Prado (A Coruña 1958), na que se reúnen dous contos publicados con anterioridade, “Neve na Amaía”, que fora publicado en *Os Contos da Campaña* (Xunta de Galicia, 1992) e “Chave de Ponte, Chave de Carballo”, publicado na revista *CLIJ* (1995), e o inédito que dá título á obra, “vencellados moi de cerca cos temas e as maneiras de narrar da literatura de transmisión oral (...) adubiado cun lirismo pleno de autenticidade” (Neira Cruz e Nogueira, 1997: 173) e que salientan pola presenza de avoas conselleiras, que guían e instrúen aos máis novos nas súas descubertas do mundo que os rodea. Na reescritura humanizadora “O trasno de Alqueidón” conta cun estilo popular unha historia que o narrador remonta a un tempo antigo “Isto sucedeu hai anos, nos tempos en que os trasnos aínda viñan ás veces xunto das persoas” (p. 9). Uns nenos, Inés e Pedro, escoitan ruídos de pés no faiado que a súa avoa identifica dun trasno. Aconsellados poñen unha cunca chea de graos de arroz coa intención de que na escuridade o trasno bata contra a cunca e estrague o arroz pola chan e, cando o queira recoller como os trasnos non saben contar, enfadarase e marchará. Desta maneira descubren na súa casa un trasno, un homiño moi pequeno coas orellas enormemente grandes e as mans cos dedos longos que vestía calzóns verdes, chaleque de veludo negro e unha monteira verde, de maneira parecida á que levan os gaiteiros nas festas. Os nenos, compadecidos do trasno, ensínanlle a contar e el a eles a canción de facer xoguetes de cores con grans de arroz. Como se pode constatar, Aleixandre “retoma o mito e refúndeo, elaborando a súa personaxe a partir de elementos xa descritos pola tradición. O relato amosa o lado amable do trasno e a súa amizade cos nenos” (Gracián, 2002: 322) e así consegue conxugar á perfección, nunha trama, chea de enxeño, elementos como o humor, o xogo coa lingua, un certo toque absurdo que lembra a Lewis Carroll, apoiada con ilustracións humorísticas ou tenras, segundo o que relate a historia.

No conto para o lectorado autónomo *Pedro e as nubes* (SM, 1996), ilustrado por Xulia Barros (Lamas de Zamora, 1968), X. M. Álvarez Cáccamo (Vigo, 1950) recupera e humaniza un personaxe do imaxinario oral para, con ludismo, relatar a vida do neno Pedro, un nubeiro coa capacidade de crear nubes coas bágoas e o cuspe, que coñece outros nenos e nenas nubeiros, con diferentes maneiras de crealas. Así Anastasia emprega esconxuros, Roque fainas coa súa especial receita dentro dun bocoi, Ceboleiro pica cebolas para chorar e construílas coas súas bágoas... Pedro descobre como voar por medio das nubes, onde se atopa

con moitos personaxes curiosos. Trátase, como comentou Fernández Paz (1997: 280), dun fermoso libro no que realidade e fantasía se mesturan con toda naturalidade e cunhas ilustracións sinxelas e orixinais, que reforzan o ton poético do texto.

O tradutor e adaptador Xosé Ballesteros (Vigo, 1956) nas dúas entregas dunha serie para os máis novos, *Os Gordibolas. A historia* (Xerais, 1996a) e *Os Gordibolas. A néboa escura* (Xerais, 1996b), ilustradas por Carmen Muruve, nas que se 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 se atopan con personaxes fantásticos, como os kolorinchos, os ventolucios ou os cociolos e celebran o sexto aniversario da dragoa Lolinda que, cargada de auga, axuda os gordibolas a acabar co lume.

No volume *A meiga de Naia e outros relatos* (Cumio, 1996), ilustrado por F. Mantecón (Vigo, 1948-2001) e cun prólogo de Francisco Fernández del Riego (Lorenzana, Lugo, 1913-Vigo, 2010), Lois Fernández Marcos (Vigo, 1949) presenta vinte e cinco breves relatos. Nalgún deles aparecen personaxes marabillosos, como en “A Meiga de Naia”, no que a meiga fala cun morto para saber dos seus cartos; en “A fraga da moura”, sobre o príncipe Rolando enmeigado por unha moura; en “O lobis-home das montañas de Vilamouca”, a historia dun lobishome; en “A serea loira”, sobre unha serea, e en “Benalúa a princesa moura”, sobre esta dona encantada.

No ano 1997 sae ao prelo a reescritura ideolóxica *A festa dos mil contos* (Do Cumio, 1997), ilustrada por Roberto Argüelles, dos xa coñecidos Xoán Babarro (Calvelo de Maceda, Ourense, 1947) e Ana María Fernández (Palma de Mallorca, 1949), onde se relatan as aventuras dunha serie de personaxes que se reúnen para celebrar o Día das Letras, entre eles, tres trasnos das letras chinesas, “cúficas e rúnicas”, respectivamente, chamados Chinín, Cufín

e Runín, o trasno Biblín, o pirata Fragata e o seu sobriño Garabata, que deleitan os asistentes cunha serie de contos, adiviñas, trabalinguas, poemas e cancións.

Concha Blanco (Lires, 1950) estréase nas reescrituras con *O aniversario de Ana* (Alfaguara/Obradoiro, 1997), unha historia ilustrada por Elsa Liliana Vázquez na que se relata cunha intención lúdica o acontecido no aniversario de Ana, a protagonista, quen recibe de agasallo un libro titulado *Os meus contos favoritos*, coas historias clásicas de “Branca-neves e os sete ananiños”, “A leiteira”, “Pinocchio”, “A Cincenta” e “O gato con botas” que eran “os seus heroes e heroínas preferidos” (p. 37). Á festa acoden Cincenta e o Gato con botas que lles contan os contos dos que son protagonistas, con certas innovacións: Cincenta cóntalle unha versión especial, “a versión galega” (p. 49), desta historia protagonizada por Carmiña, unha “moza moi fermosa de beleza anxelical” (p. 54), que debido á emigración queda a cargo dunha parenta con dúas fillas que a envexan e desprezan. Un día o poeta, vinculeiro dun señor dun pazo, decide escoller moza para casar e organiza un baile ao que convida a todas as doncelas, mais Carmiña queda en casa e coa axuda dunha fada madriña e a variña máxica, converte a cabaza nunha carruaxe a sete coellos en elegantes galgos, trocando a súa roupa “nun vestido elegante de seda a xogo cuns zapatos de cristal” (p. 62). Logo sucede todo de maneira semellante ao conto orixinal agás o remate no que a fada madriña agasalla a Carmiña traendo a seus pais para o casamento. No caso da outra historia, o Gato con Botas convértea nun cantar de cego “O gato con zocos”. En diante, os libros de contos serán sempre os protagonistas dos agasallos dos nenos. A través da actualización dos contos clásicos, abórdanse cuestións latentes na sociedade como a emigración.

Neste ano tamén publicou Juan Farias (Serantes-Ferrol, 1935) *Bastián e mailos trasnos* (Galaxia, 1997), unha reescritura humanizadora para preadolescentes con ilustracións de Guadalupe Hernández, na que o trasno Xenxo relata en dez “cadernos” a historia de Bastián, fillo de Brunildo, trasno vagabundo, forxador de aneis e da Vella das Herbas, a quen “uns tíñana por medio meiga e outros por meiga enteira, das que voan á media noite e soben alto, a dar unha volta ó campanario, antes de iren ó monte, comadrear co cabrito” (pp. 9-10). Coñécese a súa infancia e os amores de mozo con Adela, a rapaza roxa, que trata de impedir Euloxia “a santeira”.

Eva Moreda (Vegadeo, 1981) foi gañadora en 1997 do X Premio Rúa Nova de Narracións Xuvenís coa novela xuvenil artúrica, *Breogán de Guisamonde, o cabaleiro da gaivota* (Fundación CaixaGalicia, 1997), acompañada de ilustracións a cor de Siro López

(Sarría, 1956) que mostran escenas do narrado. En oito capítulos na voz de Chrétien de Troyes relátanse, con intención humanizadora e ideolóxica, as aventuras en Camelot na corte do Rei Artur do cabaleiro galego Breogán de Guisamonde “de tersa pel e ollos azuis coma o ceo” (p. 19), “un pouco meigo” (p. 41) e “un vasto coñecemento das herbas que curan ou enfeitizan” (p. 61). Grazas ás súas fazañas, ao bo siso e á súa habelencia na loita, pasa de ser escudeiro de Galván, sobriño de Artur, a ser nomeado Cabaleiro da Mesa Redonda. Coñecido como Cabaleiro da Gaivota, o heroe enfróntase con agresores como xigantes e seres fantásticos, é fiel ao Rei Artur e á súa amada, a fermosa e virtuosa Rosa de Brigantium, e loita contra as envexas de Lancelote do Lago e as suxestións amorosas ilícitas que lle chegan da raíña Xenevra, que recorre á maxia e os feitizos de Morgana, irmá de Artur, raíña das terras de Gore e feiticeira hábil e experta para que “lance un meigallo potente que o faga consumirse de amor sen que ese lume poida xamais ser apagado” (p. 71). Acorda pedir a beizón de Artur e marchar porque teme a ira de Morgana non sen antes deixarlle a Merlín “como agradecemento ós seus coidados por min, algúns dos feitizos da miña terra” (p. 81).

Na reescritura humanizadora para a adolescencia *Alba, unha aprendiz de meiga* (Edelvives, 1997, 2002, 2004)<sup>128</sup>, ilustrada en branco e negro por Fran Jaraba (Pontevedra, 1957), Nacho Pérez (Vigo, 1957) desenvolve en nove capítulos ou “leccións” o proceso de maduración dunha adolescente de doce anos, reescribindo o personaxe arquetípico da bruxa. Retrátase como unha rapaza moi despistada e faladora, chamada Morgana, vive no campo cos seus pais, un enxeñeiro agrícola e unha veterinaria, tamén meiga, e ten que aprender dúas mil setecentas trinta e catro leccións e media do *Libro Secreto das Meigas*, para se converter nunha auténtica meiga, ao tempo que estuda 1º da ESO, comparte xogos coa súa mellor amiga, Adela, e co rapaz do que está namorada, Anxo, gaña un concurso de disfraces en Entroido co seu traxe tradicional de meiga e tamén chega á fase final dun certame escolar de redacción “As plantas medicinais”. Morgana revela ao lectorado as nove primeiras leccións do *Libro Secreto das Meigas*, no que aprende que a natureza é a primeira nai e que a hai que respectar, que o número secreto é o 9 e que unha boa meiga non pode desvelar a súa identidade, debe ter moita imaxinación, non pode empregar os seus poderes en beneficio propio, ten que ser fiel ás aprendizaxes, segredos e irmás meigas e debe coñecer a historia dos seus antepasados, entre outras moitas normas. Tamén aproveita para desmitificar cuestións relativas ás bruxas, como que se acompañan de curuxas, gatos negros ou corvos (“os únicos

---

<sup>128</sup> Na edición ao ano 2002 insírese nunha colección para lectorado de dez anos, en lugar dos doce anos como acontecía na edición orixinal.

animais que temos na casa son dous cans”, p. 64); que comen nenos crús, que gozan facendo mal, que secan as ubres das vacas, que atraen o mal tempo, que fan perder as colleitas, que viaxan nunha vasoira (“eu, como todo o mundo, poida que coma ti mesma, vou ó cole no autobús”, p. 85) ou que transforman as persoas en animais:

Todo isto pode estar moi ben para os contos, pero ti, por se acaso, sospeita de tódalas historias de bruxas que flotan, de vasoiras que voan, ou de ras encantadas que se volven princesas cun simple bico. Sería moi bonito pero son fantasías que quedan para o maravilloso mundo da imaxinación (p. 85).

Morgana é “unha meiga; unha feiticeira, unha antaruxa, unha maga, unha pieira; unha bruxa” (p. 9) adolescente con ferros nos dentes, ollos achinados e moi faladores cun pouco de miopía e lentes pequenos e redondos con feitura intelixente, bastante alta e delgaducha, cabelo louro con cola de cabalo que rompe totalmente co arquetipo de muller de feitura horrible cun nariz enorme e cheo de espullas, cunhas greñas negras e enguedelladas, sen dentes e coa pel engurrada e sucia, sempre vestida de negro e con corcova ás costas e voz grave e estridente. Non sabe se ser veterinaria ou médica, como a nai, ou estudar psicoloxía, psiquiatría ou parapsicoloxía, aínda que pertence a unha familia de meigas, pois de feito a súa avoa meiga caracterízase positivamente como encantadora, cativadora, amable, simpática, intelixente, suxestiva, especial, doce, agarimosa, boa cociñeira, moi comprensiva, e cunha forza de vontade excepcional.

É de salientar a explicación que fai da tipoloxía das diferentes bruxas, distinguindo:

1. A meiga, unha caste especial de mulleres con determinados poderes máxicos que proceden dun pauto co demo “pero, como comprenderedes, iso é unha simpleza” (p. 67). E outra novidade é que son sempre mulleres pois herdase directamente de nai a filla maior “e xamais pode acadarse doutro xeito diferente; non é algo que se poida comprar nin conseguir por outros medios naturais ou fantásticos” (p. 67).

2. As bruxas son meigas malas que fan pauto co demo e fan mal uso dos seus poderes para practicar bruxerías, executar encantamentos, idear maleficios e botar mal de ollo.

3. A curandeira é unha meiga boa que utiliza os seus poderes con fins curativos, coñece unha chea de remedios naturais para sandar males de persoas e animais, utiliza prantas e herbas medicinais.

4. As compoñedoras están especializadas en devolver calquera parte do corpo ao seu lugar por medio do poder das súas mans.

5. As curandeiras ocúpense dos males do corpo con compoñentes naturais e as menciñeiras dos do espírito cos poderes máxicos.

6. As adiviñas son unhas meigas que están dotadas do poder de ler no futuro: “Hainas que utilizan a palma da man; outras len nas estrelas; ou no pouso que queda nunha cunca de café ou de té; ou na súa bóla máxica na que os acontecementos futuros van aparecendo como se dunha película se tratase” (p. 70).

Gloria Sánchez (Vilagarcía de Arousa, 1958) publicou a súa primeira reescritura *Sete casas, sete bruxas e un ovo* (SM, 1997), ilustrada por Xan López Domínguez (Lugo, 1957), onde ofrece para primeiros lectores cunha intención lúdica un conto rimado con estruturas acumulativas e moito humor, ambientado nun escuro, frondoso e espeso bosque onde viven nunha árbore enorme sete espantosas bruxas que un día se enemistaron por un príncipe guapo que ía cazar coellos e que “acabaron baténdose coa vasoira” (p. 5). As bruxas, moi interesadas e competidoras, enfadáronse tanto que non se falaban nin se intercambiaban pócimas e receitas, adiantábanse sen poñer intermitente ou freaban para que a de atrás se esnafrase. Mais un día Parva Facunda tiña ganas de comer un ovo e como non sabía abrílo viuse na obriga de pedir axuda ás demais bruxas con solucións do máis divertidas. Podre Falcatrúas intentou mondalo e cortou os dedos; a Malvada Inés tiroulle pedras que rebotaron nos cristais, déronlles na cabeza e crebaron os dentes e moas; Clodomira Sapo escaldou o traseiro, invocou os espíritos dos tronos e a chuvia e anegaron as bruxas que se mollaron todas; na casa de Martacrica Pingo rabuñounas un gato e, para desfacerse del, botou unha nube noxenta e pestilente que case as asfixiou; na de Birbiricha Meis, o chamador máxico picoulles os dedos con corvos e probaron coa bomba piollosa que se lanzaron ás greñas; até que Margot Ferrete, que era unha bruxa universitaria e moderna, lle pediu con educación que o ovo abrise. Do ovo saíu o Trasno dos Desexos, un homiño orellón e bigotudo, vestido de amarelo, que lles concedeu un só desexo e elas salvaron a situación con moita habilidade, pedíndolle un ovo frito para cada unha.

Como apuntou Fernández Paz (1998: 262) é “un texto delirante, guiado pola lóxica do absurdo, cheo de humor e de situacións disparatadas” que se acompaña de ilustracións que visualizan e acentúan o absurdo e o humor do texto. Confórmase así unha hilarante historia que se caracteriza pola frescura do estilo da autora (Neira e Nogueira, 1998: 182) e na que as bruxas botan man dos recursos propios da súa estirpe e, ao igual que as bruxas tradicionais, se



acompañan de corvos, curuxas e lagartos, pero que se comportan incivicamente. Aínda que son pérfidas, como analizou Gracián (2002: 319),

resultan cómicas nesa caracterización sarcástica na que combinan as más intencións coa torpeza e a burramia. Sí, non cabe dúbida de que as sete bruxas son unha combinación de busca do beneficio e o propio interese coa ineptitude, a chambonería, a nulidade e a incompetencia máis absoluta.

Convén tamén reparar no papel secundario do personaxe masculino e o tratamento cómico dado os esconxuros e feitizos, conformando con esta a súa achega unha poética das reescrituras caracterizada

pola subversión, o ludismo, a desmitificación, a reescrita, a actualización e a reinvención, versionando, adaptando e modernizando os contos tradicionais, aos que lles imprimiu grandes doses de imaxinación, de humorismo e do absurdo, co que busca provocar o sarcasmo, a fina ironía e unha crítica moi forte de todos os estamentos sociais (Fernández e Ferreira en Roig, coord., 2015: 218)

En 1998 Marilar Aleixandre (Madrid, 1947) volve a sacar do prelo unha reescritura lúdica e ideolóxica, *O monstro da chuvia* (Xunta de Galicia, 1998)<sup>129</sup>, ilustrada por Francisco Bueno (Santiago de Compostela, 1967), un conto para primeiros lectores no que o narrador ominisciente relata como o protagonista o neno Chis, cun único obxecto máxico, o seu paraugas vermello, que ten a propiedade de quitar as tebras, e o vento da risa dos nenos consegue vencer o monstro da chuvia e devolver a liberdade a todos os nenos e nenas que tiña raptados están no fondo do sumidoiro, coa intención de disolvelos cunha aperta de auga. Nesta reescritura recenden moitas características dos contos maravillosos, aínda que actualiza situacións e ambientacións e aproveita para defender certos valores, sen deixar de lado o elemento humorístico, con xogos de intertextualidade e intratextualidade. Aparece o monstro<sup>130</sup> como metáfora dos medos nocturnos infantís e reflíctese a importancia de enfrontarse a eles para vencelos grazas á unión e compañeirismo.

---

<sup>129</sup> Foi reeditado por Edicións SM no ano 2003 cunha ampliación argumental cara ao final do relato, o emprego da tipografía maiúscula e a presenza de ilustracións de Pablo Amargo (Oviedo, 1971) polas que recibiu o Premio Nacional de Ilustración, que se estenden á totalidade das páxinas e explican, matizan ou amplían con grande expresividade o narrado, empregando elementos gráficos xeométricos, ríxidos e cores frías, cun carácter moi anguloso e duro, nas que quixo facer unha homenaxe ao Guernica.

<sup>130</sup> Segundo Ramos (2007: 141) no universo da Literatura Infantil e Xuvenil o monstro é retratado de diferentes formas e con obxectivos diversos, tendo unha importancia e funcionalidade variable, ao desempeñar varios papeis, como axudantes ou opoñentes, ao lado do Ben ou do Mal, sen esquecer a súa visión cómica.

Na reescritura humanizadora *Tanis I o Mocos* (Xerais, 1998), incluída na Lista de Honra de CLIJ 1998 e que será obxecto de análise, Manuel Lourenzo González (Vilaboa, Pontevedra, 1955) volve ás reescrituras para romper co arquetipo do príncipe ao contar a historia do príncipe Estanislao, herdeiro á coroa do grande e poderoso reino de Sofrovia, moi amante das tradicións, que ao cumprir dezoito anos, con rebeldía adolescente, loita por ser el mesmo fronte á imposición da familia e do Real Consello, composto por economistas, sociólogos, avogados, pedagogos, científicos e militares, adoptando unha estética punky chea de extravagancias, unha linguaxe rupturista e ideas progresistas. Namora da princesa Sildym, do reino de Mongara, dissolve o goberno, instaura un Consello de Rexencia, para que elabore unha constitución democrática que convoque eleccións xerais, presenta a súa dimisión como rei e marcha de viaxe coa súa amada princesa. Nas ilustracións figurativas a cor de Santiago Gutiérrez móstrase o protagonista tamén rompendo co arquetipo ao levar vestido roupas actuais e cunha estética transgresora que axudan a seguir a historia.

A contacontos Cristina Mirinda (nome literario de Cristina López) publica para o lectorado infantil a reescritura humanizadora *Mago A e Mago B* (Kalandraka, 1998), na que relata as habilidades de dous Magos que traballan no circo Trompa. Mago A, que é triste e longueirán cun sombreiro de copa feitiцеiro, fai desaparecer todo e ao contrario Mago B é riseiro e fai aparecer moreas de cousas: pombas, flores de papeis, fentos musicais, serpentinas brillantes, chupachups... Todo remata felizmente cando deciden traballar en equipo os dous magos e a auxiliar Fina Agulla. É un texto áxil cun cuidado vocabulario que presenta unha historia simpática e enxeñosa, desenvolta con imaxes de Rubén López, cargadas de detalles, de personaxes e de colorido cun grande impacto visual que tenden ao feísmo, á caricatura.

Xosé Antonio Neira Cruz (Santiago de Compostela, 1968) volve a publicar neste período a reescritura ideolóxica *O xenio do sultán* (Xunta de Galicia, 1998), ilustrado por Xulia Barros, a historia dun Sultán de Turquía que, non contento coas riquezas, quere ter un xenio ao seu servizo e que interroga aos seus visires, conselleiros e sabios até que Alí Bai o convence contándolle *Aladín e a lámpada marabillosa*. Con esta obra ponse en valor a humildade fronte á soberbia dos poderosos.

Uxío Novoneyra (Seoane do Courel-Lugo, 1930-Santiago de Compostela, 1999) plasmou a súa mitoloxía ambientada no seu Courel natal, seguindo a estrutura dos contos marabillosos, na reescritura ideolóxica *Ilda, o lobo, o corzo e o xabarín* (Edelvives, 1998)<sup>131</sup>, que se

---

<sup>131</sup> Reeditada en 2006 pola Editorial Tambre na mesma colección e con renovadas ilustracións de Manuel Uhía

acompaña de ilustracións figurativas a cor realizadas por Manuel Uhía (Portonovo, 1944), onde anova a lenda da doncela Ildara<sup>132</sup> que pervivía na serra do Courel, xa mencionada no seu poemario *Os Eidos* (1955)<sup>133</sup> e no poema romántico “Ildara do Courel”, de Manuel Murguía, engadindo o tema amoroso e transmitindo “valores como xustiza, liberdade, defensa e respecto pola natureza” (Roig Rechou, 2010: 89). Cóntanse en terceira persoa e seguindo a estrutura das lendas tradicionais (Piñeiro, 2010b: 26) as aventuras da princesa Ildara, dona do Castelo, que vive soa e illada nunha torre na compañía dun xabarín, un lobo e un corzo. Consegue que o lobo non ataque no Courel aos corzos e xabaríns e que esta serra sexa polo tanto moi visitada por cazadores, moitos deles acollidos nese Castelo que un día Ilda abandona para casar libremente, anovando así a lenda que case sempre acababa de forma trágica e salientaba a tristura da dona do Castelo. Ao marchar Ilda do Courel Alto os animais, en agradecemento, ofrécenlle tres dones para atopar un príncipe galán co que casar e fanlle unha poética despedida por devolverlles a súa liberdade, quedando o final aberto: “Non se sabe se Ilda, a doncela, é a mesma dona Ildara que inda hoxe, despois de varios séculos, anda en boca das xentes do Courel, onde quedan restos da torre e algún que outro lobo, corzo e xabariño fóra da lenda” (p. 40).

En canto ás ilustracións foi o experimentado artista plástico Manuel Uhía (Portonovo, 1944) quen realizou a narrativa visual nas súas dúas edicións: na primeira ofrece imaxes figurativas, de pinceladas áxiles e augadas que dan forma aos obxectos e personaxes (humanos e animais), ás súas calidades, sentimentos, suspense, e medo, pero a contorna xeográfica non leva a imaxinar a xeografía courelán; na segunda, modifica o tratamento pictórico e compositivo da páxina. Aínda que a base é acuarelada, xoga con ceras e pasteis para mostrar unha textura suave e cerra as formas con trazos de contorno de lapis, penetrando máis nos sentimentos e situacións que transmite a narración textual, ao ampliar detalles das mesmas, ca nos espazos nos que se desenvolve (Roig, 2010).

---

(Portonovo, 1944).

<sup>132</sup> Segundo a tradición, a bela Ildara, coñecida tamén con outros nomes de significados similares e coa mesma raíz, como Aldara, Ilduara, Induara, Aldoara, vivía no seu Castelo de Carbedo no Courel. Aparece con diversos títulos da nobreza en moitas lendas da zona ou de zonas limítrofes, como ocorre, por exemplo, coa lenda “A doniña cervá” na que se relata a historia da filla dun cabaleiro que vivía no Castelo de Doiras, concello de Cervantes, na serra dos Ancares, quen a punto de casar foi convertida en cervá, posiblemente encantada por un mouro e que só se rompeu o feitiço cando morreu, por mágoa, a mans do irmán nunha cacería.

<sup>133</sup> Como indicou Anxo Tarrío Varela (1989: 168) “non se trata dun libro de doada lectura, por canto nel a palabra e o silencio se encadrelan teimosa e asceticamente, dando nacemento a un texto que non amosa máis ca o bicarello do *iceberg* poético de Novoneyra (...) Eis, xa que logo, unha boa razón para avisar ó lector futuro do esforzo que terá de facer até chegar a senti-lo gozo da lectura e do paraíso que se lle ofrenda, na seguridade de que, unha vez interiorizado, será referencia segura, osixenado acougo e mítico escenario da súa imaxinación.

Para Roig (2010) nesta obra zumegan a imaxinación e o soño, combinando o recordo da xeografía courelá, a súa flora e fauna, o seu sinal de identidade máis forte, con elementos lendarios e mitos, axudando a crear o imaxinario da nenez, como a lenda de Ildara, aínda que anovada pero mantendo a estrutura, soños e sentimentos fundamentais, plasmando a preocupación estética e identitaria, nun intento de achegamento á propia terra, seguindo a mellor tradición galeguista, incidindo en moitos dos elementos identitarios<sup>134</sup> e conformando, como indicou Tarrío Varela (2008: 245-273), unha xeografía literaria ao plasmar e describir o espazo da Serra do Courel, con papel simbólico na conformación da identidade nacional.

En *Camiño de fantasía* (Sotelo Blanco, 1998), unha reescritura lúdica para o lectorado mozo, con ilustracións de Xaime Asensi (Vilagarcía de Arousa, 1957), Xosé Antonio Perozo (Llerena, Badajoz, 1951) conta as aventuras dun grupo de rapaces e das súas mascotas que teñen que resolver diferentes enigmas propostos e probas, tamén propostas ao lectorado, para chegar ao obxecto que procuran e no que hai elementos que funcionan como obxectos máxicos. Toto, Chovo e o Canete, acompañados dos seus animais, o can Crispín, a gata Morita e o papagaio Rodolfo, despois de atopar un plano na Biblioteca Municipal da vila de Vilatorres, que pertencía ao mago Festín, deciden ir á mitolóxica Cidade de Fantasía e alimentarse cos froitos do seu xardín para seren benaventurados. Tras consultar ao sabio Cachirulo, un “vello bruxo de máis de cen anos que viste unha túnica de saco” (p. 13) quen lles traduce cun conxuro e un ordenador o mapa das Regras do Xogo ao galego normativo e lles dá unha chave antiga de ferro, comezan as divertidas aventuras encadeadas coa aparición constante de personaxes procedentes doutras obras literarias, como Alicia, Sherlock Holmes, o Buscón, Lázaro de Tormes, Don Quixote, Pinocho... pasando polo Campo do Dragón, a Pobra Vella, a Ponte das Lembranzas, o Castelo da Pantasma da Fu, o Deserto do Talismán, a Pirámide da Esfinxe, o Pallaso Riseiro 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 ao 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; logo teñen que desentrañar o asasinato dunha vella millonaria nun vagón de tren; atópanse cun “homiño de mediana idade, nariz aquilino,

---

<sup>134</sup> Como é o caso, por exemplo, do recordo de antepasados históricos; héroes paradigmáticos de virtudes nacionais; conservación ou recuperación dunha lingua propia; referencias e orgullo de monumentos histórico-culturais; folclore propio; forma de vida en xeral con características específicas; lugares e paisaxes característicos; símbolos representativos (himno, bandeira) e identificacións pintorescas, pois ademais da visión telúrica e paisaxística sinaladas, Novoneyra non esqueceu outros elementos identitarios.

desgairado e desaxeitado, cun pito medio apagado entre os beizos, os pelos lasos, graxentos e despeiteados” (p. 44), quen por orde de Cachirulo, que lle transmite o desexo por telepatía vía Internet, lles di o enigma: “o que amora negra tinxe, a verde o destinxo”. Nesta reescritura Perozo “emprega un intenso xogo metaliterario e intertextual coa literatura universal, por veces con intención paródica, servíndose da estrutura dos contos maravillosos” (Fernández e Ferreira en Roig, 2015: p. 224).

Carlos G. Reigosa (Pastoriza-Lugo, 1948) deu a lume para o lectorado autónomo *Dous máis dous. Catro contos para nenos* (Sotelo Blanco, 1998) que contén reescrituras lúdicas ilustradas por Xaime Asensi (Vilagarcía de Arousa, 1957). En “A cova da serpe” relátanse as accións dos veciños de Podesvir para salvar a princesa Clarinia, filla do rei Cachelo do país de Velasvir, do encantamento que a convertera en serpe e que lle fixera a bruxa Rabuda do Corno da Testa “de ollada roxente, pelo crecho e unllas de fera” (p. 10) e que finalmente consegue salvara Fiz Toroulo, axudado por Hans Luther o Vello, grazas á virtude e sabedoría. Remátase cun “Epílogo para nenos grandes” no que se dá conta dos protagonistas ao chegar a vellos. E en “O penedo das doncelas” nárrese a liberación de Sara, unha fada condenada a vivir nun penedo, por parte de Remixio Lantaño para convertela na súa muller.

En *Manual para unha pequena meiga* (Edebé-Rodeira, 1998), novamente Gloria Sánchez, con frescura e naturalidade, realiza unha reescritura lúdica e humanizadora do personaxe da bruxa e aproveita para criticar a institución escolar, mediante a caricaturización do director do colexio (Tudela, 1998: 22). Un día o carteiro entrégalle ao narrador un paquete cun vello manuscrito encadernado en pel de cabra, titulado *Bruxedos e Feitizos*, asinado por Ana Manana, que garda no caixón. De repente empezan a suceder feitos inexplicables “as cousas desaparecían como por encanto, os meus clacetíns saían violentamente do armario e golpeábanme na cabeza e o timbre soaba con insistencia sen que ninguén andase nel” (pp. 8-9). Logo nos quince capítulos ofrécense unha serie de trucos, esconxuros e maxias, mediante receitas con meigallos “malvadamente ingenuas y encantadoras” (Tudela, 1998: 22), para conseguir distintos obxectivos, como diñeiro e o consentimento familiar para mercar un can, o meigallo das ratas noxentas para voar, a atracción por parte dun rapaz (maxia do chupa de mandarina), o esconxuro dun futbolista, expulsar o coco peludo (maxia dos allos de Albacete), como facerse cun mozo convertendo un trasno nun príncipe guapísimo (maxia do caracol baboso), a maxia do pelo de trasno con piollo para facer os deberes, maxia do pelo de neno con piollo, meigallo do sapo para amolar a alguén e a maxia lenta (amuleto da boa

sorte). Ofrécese unha “divertida enciclopedia de bruxería infantil e trasneira” (Gaspar, 1999: 75), ademais de rimas infantís e a prosa de bo ritmo, na que as ilustracións a toda cor de M<sup>a</sup> Fe Quesada (Zamora, 1957) “reforzan o humor absurdo tan presente no texto” (Fernández Paz, 1999b: 280)<sup>135</sup>. A autora actualiza as vellas formas tradicionais creando novas e orixinais historias nas que engade “toques de nonsense, irreverencia e humor, que fan do seu traballo un dos máis persoais do actual panorama” (M<sup>a</sup> Jesús Fernández, 1999c: 56).

No último ano deste período Marilar Aleixandre (Madrid, 1947) volve publicar outra obra, *O chápiro verde* (Anaya, 1999), Lista de Honor de CLIJ 2000, unha reescritura ideolóxica, ilustrada por Lázaro Enríquez (A Habana, 1950), na que se unen tradición, modernidade, axilidade narrativa, humor e uso lúdico da linguaxe. A protagonista, Fa, unha espelida rapaza, acepta a aventura que lle propón un “chápiro”, un ser fantástico “de nariz longo e cellas espesas que vestía uns pantalóns de cadros con peto e tirantes” (p. 14), saído do seu bote de lapis que ten a capacidade de conceder desexos, tras ser invocado casualmente por Fa e pola súa avoa. Fa vai na busca do lagarto de dous rabos á Fraga das Eiroas, onde deberá resolver un misterio, axudada por tres obxectos cotiáns (un lapis, unha agulla de coser e un pano do nariz) e por personaxes e obxectos que vai atopando no camiño, como a nai do xigante chosco da Casa do Rueiro Pequeno e o Cabalo Boligán que fala en zig-zag. Así sen desprezar ningunha comida como lle aconsellara o chápiro, comeu un abruño dun abruñeiro máxico que lle permitu entender os animais e colleulle tres espiños para facer un remedio. Tras escaparse do xigante que a quería comer, dos cans feroces do Devorador de soños e dunha papuxa, Fa chega ao Pazo dos Apagos, que pertencía a unha meiga que casou cun pirata, devolve a tranquilidade á Fraga das Eiroas, libera o lagarto arnal e o resto de personaxes sen soños, atrapados no pazo, e vence o Devorador de soños.

A autora introduce referencias hipertextuais con contos maravillosos no personaxe do xigante caníbal, que lembra “As fabas máxicas”, e incluso referencias intratextuais á obra *Nogard* “o conto do dragón que o tiña todo do revés, ata o nome” (p. 126). Desta maneira crea un país das marabillas a partir de retallos de contos populares, seres da mitoloxía galega, da etnografía e da tradición culta, salientando a presenza de Lewis Carroll, nun intento por deliñar unha literatura infantil galega emparentada e nutrida coa tradición universal e autóctona, popular e culta (Gaspar, 1999e: 68). Para Vázquez Freire (2000a), o eixo dramático xira ao redor da aceptación da identidade propia e a construción do espazo fantástico da fraga

---

<sup>135</sup> Foi ben acollida pola crítica, como se pode seguir en Castro (1999), M<sup>a</sup> Jesús Fernández (1999a), Gaspar (1999) e Tudela (1998).

constitúe un dos aspectos máis ben conseguidos desta obra na que Aleixandre, como xa fixera en *O trasno de Alqueidón*,

cria un universo que se alimenta de figuras e personaxes colhidas tanto na tradición oral especificamente galega (o Trasnó, o Cavalo Buligán), como na tradición máis ampla dos contos maravillosos (O Gigante Traga-Homens, os objectos mágicos). Na liña de Michael Ende, os relatos fantásticos de Aleixandre erguen pontes entre o espazo da realidade quotidiana máis inmediata e o mundo imperecível do imaginario que parecería desterrado pola irrupción de modernidade (...) a través duma linguaxe de grande riqueza léxica e de un cuidado de construción nem sempre presentes en moitos textos de literatura infantil (Vázquez Freire, 2000a: 31).

É un “relato áxil e ben estruturado” (Soto, 2000b: 3), ameno, engaiolante e cheo de imaxinación con personaxes singulares que se desenvolven nun medio natural seguindo as “leis que lles dicta o sentido da convivencia e da xustiza” (Navarro, 2003a: VII) e na que se xoga con adiviñas, xogos de palabras e enigmas para que participe o lector. Caracterízase pola “defensa da diferenza, a escolla dunha protagonista esperta, intelixente e crítica coa escola, a descuberta de seres fantásticos, a viaxe iniciática, a unión da tradición contística coa mitoloxía galega, e os xogos de intertextualidade cos clásicos da literatura universal, neste caso con *Alicia no país das marabillas*” (Fernández e Ferreira en Roig, 2015: p. 213).

Xoán Babarro (Calvelo de Maceda, Ourense, 1947) e Ana María Fernández (Palma de Mallorca, 1949) suman dúas novas reescrituras neste ano. No título *As bruxas esbrúxulas* (Casals, 1999a), dirixido a primeiros lectores, co labor ilustrativo de Manolo Uhía (Portonovo, 1944), subverten e parodian cunha intención lúdica os motivos da maxia e a bruxería. Un narrador omnisciente en terceira persoa relata ao lectorado autónomo a vida de Menda unha “muller simpática e afábel” (p. 7) quen, seguindo un anuncio dun curso no xornal, para ocupar o tempo libre que lle queda na terceira idade, decide facerse meiga. Así matricúlase no “Curso gratuíto VARAMÁXICA” para conseguir o diploma que a faculte para a nova profesión. Recibe a visita de tres profesoras: Apática Pícaro, encargada de Transportes lixeiros e Diplomada en Transportes Ingrávidos e Ultrasónicos, preséntase como unha “señorita vestida de negro” (p. 14) máis que cando se viste coa saia longa, un sombreiro de bruxa a remendos, unha varíña de vidro transparente, uns zapatos de punta inchable e unha vasoira plegable “parecía o ser máis maléfico do mundo” (p. 17). Con ela aprende esconxuros para desencantar de sopetón, máis sucédense situacións humorísticas xa que non é quen de volver a vasoira ultrasónica e voadora ao seu sitio e cae dela, pois debe “mellora-lo inxenio e

impoñe-la autoridade sobre o trebello voador” (p. 20) se non quere ir castigada ao País do Lixo. Tamén lle dá un vestido solto e longo de cor gris escura e un sombreiro de cucurucho estreito co pico dobrado polo peso e ao vestilos “a cara se lle pintaba con certo aire malévolo”. Afónica Pándiga, encargada de Mascotas obedientes e Doutora en Mascótica e Robótica, preséntalle unha serie de mascotas como a araña, o canguro, a curuxa, o gato, o lagarto, o loro, a pega e o sapo e acaba dándolle un mascorrobot, a “cousa máis moderna no mercado bruxil” (p. 32) importado de Indonesia, ao que manda na busca da vasoira. Apócema Bébeda, encargada de Grolos milagrosos e Graduada en Xarópica Básica, que ao querer converter a unha nena nun bocado apetecible por accidente transforma a Menda nun leirón.

A presenza destes elementos máxicos resulta traumática, e Lola, Ratamenda e Mascorrobot voan na vasoira até o país dos Cómaros Esbrúxulos, cheo de bruxas con caras cómicas, famélicas e fantásticas, onde residían as tres profesoras “nunha casa solitaria no medio dunha extensísima e espesa carballeira, na que calquera humano que se atrevese a entrar acabaría convertido en embutido” (p. 68), que os atrapan e grazas aos conxuros desfáanse das bruxas e atopan un libro co que Lola desencanta a Menda e a moitos nenos que foran convertidos en ratos “e cos petos cheos de caramelos e pasas marcharon contentos para as súas casas” (p. 79).

Trátase dun texto no que de novo se mesturan rimas e imaxes suxestivas con ritmo e axilidade na linguaxe e ilustracións moi de acordo con tons amables que tinguen a historia (Rojas, 1999a: 68) e na que hai tradición e modernidade, axilidade narrativa, humor e uso lúdico da linguaxe.

A segunda obra, *Os xigantes de nunca acabar* (SM, 1999b), é unha reescritura humanizadora para os primeiros lectores na que se narran as aventuras de tres xigantes “superterribles, superliantes, superxigantes” (p. 6), que viven en cadansúa casa no País de Conto e que teñen aterrorizada a poboación, porque destrozan muros, comen animais e acaban coas plantas do lugar. Poncho de pequeno erguía paredes, tiraba coios e atrancaba con penedos os camiños, mais de maior esmaga rochas coas mans e decide chamarse Escacharrochas. Pancho gustáballe brincar co rabaño de porcos e decide nomearse Perseguerranchos e Pincho fíxose vexetariano e devora árbores, chamándose Machucaplantas. Os tres xigantes fan falcatruadas aos veciños: esfarelan a muralla do castelo de irás e non volverás, papan os tres porquiños e a galiña dos ovos de ouro e devoran as fabas máxicas e a pereira das tres periñas duralengas. Deciden contratar o anano Trampolín e pagarlle co



tesouro de Alí Babá que, coa maxia dos contos, lles conta o conto de nunca acabar dos ananos co que medra o anano, o conto de nunca acabar dos xigantes co que decrecen os xigantes e o conto que devolve a ilusión co que recuperan o tamaño “pero estrañamente non se sentían con desexos de esmagar rochas, perseguir ranchos ou devorar árbores” (p. 56), converténdose en superamigos dos veciños, pasando a chamarse, Pulepenedos, Rescatarranchos e Plantaplantas, e dedicándose a contar bonitos contos que nunca acababan. Trátase, en palabras de Rojas (1999b: 70), de “contos que arrolan, divirten ou intrigan e, ás veces, cando por resposta devolven pregunta, enfadan”. Esta reescritura supón un divertido relato que xoga co número tres, a presenza dun heroe co poder máxico da palabra e unha linguaxe rica en rimas e xogos verbais que se complementa coas ilustracións a toda cor de Irene Fra (Mataró, Barcelona, 1971) “de orixinais encadres, feitas cunha técnica mixta, que contribúen a reforza-la dimensión humorística do texto” (Fernández Paz, 2000a: 264). Como sinalou Fernández Paz (2000a: 264),

é unha boa mostra da riqueza desa fonte inesgotable que son os relatos de tradición oral. Os autores xogan con personaxes e elementos dos contos populares, integrándoos nunha nova narración onde o humor é o elemento principal. O continuo xogo coa rima e coas repeticións contribúe a reforza-la proximidade coas narracións tradicionais.

Paula Carballeira (Ferrol, 1972) de novo en *Olo-iepu-iepu* (Galaxia, 1999), ilustrada por Noemí López e ambientada na tribo africana dos Mangala, introduce cunha intención ideolóxica o achegamento a culturas exóticas e distantes, por medio dos relatos cos que unha tarde o contacontos Bla-Bla-Blá deleita os habitantes da aldea, entre eles, a reescritura lúdica da historia dun rei gordo que manda buscar un cabalo branco e que os seus servos conseguen despois de matar os porcos dun anano con bigotes, que traballaba na mina de ouro, e arrincarlle o bigote. Logo chegan a un río e o barqueiro dálles un libro máxico e “quen dese coas tapas na cabeza, a parte de ver as estrelas, podería aparecer no lugar que desexase” (p. 34). Finalmente, Kañón chegou onda o cabalo do anano e cambioullo por Andagua, unha rapaza lista que desaparece grazas ao libro. Trátase dun texto dinámico cunha linguaxe fresca e humor con diferentes niveis de acción, plasmados na narración con diferente tipografía, e cun “expresivo” traballo da ilustradora, reflectida nas ilustracións “que se distinguen pela pormenorización dos motivos que inclúen” (Ramos e Neira, 2009: 43) e que constitúen un útil papel de guía para o lector (Rojas, 1999c: 69).

Agustín Fernández Paz retoma as reescrituras ao publicar *As fadas verdes* (SM, 1999), unha reescritura ideolóxica e humanizadora para lector preferencialmente de máis de sete anos ilustrada por Asun Balzola (Bilbao, 1942-Madrid, 2006) e Patricia Garrido, que desenvolve a súa trama argumental nun espazo natural no que se plasma a converxencia do universo rural galego con elementos do animismo natural centroeuropeo para narrar, con intención ecoloxista, as aventuras e desventuras de Diana, unha nena, que preocupada por se a fraga fora alcanzada polo lume se atopou con Goewín, a única fada verde, gardadora da fraga do Castro, que sobrevivira ao incendio, “unha mulleriña pequena como unha boneca, co corpo tan chamuscado que máis parecía unha póla de árbore requeimada polo lume. O longo pelo, que noutrora debiera ser louro, estaba agora cuberto por unha pátina de cinza gris” (p. 22), mais que perdera as ás, o poder da invisibilidade e violara as regras do seu mundo, ao deixarse ver por un humano. Diana cóllea, lávaa na fonte, pona ao sol, dálle de beber, ao tempo que a pel se viraba en cor verde e déixaa nun bidueiro. Goewín, explícalle que o seu cometido é que as árbores sigan o seu ciclo vital, que viven baixo terra nunha fermosa cidade subterránea con palacios de cristal e que ten que formar outra familia de fadas, que nacen do pó das fadas que se fan vellas e morren, así como se refire a outros personaxes fantásticos (os nubeiros, as mouras e os trasnos), cos que se quere introducir no imaxinario dos máis novos parte dos seres da mitoloxía popular galega. Crea un transmundo deseñado dende a verosimilitude e afastado da artificiosidade e excentricidades extremas de moitos contos de fadas, de aí que eses seres gardiáns dos bosques tamén se mostran máis próximos e incluso máis vulnerables (Sáiz Ripoll, 2007).

Diana e a fada fanse amigas e poñen en contacto os dous mundos, que se estaban afastando pola acción destrutora do ser humano e a perda da imaxinación. Un día, co inicio do curso escolar, despídense e co remate do inverno a nena regres á fraga e reparaéncelle para agradecerlle á nena todo o ben que fixera “porque gracias a ti existimos e podemos facer que a fraga non morra” (p. 77) e ve como brillan “con cores intensas, maravilosas e irrepitibles, coma se o sol os iluminase dun modo especial. Despois foron esvaéndose no aire, nuns instantes máxicos, e remataron por desaparecer da súa vista” (p. 77).

Trátase dunha obra contada con realismo e sobriedade cunha perfecta arquitectura narrativa (Martínez Bouzas, 1999: 3) na que se combinan elementos do animismo natural centroeuropeo co universo galego, a semellanza da realidade rural galega (Gaspar, 1999d: 68) e con personaxes principais cargadas de simbolismo: Goewín representa a natureza, a

pervivencia do mundo da fantasía e da imaxinación; mentres que Diana, no seu papel de salvadora destes valores, supón unha esperanzada aposta de futuro (M<sup>a</sup> Jesús Fernández, 2000b: 59). As ilustracións de Asun Balzola e Patricia Garrido cun traballo “bello y delicado” (M<sup>a</sup> Jesús Fernández, 2000b: 59) contribúen coa súa rotundidade e colorido a darlle ao texto forza e expresividade, sendo considerado un duplo acerto o rompimento de marxe e o debuxo a dobre páxina (Bar, 1999: 59).

Ánxela Gracián (Castroverde, Lugo, 1968) iníciase nas reescrituras con *As bolboretas douradas* (Sotelo Blanco, 1999), dirixida ao lectorado autónomo e con ilustracións de Cruz Lago, onde nun marco intemporal “Había unha vez, nun lugar rodeado de mestas fragas e outeiriños moldeados polo vento, unha veiga que namoraba” (p. 7), describe o mundo maravilloso do Prado das Herbas Asubiadoras, onde viven as bolboretas douradas en perfecta harmonía coas prantas, até que Xan Bolboreta, Lume Bolboreta e Pisco Bolboreta deciden ir na procura dunha flor moi fermosa que os Ananos Áureos, uns malévolos seres buscadores de ouro

feísimos e miudiños; tiñan corpo de lama e o cabelo de palla; a cabeza sen cerebro, xa que quedaran a medio facer cando o mundo aínda non era ben mundo (...) Posuían uns ollos avultadísimos, como de batracio prehistórico; os labios informes, grosos de máis para semellar unha boca; as orellas tan brandas e desproporcionadas (...) Eran ademais seres túzaros e de moi mal talante, dados a pelexas e rifas sen fin e capaces das raposerías máis canallas (p. 42).

Estes seres malvados vivían no Lago do Espello e prepararan unha trampa para roubarlles a fina capa de pó áureo que recobre as súas ás. Grazas ás “couzas de mandíbula rápida”, ás investigacións de María Bolboreta que lle rouba a sortella do Arco da Vella ao anano Espilido e á habelencia da raíña Alendai, resólvese felizmente a aventura, convertendo os ananos en saltóns. Segundo Muíños (1999: 77) a historia está a medio camiño entre os contos clásicos e as series de debuxos animados na que salienta a mestura de prosa e poesía e a coidada linguaxe, ademais de manter un axeitado ritmo, aínda que as descrições o ralentice.

O debuxante Xaquín Marín (Ferrol, 1943) 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). Desmitificaos 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), que non se dedican a secuestrar princesas nin facer dano a ninguén “nin sequera a eses cabaleiros de follas 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), que non teñen moitas cabezas pois “os que chegan a velos 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 aos estraños ou impedindo que ninguén os moleste; o *Drago Cuadripedis*, 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 (1999c: 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 recoñecible 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 complicidade do lector (M<sup>a</sup> Jesús Fernández, 2000a: 76).

Pecha a produción deste período a reescritura ideolóxica *Papá Ogro* (Ir Indo, 1999), ilustrada por Evaristo Pereira (Vigo, 1959), na que de novo Xosé A. Perozo (Llerena, Badaxoz, 1951) se serve do ogro, personaxe dos contos maravillosos, para facer unha crítica social sobre a especulación e a falta de ética e moral dos máis poderosos, ao presentar a historia de Candaca, o país dos Extremos, mal rexido polos xefes Mandamais, Mandapouco e Mandamenos, que non se poñían de acordo pois só pensaban en enriquecerse e que lle deron o mando a Papá Ogro, que tiña dúas caras “unha, para o día. Que amosaba sorrinte e divertida, e outra, para a noite, que era dura e larpeira” (pp. 18-19). Mais entre todos levaron ao país á miseria, deterioro, suciedade e ruína; de feito que os veciños ou emigraron ou foron comidos por Papa Ogro, cando pouco lle quedaba para alimentarse, pois os outros xefes xa escaparan coas riquezas da cidade: tesouros, roupas, alimentos, electrodomésticos, videoxogos, libros... “¡Non, libros non! Os libros non lles gustaban. Os mandóns pensaban que a cultura é perniciosa” (p. 24).

Como salientou Silvia Gaspar (2000: 75), é unha parábola de demagogia en política, na que a sinxeleza do modo narrativo contrasta fortemente cun farragoso desenvolvemento da trama política, na que se moven demasiados personaxes e na que a progresión das ideas tropeza en inxustificadas reiteracións, que se poden subsanar coas expresivas ilustracións de Evaristo Pereira.

### **II.2.3. Análise das obras seleccionadas**

Neste período seleccionáronse seis reescrituras para realizar a súa análise, seguindo os criterios sinalados, en canto á obras que subverten algún dos personaxes arquetípicos do conto maravilloso, ben pioneiras ben galardoadas, sinalando as innovacións que achegan en canto

ao seu hipotexto. Preséntanse ordenadas polo ano de publicación e por orde alfabética de autor, no caso de ser publicadas no mesmo ano.

### II. 2.3.1. *Aventuras de Sol*

Esta obra de Alberto Avendaño (Vigo, 1957), pola que recibiu o primeiro premio Barco de Vapor en 1986, foi publicada por Galaxia e SM en 1986<sup>136</sup> na colección “O barco de vapor” na serie laranxa, dirixida ao lectorado de 9 anos en adiante. Desenvolve, en vinte e dous breves capítulos numerados e titulados, o tema da amizade entre un rapaz, coñecido como Coxi, e o seu can Sol, que xuntos emprenden durante un día de vacacións unha longa excursión, sen ningunha causa ou motivo que xustifique a saída do fogar máis que o desexo de gozar do descoñecido, dun monte imponente e sobranceiro próximo á cidade onde viven. Temporalmente, a historia sitúase na actualidade polas referencias a elementos da contemporaneidade, como o feito de que os protagonistas se trasladen ao espazo da aventura en bus urbano, por exemplo, ou que Coxi viva nun rañaceo de catorce pisos con ascensor e portas automáticas.

Trátase dunha viaxe iniciática na que se alternan nos diferentes capítulos a voz narrativa en primeira persoa dos dous protagonistas, Coxi e Sol, con continuas interpelacións ao lectorado para facelo partícipe e cómplice da súa aventura na que coñecerán as problemáticas do medio e historias pasadas.

A entrada dos dous heroes nese espazo novo e descoñecido supón o abandono do mundo familiar e a conexión co hipotexto marabilloso, pois o bosque confórmase no lugar preferente onde se desenvolven a acción e mais as aventuras que ten que superar xeralmente o protagonista individual dos contos marabillosos e que nesta obra se produce un distanciamento co modelo ao escoller unha parella de heroes que viven aventuras, ben de maneira individual ou ben compartidas nas que, co propósito de desvelar o misterio do pazo que se agocha na profundidade do monte e do que se di que está enfeitizado, coñecen diferentes personaxes, como os animais humanizados, o esquío Pin, o peixe Augabonita, que

---

<sup>136</sup> En 1991 reeditouse por primeira vez na colección “Árbore”, mantendo as ilustracións orixinais de Marifé Quesada; e en 2004 actualizouse á normativa ortográfica vixente, cun paratexto renovado e con ilustracións de Carmela González Pintos (Cangas do Morrazo, 1971).

actúan como auxiliar e doante respectivamente; e o Lobo Bolo, que se conforma polas pistas que se achegan dende o texto como antagonista.

Primeiramente preséntase Coxilicas, un rapaz coxiliqueiro e incomprendido polos compañeiros do colexio porque coxea por calquera causa e que vive nunha cidade á beira do mar, quen xustifica o seu nome e dá entrada ás aventuras do seu can Sol. O primeiro dos personaxes co que se atopa Coxi na súa aventura individual é Pin, un misterioso ser “cuberto por un pelo curto, rubio e suave, cun rabo que lle medraba facéndolle parecer máis longo do que na realidade era” (p. 22)<sup>137</sup> que realiza a función de auxiliar do heroe pois advírtelle sobre o Lobo Bolo, ao que todos os animais do bosque lle temen, ademais de realizar unha función ideolóxica, pois explícalle a importancia ecolóxica do monte para os seus habitantes, xa que permite que o alimento abrolle, que aniñen os paxaros, que se poidan bañar nos ríos, habitar nas árbores e alimentarse das raíces, e tamén expoñer os perigos naturais, como as inclemencias meteorolóxicas, provocadas polo vento e a chuvia, e as catástrofes provocadas polos incendios.

Pola súa parte, o outro heroe desta narrativa, o can Sol, chega á beira dun río estreito e bulideiro onde coñece a Augabonita, “algo semellante a un peixe prateado que pegaba tremendos pinchos e facía reviravoltas no aire para mergullarse na auga unha e outra vez, envolto en chiños de ledicia” (p. 28), quen lle solicita axuda para que retire un anzol enleado nunhas rochas, un arma letal para os peixes, e en compensación, cumprindo a función de doante, tamén o advirte sobre o Lobo Bolo, lle fai entrega dun obxecto máxico, un “pergamino impermeable e resistente” (p. 34) de grande utilidade, e a maneira de descifralo. Este plano, que se ofrece como paratexto nunha ilustración interior, indica a ruta que deben seguir para poder chegar até o pazo: dende o río ir á carballeira, pasar por diante do penedo, dar cento cincuenta pasos cara ao leste, logo ir ao norte para poder chegar ás ruínas do Pazo e alí vencer e escorrentar o Lobo Bolo.

Para enfrontarse a esa misión, Augabonita emprega a metatextualidade ao contarlle a historia da ferocidade do Lobo Bolo que se inicia cunha das fórmulas fixas “Hai moitos, moitísimos anos” (p. 29) e que se sitúa nun Pazo fermosísimo onde habitaban un home e unha muller de gran linaxe “dicían algúns; que se eran un rei e unha raíña na súa residencia de descanso, dicían outros; que se un príncipe e unha princesa retirados e que xa non exercían, nin sequera como personaxes de conto” (p. 39). Os donos do pazo percorrían os seus

---

<sup>137</sup> Cítase pola primeira edición do ano 1986.

arredores: o home en compañía dos lobos polo Monte Lobeira e a dona polo Monte Xabre, até que un día nunca máis se soubo deles, os lobos se volveron feros e salvaxes e Monte Xabre un lugar estéril, chegándose a dicir que o pazo estaba enfeitizado porque se vía o Gran Señor e a Gran Dama correndo ledos entre os animais ou palicando agarimosos ao pé dun salgueiro. Dende entón empezou a aparecer un lobo terrible, o Lobo Bolo, descrito de maneira que se rompe co seu arquetipo e se desmitifica xa que ten fuciño longuíssimo, orellas guichas, dentes bicudos e uns ollos brillantes, mais se non fose pola súa fama de ferocidade “sería un animal gracioso e chusco; pois o seu corpo, entre o pescozo e o rabo, é redondo, redondiño coma un bolo” (p. 42).

Tras estas advertencias e encontro cos personaxes auxiliares, Coxi e Sol comezan realmente a viaxe cara ao pazo na que teñen que superar as probas co seu enxeño e con moito humor, desmitificando as funcións do conto marabilloso de Propp e incluso os personaxes da esfera dos agresores aos que se parodia. Así cando chegan ao penedo máxico, del saen “unhas bochas e espullas, desas que se debuxan sempre no nariz dos grandes ogros dos vellos contos. E as formas colleron a forma de pelouriños que baixaban marcando o paso” (p. 49), uns curiosos personaxes que

tiñan unhas mans moi pequerrechiñas dos que termaban unha especie de agullas prateadas, e uns pés que recordaban os zapatóns eses dos pallasos, e a cabeza e o corpo eran todo un, pois os ollos estaban alí onde a un corpo normal lle correspondería o peito, e no lugar do embigo abríase unha boca finiña que se movía con elasticidade (p. 50).

Estes pelouriños, cuxa función é defender o penedo, son vencidos de forma escatolóxica e moi humorística grazas á ocorrencia de Sol que se desfai deles mexándolles enriba e facéndoos caer a todos de cú. Pasada esta primeira proba, continúan a aventura polo monte e chegan xunto a unha árbore na que hai un telderete que pertence a un mouro quen lles ofrece, coas súas dotes de comerciante, unha chea de “obxectos máxicos de gran poder (...) Espellos para evita-lo mal de ollo, un allo sen dentes, azas dun morcego birollo, sapos sapulentos, ollos de león macho deloirados á luz de lúa” (p. 56) e tamén, nese proceso de desmitificación do Lobo como ser temido e agresor nos contos tradicionais iniciado xa na súa descrición, lles ensina diferentes produtos elaborados coas partes do seu corpo, como “colares feitos con dentes do mesmiño Lobo Bolo, eses frasquiños de aí conteñen as súas unllas esmagadas, e estas son vintecinco peles auténticas de fero Bolo” (p. 58).



Logo atopan unha pedra faladora no camiño que lles pide que a leven consigo e a metan no seu peito e chegan ás portas do Pazo, onde os agarda un Mordomo altísimo e delgadísimo con anteollos e frac, quen lles dá pistas para atopar o Lobo Bolo, en forma de “Normas de xogo”, e lles pide que no Monte Lobeira busquen a Bruxa Cuxa para que lles desvele o segredo da pregunta “Que din os rumorosos?”, clara referencia intertextual ao primeiro verso do poema de Eduardo Pondal, pertencente ao poemario *Queixumes dos pinos*, que se conformou como o himno galego. Pois, cunha forte carga identitaria, quen saiba a resposta, posuirá a sabedoría de “todas estas terras” (p. 70).

No momento que o can Sol atopa o Lobo Bolo o procedemento de desmitificación, que xa se iniciara coa súa descrición, complétase pois o modo de actuar non é o dun personaxe que provoque medo senón máis ben compaixón. Cando o lobo quere asustar a Sol, consegue o efecto contrario, pois tras oubear dez veces xa estaba coa lingua de fóra e, ao abrir a boca e rirse, tiña unha moa de menos. Frustrado, ponse a chorar desconsoladamente con salucos indescribibles porque non foi quen de escorrentar os protagonistas e é consciente que “perdera o seu papel de fero Lobo” (p. 82).

Entón Sol préstalle a súa axuda e trata de consolalo, de feito que, despois de falar co Lobo Bolo, descobre que en realidade non tiña natureza fera senón que o contratara o mouro para asustar aos camiñantes e así incentivar as vendas e produción, tal como figuraba no seu contrato ben clariño, aínda que o que Lobo Bolo quere é “poder convivir en paz cos demais” (p. 86). Deste modo, realízase unha deconstrución da imaxe arquetípica/prototípica deste animal salvaxe e sobre todo da súa carga simbólica, froito da revisitación continua por parte dos escritores da Literatura Infantil e Xuvenil en xeral e da fábula en particular, como reparou Ramos (2007: 151).

Tamén lle fala sobre a Bruxa Cuxa e os seus poderes, a quen describe como

unha vella pesadísima que sempre leva con ela un corvo feísimo que anda a grallar todo o tempo, e que eu padezo mal de ollo, e que ela é a única que ten remedio para min, e que cando eu estea ben (...) a roda dos días e as noites volverá a este monte (p. 85).

Este personaxe, pertencente á esfera dos agresores, tamén se desmitifica pola vía do humor, ao describila vestida cunha coroa de palla e con poucos dentes escuros e presentar diálogos moi absurdos con xogos de palabras:

- ¿E logo que é o que non sabe? –atreveuse a preguntar Coxi outra vez.  
Nada –respondeu a Cuxa.  
Eu sei no todo, rapaz –dixo a Cuxa moi solemne.  
Daquela o que non sabe é todo –engadiu Coxi (p. 88)

Bruxa Cuxa, que nun principio polas informacións que teñen os protagonistas se situaría na esfera de acción dos agresores, no relato é un auxiliar máis, pois aínda que se nomee como bruxa realmente, pola función e características que cumpre, é unha feiticeira con boas intencións, xa que quere facer do lobo feroz un bo animal. Para iso comeza a “executar unhas extrañas danzas, coa coroa posta, cando se puxo a voar en círculo por riba del” (p. 90), mostra un allo e unhas tesoiras ao tempo que bota un conxuro contra o mal de ollo:

Este allo naceu e rebentou,  
así lle rebenten os ollos  
de quen che mirou (p. 90).

A bruxa nesa cerimonia para sacar o mal de ollo que lle botaran ao lobo cae tremelicando, botando cuspe pola boca, faille regresar ao monte para que pase pola ponte nove veces e queima loureiro cerca del para purificalo.

Por último, Coxi quere coñecer a resposta á pregunta que lle fixera o Mordomo, pero a Bruxa ínstaos a que “Cando sexas mozo, regresa a ese mesmo lugar no que estás agora e faima esa pregunta outra vez: daquela, terás unha resposta” (p. 95).

Unha vez que os dous heroes axudan o lobo e demostran a súa solidariedade para cos necesitados dan por finalizada a aventura; mais antes de regresar á casa na cidade, despídense do lobo quen lles explica que “ía quedar nese monte por un tempo, para reconciliarse cos animais que tanto asustara en certa época: e que, entón, volvería ó Lobeira coa esperanza de atopala fermosa roda dos días e as noites outra vez en movemento” (p. 97).

Polo tanto, o terrorífico Lobo Bolo non é máis que unha vítima, liberada por Coxi e Sol, e a Bruxa Cuxa unha boa feiticeira nunha historia que remata cun final feliz e co regreso dos heroes protagonistas ao seu fogar.

Simbolicamente contrapóñense a cidade, como espazo familiar e coñecido, fronte ao monte, como espazo salvaxe, descoñecido, que causa respecto e temor e ao mesmo tempo lugar do marabilloso, aínda que co decorrer da historia este espazo faise máis próximo ao coñecer os problemas medioambientais que sofre e reivindicarse o seu coidado e protección polo seu valor ecolóxico.

Estruturalmente segue as funcións do conto maravilloso, comezando polo Afastamento ( $\beta$ ) da casa, sen ningún motivo aparente como a carencia ou falcatuada, habituais no conto maravilloso, máis que a curiosidade inherente da idade do protagonista, logo a función de Mediación (B), principio da acción contraria (C), Primeira función do doante (D), Recepción do obxecto máxico (F), Desprazamento (G), Combate (H), Vitoria (J) e Volta ( $\downarrow$ ).

En canto aos personaxes, o rapaz Coxi é o arquetipo do neno incomprendido e inqueda que ademais ten unha deficiencia física e que vive na cidade, onde non pode desenvolver a súa imaxinación e fantasía; mentres que o can Sol, que ten cualidades humanas como comprender a Coxi e falar, aínda que só sexa cos animais, representa a amizade e fidelidade. Descríbese fisicamente como un can con guedellas reviradas, nariz negro, ollos moi redondiños, dentes bicudos, barba de mandarín, e patas peludas, mentres que entre as calidades psíquicas apúntase que é moi caladiño, non é tímido nin apoucado. Os outros dous personaxes relevantes e que se contraponen aos heroes da historia son o Lobo Bolo e a Bruxa Cuxa, que funcionan como “supostos” antagonistas ou agresores nun principio pero que co decorrer da historia realmente son vítima e auxiliar, respectivamente.

Son de salientar as referencias a autores e obras da Literatura galega, como é o caso, do citado verso “Que din os rumorosos?” de *Queixumes dos pinos*, de Eduardo Pondal, que na narrativa se insire como un enigma que debe descubrir o protagonista para chegar á madureza e comprender o ser galego, mais pola resposta da Bruxa todavía non está preparado para ter acceso a esa sabedoría. Tamén resulta novidoso as numerosas pistas que se lle ofrecen ao lectorado nos diferentes episodios, co propósito de lograr unha participación activa na descuberta do misterio, ademais do paratexto que se inclúe en folla plegable ao final do relato cun xogo de dados e fichas para alcanzar o Pasadizo Secreto, semellante ao coñecido parchís.

As ilustracións en branco e negro de Marifé Quesada (Zamora, 1957), agás a da cuberta que é a cor, representan escenas, personaxes e elementos importantes na trama do relato. Chama a atención que, aínda que os animais teñen a facultade de falar, non se debuxan con características antropomórficas; e no caso da bruxa, seméllase no vestido a unha velliña de aldea, con zocas de madeira, vestido negro, pano na cabeza, bastón de madeira e palloza nos ombreiros.

En conclusión, trátase dunha reescritura lúdica e ideolóxica que innova en canto á escolla e alternancia da dobre voz narrativa dos protagonistas e as continuas interpelacións ao lectorado para que participe da aventura; no modo de solventar as diferentes probas, incluso

facendo uso do escatolóxico; e, sobre todo, no procedemento de subversión pola vía da desmitificación e do humor dos dous personaxes agresores, o Lobo Bolo e a Bruxa Cuxa, que no caso do primeiro xa se realiza dende a descrición física até o seu modo de actuar e, no caso da segunda, aínda que mantén o aspecto físico e se nomea como bruxa, configurando na mente do lector a imaxe arquetípica deste personaxe, realmente é unha feiticeira que axuda cos seus poderes a sacar o mal de ollo que lle botaran ao lobo. Tamén é de salientar os diferentes valores que transmite o texto: a solidariedade que mostran os protagonistas a realizar as diferentes probas e axudar os diferentes personaxes, sobre todo, o lobo; a ecoloxía que incide no respecto e coidado do medio; e a reivindicación da identidade propia por medio de elementos identitarios culturais, caso da flora e fauna do monte e da roupa da Bruxa Cuxa, e de referencias literarias, como o uso do simbólico verso de Eduardo Pondal.

Como indicou Roig (1996a: 589-590),

Manexa nesta obra Avendaño técnicas inéditas na nosa Literatura infantil, aínda que xa fosen postas en práctica por autores estranxeiros, como é o caso de Gianni Rodari, un claro influente da narrativa de Alberto Avendaño. É de ter en conta o humor que envolve todo o relato, ó estilo de Lewis Carroll. Tamén hai que salientar nesta obra a dosificación do misterio e a intriga e a referencia a autores e obras da Literatura galega, como por exemplo a *Queixumes dos pinos*.

### II. 2.3.2. *O demo presumido*

No ano 1987 viu a luz esta reescritura humanizadora e ideolóxica de Xesús Pisón (Ferreira do Valadouro, 1954) publicada pola editorial Galaxia na colección “A chalupa” que fora premiada no Concurso Nacional de Contos Infantís “O Facho” na edición de 1984. Este conto para o lectorado autónomo innova ao desmitificar un personaxe da esfera dos agresores, o demo, que se presenta con trazos humanos e con humor próximo á parodia para exemplificar a vaidade e orgullo e propiciar a reflexión sobre a importancia de valores como a humildade.

Xa dende o título se subliña o seu carácter presumido e ao principio da narración sinálase que este demo chamado Palmiro de todos cantos demos houbo no mundo “foi o más

presumido” [p. 3]<sup>138</sup>. Individualízase dos outros demos por dúas características físicas: o seu bigotiño postizo e o seu rabo que, malia ser elemento caracterizador destes personaxes maravillosos, se describe de xeito paródico pois é “un rabo máxico que, cando o Palmiro se poñía a presumir, cousa na que lle ía a vida, o rabo comezaba a inchar e inchar ata poñerse como un globo. Canto máis presumía o demo máis inchaba o rabo” [p. 4].

Esta singularidade do rabo fai que o demo teña obsesión por presumir del até o punto de que Palmiro saia compostiño todas as mañás á porta da súa casa para preguntar á xente “Con quen falas?” [p. 6], coa intención de aumentar a súa estima ao escoitar “Co amo do rabo maravilloso. Nunca demo coñecido tivo rabo tan fermoso” [p. 6]. Ademais pretende que a xente o agasalle coa cousa máis bonita que leva, porque se non lle dan nada o demo presumido “pegaba un brinco de varios metros e espetáballe os cornos no cu” [p. 6].

A presunción e ruindade son as características morais negativas que moven o demo a facer numerosas trasnadas, rompendo co arquetipo tradicional deste personaxe que ten como cualidade innata a maldade que se reflicte nas falcatruadas que lle fai ao protagonista sen ningunha intencionalidade máis que facer o mal de por si. Mais nesta narrativa as trasnadas buscan o beneficio propio: conseguir regalos e que a xente, que en realidade lle ten medo, lle diga piropos para sentirse “o demo máis importante e máis feliz do mundo” [p. 14]. Así róuballe a coroa de ouro a un rei e mándao ao fondo dun pozo, córtalle a trenza cunha tesoiras enorme a unha nena loira que estaba a xogar co seu aro e un xastre, que facía roupas de festa, regálalle un laciño de seda, vermello e con estreliñas de ouro bordadas para que o leve no rabo. De tanto presumir do seu laciño de seda co “que estaba máis guapo e máis elegante que ninguén” [p. 26], o seu rabo inchou tanto que se foi elevando do chan como un globo xigante e por máis que berrou e berrou pedindo auxilio, ninguén o axudou, de maneira que

o demo presumido seguiu subindo e subindo por enriba das nubes, e do sol, e das estrelas, e chegou tan lonxe que nunca máis volveu aparecer por alí, e a xente quedou máis contenta que nunca sen ter que aturarlle as trasnadas [p. 30].

O carácter presumido do demo e a súa modernización salientáanse e sublíñanse tamén nas ilustracións de Fernando Sampil xa dende a ilustración da cuberta que o presenta recostado e vestido cun mono a cadros brancos e azuis moi moderno cunha rosa no bolsillo, unha paxariña marela e unhas zapatillas deportivas tamén a cadros vermellos e brancos, rodeado de

---

<sup>138</sup> As citas realízanse pola primeira edición.

frores de cores. Na ilustración da portada e das gardas posteriores aparece só a silueta do demo na mesma posición que na cuberta coa rosa vermella e a paxariña marela. Mentres que as ilustracións interiores mostran o protagonista coas súas características físicas (bigote e rabo) que o individualizan, cambiando o deseño do mono e a posición corporal e, sobre todo, a expresividade que reflicte o estado de ánimo (enfado, tristeza, alegría, vaidade), ampliando a descrición narrativa que só salientaba as características físicas do rabo, bigote e cornos e as morais sen ningunha indicación sobre o seu vestiario.

Polo tanto, ofrece a subversión pola vía do humor e a modernización do demo, personaxe adscrito á esfera do agresor, coa intención de salientar o valor da humildade e reprobado a vaidade dende a narrativa textual e a visual. É unha obra pioneira en deconstruír este personaxe que será subvertido posteriormente, entre outras reescrituras en *Resalgario*.

### II. 2.3.3. *A princesa Lúa e o enigma de Kián*

Esta obra de Palmira G. Boullosa (Vigo, 1941), pola que recibiu o Premio Merlín na segunda edición do ano 1987, foi publicada por Edicións Xerais de Galicia en 1988 na colección “Merlín” na súa serie Vermella, para lectores de 11 anos en adiante. Nela reivíndicase, cunha intención ideolóxica, o legado celta e a materia artúrica cun marcado ton feminista, aproveitando a famosa lenda da lagoa de Antela<sup>139</sup>.

Trátase dun relato para adolescentes, creado a “imitación” dos contos maravillosos, no que un narrador omnisciente en terceira persoa conta a historia da princesa Lúa, unha heroína feminina 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. Grazas a estes coñecementos, a princesa Lúa pode descifrar, despois de moitas aventuras, o enigma do druída Kián e devolverlle á dama Rovená o fillo que lle fora roubado, cando tiña dous anos, polas fadas da Lagoa de Antela.

---

<sup>139</sup> Esta lenda sobre a cidade asolagada de Antioquía na lagoa de Antela en Xinzo de Limia é moi coñecida e empregada na literatura galega; tamén noutras reescrituras como *Libro das viaxes e dos soños* (1986), *Brandón, fillo de Ferreol* (1993) e *Lendas de onte, soños de mañá* (2001).

Este relato imita elementos estruturais e argumentais dos contos maravillosos, xa dende a fórmula inicial que presenta o escenario temporal e espacial da historia “Hai moitos, moitos anos, e até séculos, enlevado no cumio dunha montaña orientada ó Poñente, había un castelo chamado ‘Cumiodouro’” (p. 9)<sup>140</sup>, aínda que se empregan *flashbacks*, saltos temporais ao pasado, para explicar os antecedentes da historia e dos personaxes para que o lectorado poida seguir a narración.

Así, primeiramente, presenta a linaxe da princesa protagonista, filla do rei Artús, xefe dos nove clans celtas afincados nas terras bañadas polo Limia, e da belida Eufemia “a do corazón de pomba, a da ollada tan atrolladoramente fermosa e chea de misterio que embaiaba a cantos a miraban, a das mans que aletexaban ventos con arrecendo de nardo” (p. 10), que dedicaba o tempo na crianza e educación dos seus dous fillos xemelgos, Lufo e Gael, e á composición de baladas sobre o amor que sente polo seu esposo.

Ademais valórase a mitoloxía celta sobre o cristianismo, pois os señores de Cumiodouro adoran os deuses antigos, fronte a outros reis e señores doutras terras que tentaban impoñer o cristianismo e cos que mantiñan loitas, e son os encargados de gardar os segredos de Breogán e de Amairgen, bardo que foi de Galicia a Irlanda e que estableceu as nove ondas do mar para seren purificados dos mutuos odios. Tamén conservan a lingua e os antigos nomes dos montes, dos lagos, dos ríos e das vilas e transmiten o culto do Sol, do Lume, das Augas e dos Seres Sobrenaturais. Sinálase que tiñan coñecementos das plantas e flores, que sabían curar doenzas con remedios e conxuros, que coñecían os segredos dos druídas, de Merlín, mago adiviño, bardo e arpista, máxico e mitolóxico, eterno buscador dos obxectos sagrados dos druídas, e de Taliesin, primeiro adiviñador, entre os facedores de encantamentos, coñecedores de astros e o máis grande bardo do mundo, formado da terra, das flores dunha ortiga e da auga da novena onda.

A marcha do rei Artús e dos fillos xemelgos para loitar contra “aqueles inimigos que, cunha cruz na man, asasinaban a tódolos que non abandonaban as antigas crenzas” (p. 16) provoca o decaemento da raíña e que o rei busque unha solución ao mal da raíña, mandando chamar os máis afamados menciñeiros do Limia, de Brigantia, de Lámbrica, de Fisterra e ofrecendo unha forte recompensa a quen dea coa doenza. Tamén manda chamar as sabias do Limia, mais non atopan mal de ollo nin ningún outro mal producido por meigallo, agás a vella

---

<sup>140</sup> Cítase pola primeira edición.

Maeve quen lle informa que o mal se debe ao amor e que “só podería salvarla se o seu corazón o quixese! Mais, ¡para salvarla é necesario o amor máis puro do mundo!” (p. 19).

O druída Nomenoé, mago e adiviño, ao servizo de Artús, descifra os enigmas dos agoiros e dos porvires até compoñelos e determina que debe ser nai de novo, nesta ocasión dunha nena de nome Lúa “pola brancura de neve e gardenia” (p. 21). Mais aínda así a raíña segue enlanguidecendo até morrer. Antes de morrer a raíña fala con Artús e os xemelgos para pedirilles tres desexos, que rompen cos prexuízos sexistas: que non tentasen de crebar o destino da filla, que non tivese en conta a súa condición de muller á hora de respectar o seu porvir e escoller de entre as damas a que crie á filla, tendo en conta, os dous desexos anteriores.

Así que o rei Artús convoca as Damas para buscar aquela que a criase e pídelles a cada unha que expresen o seu desexo de porvir para Lúa: ser a máis fermosa dos reinos celtas, atopar o amor, ser unha princesa potente, que a súa bondade sexa coñecida en todos os reinos, que a súa gracia alede os ollos de cantos a miren, é dicir, solicitan valores de fermosura, poder, amor, bondade..., agás Dama Rovena, chamada a Triste, que desexa que chegue a ser o que será, converténdose na súa segunda nai.

O narrador fai un salto temporal ao pasado para contar a desgraza desta dama, filla do celta Duardos, que casara co bardo Ferreol, xefe do clan dos Baluros co que tivera o fillo Brandón, o dos Dourados Rizos cun sinal benfadado na fronte en forma de estrela e que aos dous anos fora secuestrado polas fadas da Lagoa de Antela, que precisaban nenos humanos para rexenerar a súa raza maldita, unha historia que se relata e se desenvolve, como xa se indicou na panorámica, en *Brandón, fillo de Ferreol*. Estas fadas son seres máxicos que pertencen á esfera do agresor, pois son as que provocan a función da Carencia (a) de Dama Rovena e que levan á Lúa, a heroína, ao Principio da acción contraria (C), ao ter coñecemento do secuestro de Brandón e do enigma de Kián, e a marchar da casa (función de Partida, ↑) para reparar a carencia, que se resolve coa superación dunha serie de probas e o Combate (H), a Vitoria (J), a Volta (↓) e o Matrimonio (W).

Estas fadas pola descrición conservan as características tradicionais, identificándose con mulleres encantadas ou mouras e non con seres protectores da natureza. Dise que “vivían en fermosos pazos de ouro e cristal” (p. 31), que amaban a música e que tiñan belidas voces, coas que podían encantar mais tamén seren encantadas, e longos e louridos cabelos que gustaban de peitear con peites de ouro ao pé dos lugares onde agachaban os seus tesouros: “Dín



que quen as sorprende contando os seus tesouros ou peiteando os seus cabelos morre de seguida” (p. 33).

Dama Rovena sabía que para recuperar o seu fillo tiña que facer falar, berrar ou chorar o pequeno monstro que as fadas lle deixaran no lugar do seu fillo para que o viñesen buscar en auxilio e abandonasen o humano. Entón sorprende o monstro, colleu un vimbio e zorregouno con el nas pernas para que chorase ou berrase e

todas as fadas saíron á procura do seu pequeno e monstruoso ser, todas agás unha, pois, como é sabido, as fadas, algunhas fadas, poden ter memoria do porvir, e esta era unha, que viu como sería Brandón cando chegase a mozo, e namorouse fondamente del, polo que non ficou abandonado (p. 35).

Este detalle contradí a actuación das fadas e demostra a humanización dunha delas que motiva a saída de Lúa e a superación de probas até salvar a vítima, Brandón.

É Kián quen dá co enigma para poder salvar a Brandón:

Cando unha lúa no cenit do sol, guiada polo amor dunha estrela, ó pé da Lagoa de Antela, chegue, o derradeiro día das sete primaveras que sucederán a outras sete, despois de saltar por riba da maior mentira, de atopalo paso da maior verdade, e de facer emerxe-lo pazo de ouro e cristal no que o teu fillo Brandón se atopa (p. 37).

Despois deste *flashback*, novamente retómase a narración para salientar as virtudes de Lúa que medraba forte, fermosa, intelixente, curiosa, valente e garrida e que recibía os coñecementos que posuía Dama Rovena sobre o nacemento máxico de Merlín, a historia de Taliesin, que predicía o destino dos homes e descifraba a escritura enigmática dos trasgos gardadores dos tesouros encantados, sobre as historias dos guerreiros celtas, e tamén lle ensinou a gardar as historias no recordo, converténdolas en cantigas e baladas. Entre as historias que lle relata Dama Rovena, salienta para a reescritura, a historia 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 ningún.

A princesa Lúa aprende a montar a cabalo, o emprego do arco de frechas cunha sensibilidade á dor e participa en cacerías, “anque ela xamais matou un só animal” (p. 47). O día que Dama Rovena lle confesa o enigma de Brandón, Lúa ten tres estraños soños premonitorios do que será a súa viaxe: no primeiro ía por un bosque descoñecido e unha vella “coa faciana chea de bondade” dálle unha espada e dille que siga até o pazo da Necesidade Única e que ten que chamar tres veces; no segundo, unha vella arrepiante “anana, chepuda e contrafeita de corpo e de faciana (...) os seus ollos estaban arrelampados e relucentes coma brasas ardentes; tiña o nariz torto, a boca longa deica as orellas; e por riba deles chegábanlle os ombreiros” (p. 50) que se converte na vella anterior e lle dí que non crea á Dama Verde, “unha das fadas malignas e caprichosas” (p. 54) da Fonte da Escuridade e que faga sempre o contrario; e no terceiro, aparece un oso e ábrelle as augas de onde sae “o doncel máis fermoso que na súa vida vira, coa roupaxe tecida con ouro e prata e un anel na man esquerda que tiña gravada en pratino e brillantes unha lúa escintilante baixo o topexo das raiolas do sol” (p. 51), de quen se namora e que resulta ser Brandón.

Antes da Partida, recibe axuda do druída Nomenoé que lle interpreta os tres soños no sentido de que ela é a lúa; que a bondade do seu corazón fai do feo fermosura; e que o mar Océano non será máis forte que as ondas do seu amor. Tamén conta coa axuda de Moribán, o Sabio, un pobre esmolante que lle dá datos sobre as fadas, o castelo de maior verdade, os bosques do Limia e como axudar a Brandón, advertíndolle que o camiño atravesa bosques habitados por xas, tronantes e outros seres malignos, como os ananos auxiliares das fadas das fontes e da Lagoa; que hai Damas Brancas, boas e xenerosas, e Damas Verdes, malignas e mentireiras; e que as fadas encantan pero tamén poden ficar encantadas con certas cancións ou baladas que falan de males ou druídas.

Tras estas advertencias, Lúa prepara o seu mellor corcel, o seu arco e alxaba e un puñal de ouro. Na súa primeira proba atopa uns lobos que estaban a atacar un oso a quen salva e, en agradecemento, os osos advírtenlle que as fadas son desmemoriadas, mais os ananos, os seus fieis serventes, coñecen o enigma de Kián; e os lobos indícanlle que a vella, quen salvara do diluvio, vive na cova da Lagoa de Antela co Dragón mansiño. Chega a cova e recibe da vella, quen realiza a función de doante, unha espada fulxente coa que non debe desexar ferir a ninguén.

Cansada Lúa queda durmida e ao espertar ve un neno verde, un verde xenio do bosque, que se dedica a facer trasnadas e non facer dano, era un xas que a acompaña, como auxiliar,

co propósito de protexela. Na súa viaxe, pasa a Ponte do Sangue e supera unha segunda proba xunto a unha fonte onde atopa unha fermosísima muller, peiteando os seus longos e louridos cabelos cun peite de ouro, unha Dama Verde a quen, antes de que cantase unha cantiga para deixala encantada, Lúa lle deixa a lingua enlatada coa súa espada.

Nunha fermosa casiña no camiño ao pazo un anano chamado Puca fai prisioneira a Lúa até que non derrube a muralla de cristal que lle cerca a casa. Ten que pedir axuda para superar esta proba aos auxiliares, os lobos, para que derruben cos seus ouveos a muralla. Cando chegan ao pazo da Maior Verdade o anano sacrifica “a súa vida polo amor, polo triste e ledó amor que por unha princesiña celta sentía” (p. 86).

Logo, de camiño á Lagoa non atopa moitas interferencias quizais por que se correse “a voz, entre os xenios, as fadas e demais poboadores dos bosques que a cercaban, da tenacidade e ousadía que amosara, da axuda recibida dos lobos, da promesa do oso e dun xas que a amara ata a morte” (p. 87). Por fin, atopa a Lagoa onde estaba unha fada vestida cun traxe feito de pétalos e froixel de cardo que tocaba cun címbalo unha melodía feérica; era unha Dama Branca que lle pón unha proba para poder entrar na Lagoa: cercala cun milleiro de flores, “nin brancas nin vermellas, mais brancas e vermellas, e sen que o meu velaíño ulido sinta o seu arrecendo” (p. 88). Novamente ten que axudarse dos auxiliares lobos que lle traen mil camelias brancas e vermellas e sin arrecendo.

Por último, para poder rescatar o seu amado Brandón, ten que encantar as fadas da Lagoa cunha melancólica balada; logo facer emerxer o pazo de ouro e “de cristal de vivas cores, de esmeraldas, rubís e zafiros, con cúpulas, portas e fiestras de ouro” (p. 96) das fadas lacustres coa axuda dos “osos das montañas e dos bosques do Limia, os osos das terras celtas” (p. 93) que se botan á auga.

Despois de superar todos eses atrancos e probas, Brandón que estaba na porta do pazo desexa ir onde ela e fúndense nunha aperta de amor que desencanta a fada que tanto amara a Brandón e que se bota, vendo que o perdía, riba da espada até que se lle espeta no corazón.

Finalmente, o relato péchase co matrimonio (W) da princesa Lúa e Brandón que “casaron e viviron ledos moitos anos, e tiveron un fillo...” (p. 97) e todas as primaveras aparecía ao pé da Lagoa de Antela a estatua dunha fada co corazón atravesado por unha espada, a “fada que tanto amara a un humano, como para morrer por el” (p. 97).

A nivel de ilustracións novamente M<sup>a</sup> Fe Quesada (Zamora, 1957) ofrece debuxos a tres cores, branco, negro e vermello, que representan escenas da narración e os personaxes cunha

estética clásica e salientando a expresividade. No caso da princesa Lúa, represéntase co cabelo longo e solto e cos seus instrumentos (arco, frechas, espada) subida a un cabalo branco. A nivel lingüístico, como reparou Roig (1996a: 705), é “unha obra moi rica lingüisticamente, chea de adxectivos, comparacións, metáforas, recursos expresivos, en xeral, que lle dan ó relato beleza literaria”.

Trátase, polo tanto, dunha reescritura ideolóxica na que salienta a reivindicación identitaria do celtismo e feminismo, ao optar por unha heroína-salvadora, unha princesa activa e intelixente, que ten que realizar unha viaxe que segue e mantén a estrutura do conto maravilloso, pero que conta cunha ampliación inicial cara ao pasado, co procedemento de expansión (Díaz-Plaja, 2002), para explicar ao lectorado a causa das aventuras da princesa. Tamén é unha reescritura humanizadora, pois aínda que os personaxes manteñen as esferas de acción que teñen adscritas nos contos maravillosos, algúns deles móstranse con sentimentos e emocións, como é o caso da fada que coída de Brandón, se namora da súa beleza e se suicida ante a súa perda ou o anano que dá a súa vida por Lúa, realizándose unha individualización destes personaxes (Colomer, 1999), en contraposición cos demais da súa especie.

#### II. 2.3.4. *Os Mornias*

Esta obra de Dolores González Lorenzo (Celanova, 1942), foi gañadora do premio Merlín en 1992 e publicada por Edicións Xerais de Galicia en 1993 na colección “Merlín” na serie Laranxa, para lectores a partir dos 11 anos. É unha reescritura lúdica consistente en introducir nas anécdotas cotiás vividas por unha cuadrilla de nenos e nenas de Fiúncho de Quinín un estrafalario personaxe, o Aprendiz de bruxo do mago Merlín, quen ao non saber usar os seus poderes máxicos provoca situacións cheas de humor, que os nenos tentan resolver coa súa habelencia, até que Merlín finalmente soluciona o embarullado.

A historia, relatada por un narrador en terceira persoa, acontece nunha vila galega un sábado de verán cando unha cuadrilla de nenos, formada por Carito, o xefe, Minia, unha cativa moura e notablemente alta para a súa idade, Saleta, Damián e Caletre, van camiño do río e se atopan na estrada cunha “figura de estraña fasquía” (p. 12)<sup>141</sup>, un adolescente loiro,

---

<sup>141</sup> Cítase pola primeira edición.

longo como cana de cadaval e duns catorce anos que se presenta cunha estética medieval, pois “vestía calzas de seda vermella e chaleque de veludo verde con fibela brillante e na cabeza un chapeu de aba grande cunha pluma que bambeaba ó vento” (p. 12) que lles parece sacado dalgunha película de época ou dalgún libro de estampas “mesmo parecía o do flautista de Hamelín”<sup>142</sup> (p. 14).

Este estraño personaxe cruzou o regueiro tres ou catro veces para atrás e de atrás para diante para frustrar o perseguiemento de superstición e seguirono até a mansión dos Santalices, que os Mornias utilizaban como cuartel xeral. Preséntase como “aprendiz de bruxo”, pois é paxe do mago Merlín e está aprendendo para bruxo, e dilles que caeu dun libro e depende de que o viaxante que está a ler o libro o peche. Cóntalles que vive en Camelot ou na Bretaña, ao que Saleta explica que o Señor Merlín, a señora Xenebra e Fada Morgana “viven todos nun pazo que se chama Miranda no pobo do Señor Cunqueiro” (p. 17), cunha clara referencia á obra *Merlín e familia* (1955), de Álvaro Cunqueiro.

Os nenos que non dan creto ao que lles conta o estraño pídenlle que para demostralo lles faga algo de maxia, un prodixio ou un sortilexio, mais el descúlpase porque “só levo dous anos, e así, de súpeto, ademais que non teño os apuntes” (p. 18). Aínda así, o rapaz é quen de converter en carneiro ou ovella, seguindo un ritual no que “tirou un xiz vermello, pintou un amplo circo no chan, meteuse dentro, ergueu a faciana contra o sol e pechou os ollos, estivo así por espacio duns segundos, logo debuxou unha cruz no centro exacto do circo e colocou a Caletre precisamente alí” (p. 19) e logo pronunciou o conxuro máxico:

Catro vacalouras  
sete donicelas  
nove cus de ra  
doce cabras vellas (p. 19).

Entón ás doce do mediodía unha fumarada escura cubriu a rosaleta e houbo un cheirume mesto a lume, lilas e amaranto e apareceu un fermoso cabuxo branco en lugar de Caletre. Os rapaces quedan abraiados pola sapiencia nas artes de bruxería e noméano Mornia honorífico pois considéranos un “mago de primeira” e el desaparece.

A partir de aí, a cuadrilla de nenos comeza a aventura para atopar a solución á transformación de Caletre e convertelo novamente en humano. Así dirixen os seus pasos á

---

<sup>142</sup> Trátase dunha fábula ou lenda documentada polos irmáns Grimm que conta a misteriosa desgraza acaecida na cidade alemá de Hamelin no ano 1284.

Fonda do Mato na busca do viaxante de comercio por se ven o bruxo e Minia e Saleta atopan o libro de Merlín do que lles falara o aprendiz, pero teñen que marchar polos tellados das casas.

Atopan o aprendiz no Xardín dos Santalices e dilles que andaba en segundo curso e en segundo grao non se aprende a esconxurar, para poder axudarlles tería que meterse no libro de novo “regresar ó pazo, entrar no obradoiro do meu Señor Merlín” (p. 39) acorda que sabe un feitizo que pode funcionar pero “hai que busca-la parexa axeitada, a luz e o vento” (p. 39) e ese lugar especial para desenfetizar estaba na finca de Evaristo. Logo coas palmas das mans voltas ao ceo entrou en transo e pronunciou outro conxuro, mentres “unha tebra mesta e escura cubriu o lugar” (p. 40), un grande estrondo e apareceu “un enorme lagarto de cor verde intensa” (p. 40). O Aprendiz pensou que o fallo se debía ao idioma, así que repetiu o ritual en latín e “no canto do arnal apareceu agora unha cóbrega pequena, desas que chaman cristalinas” (p. 40). Acordou recitar todo de seguido falando tan de présa que trabucaba as palabras e as cambiaba de sitio e “de súpeto a tebra converteuse nunha grandísima fumarada e o estrondo foi de tal calibre que o Aprendiz levitou e foi caer no medio da pereira” (p. 41) e apareceu unha cascuda.

Ante este novo fracaso, o Aprendiz pensa que se repetiu tres veces o latín e foi transformándose, agora podía acontecer o mesmo no sentido contrario e pasar de cascuda a cristalina e logo cabuxo. Isto sucedería a partir das tres, hora meiga, e cada hora levaríase a cabo a mutación: ás catro a cascuda converteuse en serpe cristalina e ás cinco en cabuxo “o seu primeiro estadio de encantamento” (p. 57). Logo a cuadrilla dos Mornia vive diferentes aventuras, nas que teñen que escapar da igrexa e do carnicero que quere sacrificar o cabuxo e teñen que atopar o seu amigo entre un rabaño de cabuxos, ofrecéndolle un trozo de chocolate.

Esperan ao Aprendiz na cova do Moucho pero este regresara ao Pazo de Camelot na busca do contrafeitizo e “por desgracia, o obradoiro do Meu Señor Merlín estaba pechado, e o anano que garda as tres chaves das tres fechaduras das tres portadelas libraba hoxe” (p. 90) e cando quixo volver non puido porque o viaxante pechara o libro.

Xa non sabían que facer cando “do mercedes negro, último modelo, con bambinelas botadas nas xaneliñas traseiras, baixou un chofer con uniforme de almirante. Era un oriental de pel olivácea e ollos acibeche, e no turbante de seda co que cubría a cabeza un rubí do tamaño dun garavanzo” (p. 91) descendeu un home duns cincuenta anos cun elegantísimo traxe gris e un bastón de cabeza de gato e luvas de pelica que lle advertiu ao Aprendiz que

“endexamais acadarás a licenciatura de feiticeiro se tes tan pouca prudencia; non creo que chegues nin ó terceiro grado” (p. 92). O mozo subiu ao coche e cando pasaban por xunto do grupo de rapaces, aminorou a marcha, descóréronse as bambalinas da xanela dereita, o cristal baixou automaticamente e o brazo estendeuse case até rozar a testa do cabuxo, transformándoo en Caletre, quen mentres falaba “ía tirando os fiaños de la branca espaxeados polo xersei, polos zapatos, polos cabelos (...) xa sabía que todo iso dos bruxos e dos libros era unha argallada” (p. 93). Os Mornias, despois do día tan axetreado, despedíronse e marcharon para casa.

Nas ilustracións de Magdalena Padial represéntase a cuadrilla de rapaces, a vila e o aprendiz de bruxo, con roupa de época, de modo semellante a como se describe no texto.

O relato sérvese dun personaxe arquetípico, o mago, que se subverte na figura dun aprendiz que non sabe conxurar ben e que, debido á súa ineptitude, a cuadrilla de rapaces vive unha serie de aventuras divertidas para salvar o seu amigo, transformado en cabuxo branco. Contrasta co tradicional mago Merlín<sup>143</sup> que nesta reescritura se moderniza, ao aparecer nun automóbil e vestido de traxe. Tamén se serve doutros recursos do hipotexto, como é a triplicación, o uso do número tres, pois Caletre convértese en tres animais e, para desfacer o feitizo, transfórmase tres veces á inversa.

Trátase como reparou Roig (1996a: 593) dunha obra

cargada de humor provocado fundamentalmente polos equívocos do Aprendiz de Bruxo. Está chea de reminiscencias cunqueirianas e ferrinianas, como ben observou D. Torres París, se nos referimos a autores próximos a nós, e de Lewis Carrol, por exemplo, se nos referimos a autores estranxeiros de relevancia na conformación da literatura infantil.

### II. 2.3.5. *O castrón de ouro*

---

<sup>143</sup> Para Tarrío Varela (2014) este personaxe presente na obra de *Merlín e familia*, de Álvaro Cunqueiro, é intemporal, non ten idade e non sente o peso da súa propia historia mítica na Materia de Bretaña, pois chega dunha “instancia mítica indeleble y *antigua* (adjetivo este muy utilizado por nuestro escritor y merecedor de un estudio monográfico al respecto), que comienza no sabemos dónde y se alarga hasta no se sabe cuándo” (Tarrío Varela, 2014: 78). En canto ao seu vestiario, na obra de Cunqueiro, hai un coidado especial na conxunción cromática e na cualidade táctil para que a representación mental resulte definitiva dos diferentes status (cultural, económico, estético, erótico, hedonista etc) que concorren no personaxe.

Esta obra de Darío Xohán Cabana (Roás, Cospeito, Lugo, 1952) recibiu o Premio Barco de Vapor en 1993, foi incluída na Lista de Honor de CLIJ 2007 e foi publicada en 1994<sup>144</sup> pola Editorial SM na colección homónima “O Barco de Vapor” na serie vermella pensada para o lectorado a partir de 12 anos. É unha reescritura ideolóxica e humanizadora que mestura elementos e referencias da mitoloxía grecolatina, como o castrón de ouro, con elementos dos contos maravillosos nun relato que se centra na viaxe iniciática do protagonista Tristán, un mozo de dezaioito anos, por unha fraga en compañía do castrón do que extrae ensinanzas que lle serven para a súa vida futura, para escapar da vida diaria e para buscar a liberdade. Nesta odisea, Tristán descobre as diferenzas entre os tempos xa pasados e a actualidade.

Estrutúrase en dezasete capítulos titulados e iníciase cando Tristán cumpre dezaioito anos e descobre o castrón entre lusco e fusco na Carballeira da Esquerda o primeiro día de primavera quen o visita en soños e se describe con ollos negros, “os cornos eran da mesma materia de la, luídos, metades de medias lúas torneadas en espiral. A boca era vermella coma boca de forno ardendo, e a súa gargallada saía coma un rescaldo, queimando” (p. 5)<sup>145</sup>. Tristán pídelles aos seus pais licenza para correr mundo por un súbito desexo de facerse experto nos humanos costumes. Colle pola vereira cara á Chaira Aberta, desvíase por unha corredeira entre valados e entra na carballeira onde “había cousas redondas e negras espiándoo” (p. 6).

No anoitecer do terceiro día encontrouse nun claro da fraga cunha fonte no medio que xurdía dun penedo moi grande onde estaba a beber o castrón que o fitaba co seu ollo esquerdo riseiro e irónico, deu un chouto e un brinco e desapareceu. Á mañá estaba de novo o castrón “moi limpo, coas guedellas de ouro rizas e soltas, a corna brunida, os seus ollos negros. O animal abriu a boca vermella, e riuse” (p. 8). Presentouse a Tristán como mestre Lionel<sup>146</sup>, o castrón eterno, o ridor e indícalle que está na fraga eterna, o lugar onde todos os camiños se cruzan e se enguedellan nun nobelo de tolos e só hai saída cando queren os camiños, non cando se lle antolla ao camiñante.

Tras a presentación, comeza a viaxe. Chegan de noite a un castelo de prata entre as pólas dunha abedueira, que forma unha ínsua no medio do río, e crúzaos un barqueiro mudo nunha

---

<sup>144</sup> Reeditada en 2007 na colección “Árbore” de Galaxia con ilustracións de Noemí López (Xixón, 1974) nas que emprega gran variedade de tonalidades cálidas para presentar aos dous personaxes principais que identifica coa gama de amarelos e alaranxados.

<sup>145</sup> Cítase pola primeira edición.

<sup>146</sup> Personaxe que xa aparecera tamén como axudante do heroe na novela *Arnoia, Arnoia* (1985), de Xose Luis Méndez Ferrín.



barca de pao de ameneiro, que recorda o barqueiro de Caronte. Condúceos a un vestíbulo moi grande “onde agardaba un anano real coa coroa e manto de armiño” (p. 14) que se presenta como o Rei das Espadas e que os leva ao salón do trono polo corredor dos espellos no que “a imaxe espellada do rei era xigantesca, polo menos dez veces meirande do que a súa persoa parecía” (p. 14), eran espellos conforme ás receitas secretas.

Comezaron a comer e o rei comeu moito porque “como son tan grande de corpo preciso moita mantenza. De noite sempre como peixe, que é máis dixerible” (p. 16). Continúan a viaxe e cando están durmindo nun outeiro nunha cova espertan porque “dous tipos enormes os levan nunha rede pendurados dun pao”, son ogros ou xigantes antropófagos e feos que queren preparar un espeto con eles, mais o rei anano chega na súa barca e os espantosos xigantes caen de xeonllos e, por petición real, os dous mangallóns pídenlles perdón “con profundas reverencias e grandes e hipócritas mostras de arrepentimento” (p. 24).

O anano cóntalles o seu problema cando ao mirarse no espello se viu “reflectido coas proporcións dun anano, dez veces ou doce veces máis pequeno” (pp. 25-26) e “daba risa ver o novo reflexo daquela figuriña do rei, que a penas lles chegaba coa testa ó lombo do castrón” (p. 28). Pensa que foi o sorriso do castrón que avariou os espellos, que renxeron ao sacarlle o azougue de mentir, e pídelles axuda, obrigándoos a durmir no salón no que en cada extremo está “un malévolo xigante, armado cun estadullo feito dun carballo polo pé” (p. 29).

Lionel aproveita para explicarlle a Tristán a linaxe do anano, fillo dunha raíña meiga que “tiña moi mala fama todo ó redor polas súas meigarias, que eran moi desconsideradas cos intereses alleos” (p. 30), e dun anano que tivera que fuxir dun circo por un asunto de faldras que, ao cabo de sete meses de embarazo, pare un anano que “sería polo brevidade do embarazo ou pola catividade do macho, ou polas dúas cousas ou por ningunha, pero o caso é que lle saíu unha criatura ben ensapiñada e ben rara figura” (p. 31).

A raíña empezou a gastar os seus aforros de potencial amatorio no seu repoliño, o cabezolo do seu fillo. Pechouse no seu cuarto e consultou o libro de feitizos pero non encontrou ningunha receita para medrar que non tivese grandes perigos de morte até que atopou unha solución: mandoulle unha carta a un famoso cristaleiro de Venecia e encargoulle os espellos. Logo fixo saber que había unha princesa encantada e acudiron escudeiros e cabaleiros “coa idea de desencantala e progresar socialmente cun matrimonio principal” (p. 33). Un día chegou un verdadeiro príncipe de sangue real e a meiga, disfrazada de bondadosa velliña, convidouno a pasar a noite, deulle unha copa de viño cunha potente droga e, cando

adormeceu, desangrouno para untar co seu sangue os cristais pola parte do azougue, recitando un conxuro e “a imaxe do saporio reflectíase xa catro ou cinco veces máis grande cá da súa mai. O cativo era feliz, véndose así longueirán e grolizo” (p. 34); de modo que moralmente non mellorou pero socialmente fíxose máis soportable.

Para fuxir do seu cativerio, Tristán tras desenroscar o corno de Lionel, chifrou por el e acudiron un exército cabrún que deu boa conta dos xigantes e que romperon os espellos agás o do salón “se quere verse xigante, pois que se vexa: cadaquen ten as súas teimas” (p. 37). Conseguiron escapar e, avanzada a primavera, atoparon na fraga unha cervia loitando cun lobo que lle matara a cría, curárona e ela acompañounos. Atopáronse con máis personaxes na súa viaxe pola fraga, composta de carballos, castiñeiros, abedueiras, ameneiras, acivros, xestas e toxos, como Pisco Monteiro, o cazador, que os levou con el e celebraron unha festa na que “o castrón de ouro púxose a bailar ó redor das lumeiradas, erguido sobre as pernas de atrás. Parecía un sátiro” (p. 50) ou o arqueiro maior que lles conta que van vir os homes do norte para levar carne e hidromel, polo que deciden facer unha assemblea na que Tristán explica que deben construír unha cidade e evolucionar ao sedentarismo para poder negociar; non obstante Lionel acorda que cando cheguen os enganen para levalos ao barranco, aparecéndoselle como “un ser naturalmente bípede, unha especie de hircántropo con cornos de ouro e puntiaguda chiba, fincado nunhas pernas peludas terminadas en pezuñas, coas áureas guedellas escintilando espléndidas ó sol do mediodía” (p. 68) e acordaron asinar un tratado de paz.

No capítulo 12 “Historia antiga do mestre Lionel” o castrón explícalle a Tristán que antes se chamaba Pan<sup>147</sup>, deus das fragas e das montañas, fillo de Hermes<sup>148</sup>, deus dos ladróns, que vivía en Arcadia, traballaba de veterinario e nas verbenas tocaba a fruta e ás veces tiña éxito coas ninfas até que Platón e os seus sectarios buscaron explicación á divindade e espallaron as súas elucubracións por toda Hélade<sup>149</sup>. Así que cambiou de nome, borrou a forma habitual de antropeide e deixou de ser un deus no tempo de Tiberio emperador<sup>150</sup>.

Seguiron a viaxe e atoparon unha pega marela de cor, onde debía ser branca, e logo apareceu un “señor de barba moi longa que levaba na cabeza unha gran coroa feita dunha corna de cervo” (p. 80), cunha voz grave e harmoniosa, que os convidou ao seu pazo a comer

---

<sup>147</sup> Na mitoloxía grega era o semideus dos pastores e rabaños, da fertilidade e da sexualidade masculina e dedicábase a perseguir polos bosques a ninfas e mozos. Na mitoloxía romana identificábase como un fauno.

<sup>148</sup> Deus grego mensaxeiro dos pastores, oradores, ladróns e mentirosos que na mitoloxía romana pasou a chamarse Mercurio.

<sup>149</sup> Nome co que era coñecida a Antiga Grecia, patria dos helenos.

<sup>150</sup> Tiberio Julio César Augusto (42 a.C.-37 d. C.), fillo de Tiberio Claudio Nerón e Livia Drusila, foi o segundo emperador de Roma e pertenceu á dinastía Julio-Claudia.

caldo de castañas maias con verduras do tempo. Entón o rei cerval cóntalles a historia de que gobernaba nun país verde e o seu irmán no ermo e coa envexa conseguiu quitarlle o reino e apresouno nunha torre onde recibía as visitas das pegas marelas que lle levaban comida e falaba con elas até que un día espertou na fraga nun carballo, tras soñar que se convertía en pega e voaba coas doce pegas marelas. Veu a buscalo o seu sobriño-neto e apresouno porque a xente protestaba e quería facer revolución pois pensa que “se o volvo poñer preso a tempo e lles corto a lingua ós que máis esbardallan, para escarmentar as ambicións populares, paréceme a min que reinarei ben tranquilo” (p. 95). O rei cerval, co consello de Tristán e Lionel, escapa e transfórmase nun cervo “con vinte e catro esgallas na corna, unha delas fanada” (p. 103).

Finalmente Tristán quere regresar a casa e como xa é maior de idade conta que xa non lle pegarán máis xostregadas e coméntalle que non aprendeu moito do castrón, que podía compartir as súas experiencias para facerse experto dos humanos costumes, aprendendo da vida. Chegou ao final da Carballeira da esquerda e seguiu pola corredeira, mentres que o castrón e a cerva quedaban na fraga.

Acompáñase o texto das ilustracións de Noemí López (Xixón, 1974) que reforzan o título da obra e o lectorado pois a través da narrativa visual pódese intuír o argumento do relato, o tempo e os escenarios onde se desenvolve a historia. Mentres que a cuberta é a única ilustración a cor, onde se empregan unha gran variedade de tonalidades cálidas para presentar os dous personaxes principais, Tristán e Mestre Lionel, as ilustracións do interior están realizadas en acuarela de tonalidades frías e actúan coma pezas dun puzzle, creando un único plano sen pretensión espacial, destacando pola súa ductibilidade, representando mundos oníricos de seres mitolóxicos, para salientar o argumento da obra.

Nesta narración o autor consegue mergullar o lectorado nun mundo maravilloso de tempos pasados con personaxes míticos e históricos que se achegan ao presente nun universo fantástico onde os seres xogan cos parámetros do imperecedoiro, trascendental, cotián e mundano cunha riqueza de termos e expresións (Navarro, 2007e: VII). Salienta o humor e a parodia desta historia de iniciación ambientada no bosque, metáfora da cultura occidental, que incide nas sagas artúricas tan presentes na literatura galega e recorda a Robin Hood, configurándose nun libro “de los más interesantes de la literatura gallega para jóvenes” (María Jesús Fernández, 2007: 69).

### II. 2.3.6. *Tanis I o Mocos*

Esta obra de Manuel Lourenzo González (Vilaboa, Pontevedra, 1955) foi publicada por Edicións Xerais de Galicia en 1998 na colección “Merlín” na serie amarela, dirixida ao lectorado de 11 anos en diante. Nela rómpese co arquetipo do príncipe por medio da historia do príncipe Estanislao, herdeiro á coroa do grande e poderoso reino de Sofrovia, moi amante das tradicións, quen ao cumprir dezoito anos, con rebeldía adolescente, loita por ser el mesmo fronte á imposición da familia e do Real Consello, composto por economistas, sociólogos, avogados, pedagogos, científicos e militares. Tras a morte do seu pai, o rei Sexismundo IV, vese na obriga de facerse cargo do seu reino dunha maneira problemática, pois é un rapaz extravagante e excéntrico, cun estilo de vida punky “co seu aspecto desamañado e agresivo, os pelos de punta, o aro na orella” (p. 9) e ideas revolucionarias, “mestura de esmerada educación clásica que os preceptores reais lle inculcaran, con concepcións progresistas máis ou menos radicais obtidas aquí e alá ao longo da súa xuventude” (pp. 9-10), para amosar o desacordo coa sociedade que consideraba inxusta e perniciosa; actitude que alporiza aos conselleiros reais, xa que consideran que as súas ideas sobre a xustiza social, o abuso de poder, os convencionalismos e a necesidade de non renunciar aos ideais, ameazan con romper a orde establecida.

Entre as súas extravagancias, quería que o chamasen tío, poñer nas cerimoniais un frac vello “todo esfiañado, con rotos por diante e por detrás, algún remendo e unha colección de imperdíbeis picados polas lapelas, os petos e a cola” (p. 9), pantalóns vaqueiros e botas militares, levar unha crista de guechos tesos e coloreados coa bandeira e un aro dourado na orella esquerda, ducharse de vez en cando, non facer caso da etiqueta, fuchicar co dedo no nariz e facer boliñas cos mocos, fumar, beber alcol e tomar drogas, formar un grupo musical cos seus colegas, comprar unha moto Honda Shadow, percorrer as discotecas de moda. Os conselleiros explicaban estas escollas pola súa vontade de atender con especial dedicación a causa dos máis necesitados e que sofren as calamidades da fame e a pobreza co obxectivo de que esa lacra desapareza do reino.

O príncipe Estanislao, coroado rei como Tanis I O Mocos, “non era fermoso nin garrido nin galante; mási ben tiraba a feo, cun prominente nariz e os ollos pequenos e moi xuntos; o seu corpo, alto e lambido, levábao sempre medio engruñado” (p. 23) mais tiña un precioso

sorriso e unha voz cativadora e asimilou a tendencia punk e unha linguaxe rupturista. Non se interesaba nos seus estudos, só en aprender as letras das cancións dos Beatles, os Rolling Stones, Deep Purple e Pink Floyd<sup>151</sup>, aínda que demostrou a súa axilidade mental para coas Artes, Xeografía, Historia, Filosofía e Literatura.

Na cerimonia de coroación, seguido a través da televisión e a radio, pediu unha coroa de toxos e temas pop e rock and roll dos 60 e 70 e elaborou un discurso poético reivindicativo e revolucionario.

Non hai futuro,  
non hai futuro,  
non hai futuro:  
condenación

O mundo é noso:  
destrucción,  
destrucción,  
destrucción.

Sen destrucción  
non hai rexeneración.

Paisanos, colegas,  
Invadamos as adegas.

Se o viño non te enche,  
birras, petas e augardente.

E bailemos sen demora  
rock and roll a todas horas.

Non hai futuro.  
Destrucción, desolación.

Os vellos enganáronnos:  
Non vale máis paxaro en man que cento voando.  
Dime con quen andas e direiche con quen andas.  
A quen madruga, nin Deus o axuda.

Se ti mesmo, así estarás seguro de que es unha merda.

A imaxinación ao poder.  
Rock and roll,  
rock and roll,  
longa vida ao rock and roll. (pp. 40-41)

---

<sup>151</sup> Grupos musicais británicos de rock moi coñecidos internacionalmente e influentes na Historia da Música.

Logo decidiu unha serie de reformas como cambiar a letra e música do himno, o escudo por un porco cun coitelo cravado, simbolizando a cultura campesiña, a reforma fiscal, aumentar os soldos, establecer transporte gratuíto, humanizar as cidades, multiplicar as vacacións, aumentar a partida orzamentaria en saúde, suprimir o servizo militar... Ante estas premisas os conselleiros reuníronse para destronar o rei, propoñendo diferentes solucións: matalo, internalo nun psiquiátrico, simular un accidente ou demostrar que non é o verdadeiro fillo do rei.

Tamén se namora da princesa Sildym, do reino de Mongara, que era unha colonia á que Estanislao decide devolverlle a soberanía. Para a xente ela posuía as mellores calidades para ser raíña “era unha moza intelixente, de profunda formación intelectual, amosábase ponderada nos seus xuízos á vez que independente, recibira unha esmerada educación e ademais estaba adornada dunha grande beleza” (pp. 95-96). mais para Tanis estaba estragada por unha educación excesivamente monxil aínda que “adoraba a súa melena e os seus verdes ollos e aqueles dentes desiguais e rebeldes” (p. 92) e escribíalle poemas de amor en papel hixiénico.

Princesa, por ti estou tolo  
coma a cebola polo cebolo.

Estou que ladro, que cacarexo,  
e polas patas eu mexo.

Desde que vin os teus ollos,  
na miña cabeza bailan os piollos.

Nada máis quero que estar contigo,  
e por iso dunha vez cho digo:  
vente para onda min, nena,  
vente para onda min, oh nena,  
déixame ser a túa condena.

Non prometo facerte feliz,  
nin que vaias comer perdiz.

Música oirás canta queiras  
e bailarás noites enteiras.

Nunca vestiremos traxe  
e viviremos nun garaxe.

Nada máis quero que estar contigo,  
e por iso dunha vez cho digo:  
vente para onda min, nena,  
vente para onda min, oh nena.

Déixame ser a túa condena. (p. 99)

Fronte a estas mostras de amor, á princesa cústalle máis recoñecer o seu namoro porque “o peso da tradición, xunto co feito mesmo de ser muller, condicionaban de maneira ríxida a educación dunha princesa, e seguramente era moi difícil evadirse deses parámetros” (p. 107) mais finalmente aparece “vestida de anxo punky” (p. 123), comprométense e, instado pola princesa que quere ir a traballar de temporeira e coñecer mundo, dissolve o goberno, instaura un Consello de Rexencia que elabore unha constitución democrática e convoque eleccións xerais e presenta a súa dimisión como rei para marchar coa súa amada princesa.

As ilustracións figurativas de Santiago Gutiérrez (Vigo, 1971) representan a subversión do personaxe dende a imaxe a cor da cuberta, onde aparece o príncipe con estética punky no vestiario (chaleque, botas militares, pantalóns vaqueiros e aro na orella) e peinado cunha cresta lila. Nas composicións interiores a branco e negro ofrécense algunhas escenas do narrado e incídese na ruptura do personaxe protagonista co seu arquetipo.

Trátase dunha reescritura humanizadora que rompe cos arquetipos de príncipe e princesa do hipotexto, individualizados en Tanis e Sildym, dous adolescentes de abolengo real que son seres dotados de personalidade que loitan por poder escoller o seu destino fronte a todas as actuacións que se espera deles e as imposicións da tradición, promovendo valores democráticos e de xustiza social. Como xa se indicou na panorámica, esta reescritura completouse coa precuela *Estanislao, príncipe de Sofrovia* (Xerais, 2002), onde se ofrecen os primeiros anos do príncipe e se incide na súa actitude rebelde, de feito que se fai un retrato máis exhaustivo da súa personalidade que transgrede o arquetipo, ao non querer o seu destino e loitar pola libre elección, como tamén fixo de modo moi habilidoso e crítico Darío Xohán Cabana en *As viaxes do príncipe azul* (1993a).

Da obra é de salientar o humor, a linguaxe empregada polo protagonista e as reflexións sobre a xustiza social, o abuso de poder, os convencionalismos e a necesidade de non renunciar aos propios ideais (M<sup>a</sup> Jesús Fernández, 1998: 67). Como sinalou Fernández Paz (1999a: 172) é unha novela

moi ben construída, cun enfoque irónico e humorístico. O paradoxo dun príncipe con feitura de punk e, sobre todo, coa ideoloxía propia dese movemento, é un punto de partida que permite a creación de situacións cheas de humor, resoltas con moi bo tino (...) crítica aceda do sistema capitalista propoñendo alternativas utópicas pero que cuestionan o ordenamento da sociedade actual.

## **II.3. O CONTO MARABILLOSO E AS SÚAS REESCRITURAS DE 2000 A 2010**

### **II.3.1. Contexto socio-político e cultural**

Na primeira década do século XXI, España non ficou allea aos efectos da globalización económica e social promovida dende as altas instancias do poder e instrumentalizada a través da xeralización das Tecnoloxías da Comunicación e Información, o que, xunto aos intensos fluxos migratorios portadores da multiculturalidade, trouxeron unha enxurrada de cambios nas paisaxes urbanas e rurais, nos estilos de vida, nas modas de consumo, no vocabulario...

A Literatura Infantil e Xuvenil galega alcanzou o seu asentamento definitivo, grazas á existencia dun lectorado competente formado nun sistema educativo<sup>152</sup>, que segue a ser o máximo peticionario de lecturas, así como á implicación cada vez maior dun amplo abano de factores (produtores, institucións...), ademais da aprobación en 2006 da Lei do libro e da lectura de Galicia, o Plan LÍA 2010/2015 de Bibliotecas Escolares para a Lectura, a Información e a Aprendizaxe, impulsado pola Consellería de Cultura, Educación e Ordenación Universitaria da Xunta de Galicia, e tamén ao tratamento que se lle deu dende espazos como o universitario e nas diferentes publicacións, tanto dende a crítica académica coma xornalística.

A pesar destes apoios, a Literatura Infantil e Xuvenil galega seguiu a depender do voluntarismo dalgún profesor universitario o que favoreceu o seu estudo, como foi o caso de Blanca-Ana Roig Rechou, quen a elevou a liña de investigación, introducíndoa en cursos de doutoramento, posgraos e másteres e no único grupo de investigación que abertamente se

---

<sup>152</sup> Que se adaptou ao contexto sociopolítico e cultural a través de novas leis. Así no ano 2002 promulgouse a Lei Orgánica de Calidade da Educación (LOCE), derogada en 2006, dando paso á Lei Orgánica da Educación (LOE), que procura un ensino de calidade e ecuánime, cos Decretos Curriculares Base (DCBs) nos que, por vez primeira, se integrou a educación literaria nos bloques específicos de contidos, gañando a Literatura Infantil Xuvenil galega maior protagonismo.



centra na Literatura Infantil e Xuvenil, o grupo LITER 21 “Literatura Galega. Literatura Infantil e Xuvenil. Investigacións Literarias, Artísticas, Interculturais e Educativas. Lecturas” (GI-1839, <http://www.usc.es/es/investigacion/grupos/liter21/>) creado en 2004 para o estudo da produción, recepción e mediación das lecturas textuais e visuais dirixidas á infancia e xuventude, ademais de dirixir a Rede Temática de Investigación “Las Literaturas Infantiles y Juveniles en el Marco Ibérico e Iberoamericano” (LIJMI) (<http://www.usc.es/gl/proxectos/lijmi>), un grupo de investigación interdisciplinar formado por docentes de universidades de España, Portugal e Iberoamérica, do que partiu a organización anual do curso de perfeccionamento e formación continua “As Literaturas Infantís e Xuvenís ibéricas. A súa influencia na formación lectora”, que na súa VII edición de 2010 acolleu especificamente o tema “Reescrituras actuais do conto popular. Século XXI”<sup>153</sup>.

Tamén asociacións, xa instaladas e asentadas na sociedade e que acolleron a escritoras e escritores galegos, se foron comprometendo cada vez máis coa Literatura Infantil e Xuvenil e axudándoa dende a promoción, investigación e crítica, como é o caso da Asociación de Escritoras e Escritores en Lingua Galega (AELG), de Gálix (Asociación Galega do Libro Infantil e Xuvenil) e da Asociación Nacional de Investigación en Literatura Infantil y Juvenil (ANILIJ), que acolleu cada vez máis esta literatura dende que ELOS (Asociación Galego Portuguesa de Investigación en Literatura Infantil e X/Juvenil) se converteu nunha das súas seccións; e creáronse outras para apoiar o estudo desta literatura, como foi ELOS-Galicia. Asociación de Investigación en Literatura Infantil e Xuvenil.

Ademais as empresas editoriais realizaron cambios significativos nos deseños dos seus produtos para adecualos aos gustos dun potencial receptor cada vez máis esixente e cada vez máis difícil de seducir nun mercado cheo de produtos culturais do máis diverso, como foron a remodelación e actualización das coleccións xa existentes e a posta en marcha doutras novas, non só a partir dos formatos analóxicos senón dos dixitalizados e dixitais, como o audiolibro e o *ebook*, aínda que as pretensións de conseguir uns maiores dividendos, levou a moitas editoriais a abusar dunhas obras por encargo que acentuaron en exceso o seu cariz formativo en detrimento do literario.

A maior parte das empresas editoriais galegas, que encetaran a súa actividade nos períodos anteriores e que continuaron ou propuxeron propostas novidasas, non deixaron de

---

<sup>153</sup> Xa fóra do período analizado Roig Rechou puxo en marcha, a finais de 2012, o proxecto “Investigación en Literatura Infantil e Xuvenil”, que se acolle no Centro Ramón Piñeiro para a Investigación en Humanidades (<http://www.cirp.es/prx2/lix.html>).

incluír reescrituras do conto marabilloso, como foi o caso da Editorial Galaxia que actualizou os paratextos e ampliou as súas coleccións emblemáticas para recoller diferentes tipos de reescrituras, á vez que incorporou ao mercado outras como “Lendas” (2003), con escolmas de textos que permiten abeirarse á literatura de transmisión oral doutras culturas, ou “Audiocontos” (2009), que agrupa reescrituras instrumentais, maiormente adaptacións e versións, dos contos popularizados polos irmáns Grimm, Charles Perrault e outros de raizame popular en formato libro e tamén acompañados dun CD para escoitar a versión narrada, co que tenta recuperar, adaptado ao século XXI, o encanto da oralidade.

Edicións Xerais de Galicia, ademais de continuar e retocar as súas coleccións xa abertas con anterioridade, ampliou a súa oferta coa proposta “Merliño” (2000), con álbums ilustrados que conxugan tradición e modernidade recuperando elementos dos contos marabillosos dunha maneira lúdica, humanizadora e ideolóxica en historias dirixidas aos que comezan a ler; “Sopa de Contos” (2003), dedicada máis ás reescrituras instrumentais con traducións de contos clásicos; e “Lendas de Galicia” (2004) sobre historias da tradición oral galega de fantasmas e terror, de encantos, mouros, serpes e cidades mergulladas. Ademais segue a manter o emblemático Premio Merlín e, xunto coa Fundación Caixa Galicia, a convocar dende o ano 2006 o Premio Fundación Caixa Galicia de Literatura Xuvenil<sup>154</sup>, nos que se galardoaron diferentes reescrituras.

A estas dúas editoriais tamén hai que engadir o labor de Sotelo Blanco Edicións que ampliou as coleccións iniciais con novas propostas e A Nosa Terra que apostou por unha produción moi diversificada, sumando á colección “Contos populares”, na que se publicaron até o ano 2001 vinte e dous volumes de pequeno formato, outras coleccións para acoller contos e anécdotas da narrativa oral como a colección “Contos do Miño” (2002), álbums de pastas duras e con ilustracións de cores vivas; e os “Contos do Bernardino” (2009), reescrituras versificadas con elementos dos contos marabillosos e dos contos de animais realizados por Bernardino Graña.

Secasí, o maior revulsivo editorial debeuse á Editorial Kalandraka que, dende os seus inicios a finais do século pasado, apostou polo álbum e que no alborexar deste novo século seguiu ampliando a colección específica “Os contos do trasno Comodín”, renomeada “Os contos do trasno”, dedicada ás reescrituras instrumentais, e abriu novas coleccións con

---

<sup>154</sup> No ano 2011 este premio pasou a se denominar Premio Fundación Novacaixagalicia-Claudio San Martín de Literatura Xuvenil e a ter unha periodicidade bienal e no ano 2014 mudou o nome polo de Premio Jules Verne de literatura xuvenil.

algunhas mostras do uso lúdico, humanizador e ideolóxico en “Sondeconto” (2000) e “7 leguas” (2001).

Outra das empresas que se iniciou ao finalizar o período anterior e que segue cunha actividade a considerar foi Baía Edicións, que incrementou as súas coleccións con “Meiga Moira” (2004), na que publica, nas súas diferentes series, algunha reescritura de contos maravillosos, sobre todo as que son merecedoras de galardón ou quedaron finalistas do Premio de Literatura Infantil e Xuvenil Meiga Moira que, dende 2004, convoca cada dous anos para galardoar textos destinados a un lectorado entre oito e dezaseis anos, algúns deles reescrituras dos contos maravillosos. E Edicións do Cumio que agora impulsou as coleccións específicas “Contos Marabillosos” (2000) e “Contamoconto” (2001), en formato libro-CD, que recuperan de maneira instrumental e mediante adaptacións e versións contos da transmisión oral galega e outros popularizados mundialmente.

Entre as empresas do sector que arrincaron neste período, sobresaie OQO Editora, que xurdiu en 2005 por escisión de Kalandraka e que tamén se centrou no álbum de calidade, inaugurándose coa colección “O. Contos a pedir de boca” (de tres a sete anos), na que se acollen dous modelos narrativos de achegamento á tradición oral: a adaptación e recuperación instrumental de contos e lendas populares de diferentes culturas, como Turquía, Burkina Faso, China, Dinamarca, Inglaterra, Portugal, Israel, Birmania, Noruega, Etiopía, Mongolia, Castela, Costa de Marfil, Brasil, Rusia ou Québec, pois os responsables editoriais consideran que son historias que resisten o paso do tempo e que serven como aprendizaxe do mundo ao ofrecer novas dimensións á nenez e suxerir imaxes que lle servirán para canalizar a súa vida, xunto a contos de autor que reescriben os contos populares, realizando un exercicio de intertextualidade coa tradición, a partir dos usos lúdico, ideolóxico ou humanizador (Ferreira, 2010: 49).

Entre as editoriais foráneas do ámbito nacional, que xa se introduciran no mercado galego animadas polo crecemento e gorentosos beneficios da industria do libro infantil e xuvenil, sobresaie Ediciones SM que seguiu coa colección “O barco de vapor”, agora da man da súa filial galega Xerme creada en 2007, na que se publicaron as obras galardoadas no certame homónimo e tamén reescrituras lúdicas e humanizadoras, ao igual que fixo Alfaguara dende o selo Obradoiro na colección “Infantil” nas súas diferentes series e Edelvives dende 2002 coa empresa Tambre na colección “Ala Delta”.

Outras editoriais que engrosaron as súas coleccións xa existentes con obras que beben dos contos maravillosos foi a Editorial Casals, na colección “Trolebús”; Everest Galicia, na colección para primeiros lectores “Montaña Encantada”, sobre todo, e na máis didáctica, enfocada cara aos valores, “Ler é Vivir”; ás que se sumou Planeta&Oxford coa colección “Camaleón”, para estudantes de Primaria.

Ante este aumento tan considerable da produción literaria infantil e xuvenil galega e a súa maior proxección e recoñecemento dentro e fóra de Galicia, as publicacións periódicas existentes e aquelas que se emprenderon nesta etapa fóronlle concedendo cada vez unha maior atención, ofrecendo artigos teóricos e de análise ademais de recensións críticas e divulgativas que tamén repararon na reescritura.

Na liña da divulgación e promoción desta literatura, todos os xornais editados en Galicia, algúns deles por medio de suplementos especiais, reservaron un espazo para incluíla sobre todo comentarios de novas publicacións. Foi o caso de “Correo das Culturas”, de *O Correo Galego*; “O Faro da Cultura”, do *Faro de Vigo*; “Saberes”, de *La Opinión*; e “Culturas”, de *La Voz de Galicia*, aos que se lles engadiu, dende abril de 2010, a páxina semanal “Literatura Infantil e Xuvenil”, realizada por membros da asociación ELOS e inserida na sección “Tendencias” de *El Correo Gallego*, na que se fai eco de acontecementos actuais, se lembran feitos e autores relevantes, se analizan obras galegas e traducidas de recente aparición, entre elas reescrituras, e se efectúa un percorrido histórico pola Literatura Infantil e Xuvenil galega.

No referente ás revistas especializadas de carácter crítico-divulgativo hai que salientar *Fadamorgana*, con periodicidade irregular, que desapareceu en 2007; *Malasartes. Cadernos de Literatura para a Infancia e a Juventude* que, a partir do seu número dous, publicado no ano 2000, xa introducira recensións de obras galegas, e que principiou unha segunda época (número 15, 2007), na que reforzou a vertente científica e observou a edición portuguesa e galega de libros infantís e xuvenís dende presupostos metodolóxicos máis rigorosos e actuais; e *AIIIJ. Anuario de Investigación en Literatura Infantil y Juvenil* (2001), da Asociación Nacional de Investigación en Literatura Infantil y Juvenil (ANILIJ), que cada vez se abeirou máis ao sistema literario infantil e xuvenil galego.

Tamén as revistas especializadas doutros ámbitos seguiron a preocuparse pola Literatura Infantil e Xuvenil galega arrastradas pola súa maior notoriedade, reparando no fenómeno das reescrituras, como é o caso de *Lazarillo, Anuario sobre el libro infantil y juvenil, OCNOS*.

*Revista de Estudios sobre Lectura e Bloc. Revista Internacional de Arte y Literatura Infantil*<sup>155</sup>.

### II.3.2. Reescrituras dos contos maravillosos: produción

Na primeira década do século XXI a produción narrativa “asentou o ascenso constante que viña experimentando desde a década dos oitenta” (Mociño en Roig, coord., 2015: 308). Alén da variedade temática e formal e o afianzamento de traxectorias literarias de autores clásicos contemporáneos, “sobresae a maior incidencia dos novos formatos de edición acordes á sociedade das novas tecnoloxías” (Mociño en Roig, coord., 2015: 308), como é o caso da irrupción e expansión do álbum, que influíu positivamente en que a produción de narrativa infantil fose cuantitativamente superior á narrativa xuvenil e á infantil publicada en períodos precedentes.

Das 940 obras narrativas infantís e xuvenís publicadas entre o ano 2000 e 2010, o número de reescrituras dos contos maravillosos que se publicou ascende a 129, como se reflicte no seguinte cadro:

| <b>2000-2010</b>           | <b>Infantil</b> | <b>Xuvenil</b> |
|----------------------------|-----------------|----------------|
| <b>INSTRUMENTAL</b>        | <b>34</b>       | <b>2</b>       |
| <b>OUTRAS REESCRITURAS</b> | <b>72</b>       | <b>21</b>      |
| <b>TOTAL</b>               | <b>106</b>      | <b>23</b>      |
| <b>TOTAL</b>               | <b>129</b>      |                |

Nas **reescrituras instrumentais** seguiuase aumentando o número de recompilacións de materiais de transmisión oral “para seren empregados polos mediadores ou como lectura lúdica e con paratextos adecuados ao lectorado agardado” (Mociño en Roig, coord., 2015: 309). Foi o caso das adaptacións pensadas para o lectorado infantil realizadas polo Colectivo Crisol entre o ano 2000 e 2001 para a colección “Contos populares” de A Nosa Terra,

<sup>155</sup> Toda esta preocupación e dedicación á Literatura Infantil e Xuvenil pode seguirse polos Informes de Literatura (<http://www.cirp.es/rec2/informes/>).

ilustradas por Pepe Carreiro (Vigo, 1954) e Birís. Dos dez volumes publicados, só un responde a reescrituras dos contos maravillosos: *Ana Manana*, unha historia dunha moura e un tesouro encantando que fora xa recollida por Vicente Risco. Cóntase que un home de volta á súa casa atopa no camiño un elegante cabaleiro quen lle encarga entregar un obxecto máxico, un queixo de catro puntas, á dama encantada Ana Manana na fonte de Meimón a cambio dun tesouro. O home acepta pero ao pasar pola súa casa a muller morde un extremo do queixo e, cando o vai entregar, Ana Manana descobre que lle falta unha punta e enrabechada por ter que quedar na fonte dálle un regalo para castigalo.

Tamén Antonio Reigosa (Zoñán, Mondoñedo, 1948), Xosé Miranda (Lugo, 1955) e Xoán Ramiro Cuba (Lugo, 1958) na colección “Cabalo buligán” publicaron dezaseis entregas dedicadas a contos de maxia, de animais, fantásticos, de encantamentos, de parvos e pillos<sup>156</sup> e prodixiosos. Os volumes que recollen reescrituras instrumentais de contos maravillosos son:

- *Contos de maxia I* (Xerais, 2000a), ilustrado por Sergio Casas (Santiago de Compostela), acolle catro contos maravillosos: “O pastor de coellos”, versionado por Xosé Miranda (Lugo, 1955), a historia dun mozo pouco espilido que consegue a man da princesa coa axuda dunha vella e un chifre máxico co que garda un rebaño de coellos; “O paxaro de ouro”, reelaborado por Antonio Reigosa (Zoñán, Mondoñedo, 1948), no que o fillo máis novo dun rei descobre que un paxaro de ouro é o que come as mazás avermelladas do pai, consegue o cabalo de ouro e casa coa princesiña dos cabelos de ouro; “O ferreiro de Mambres” e “O ferreiro e o demo”, dúas versións diferentes de Xoán Ramiro Cuba (Lugo, 1958) da historia dun ferreiro pobre que tras recibir a visita de Xesús Cristo, na primeira versión, e do demo, na segunda, é agasallado con carbón e unha serie de obxectos con poderes máxicos (unha cadeira, un saco, unha mazaira e unha pereira, un escano e un saqueto).

- *Contos de maxia II* (Xerais, 2000b) reúne catro contos nos que salienta a presenza de diferentes elementos máxicos que se transforman ou personaxes con poderes. En “As dúas nenas e as tres boas señoras”, versionado por Xosé Miranda (Lugo, 1955), tres señoras moi velliñas dunha casa premian con felicidade a unha nena modélica e castigan a outra envexosa. En “A princesa e o xigante”, tamén versionado por Miranda, Aurora unha princesa raptada e afeada por un xigante recorre á axuda dos fillos do xigante, Morteiro e Gato, para escapar e recuperar a súa fermosa figura. En “A princesa que non ría”, versión de Antonio Reigosa (Zoñán, Mondoñedo, 1948), narra a competencia de moitos mozos do reino para que a

---

<sup>156</sup> Concretamente o volume *Contos de parvos e pillos I* mereceu o I Premio Literario Frei Martín Sarmiento (categoría de 11 a 13 anos) para libros publicados no ano 2003.

princesa recupere o sorriso até que un estudante a fai rir, coa axuda de tres pelos que lle deu unha vella, que se converten en tres paxariños. En “A burra, a mesa e o pao”, versionado por Xoán Ramiro Cuba (Lugo, 1958), un home parvo chamado Xan coa axuda dun velliño que lle concede tres obxectos máxicos leva a fartura ao seu fogar, aínda que o enganan por dúas veces.

- *Contos de maxia, III* (Xerais, 2000c), con ilustracións de Xan Balboa (Recatelo-Lugo, 1938), inclúe catro contos maravillosos, tres deles con elementos cristianizados: “Os tres pelos do demo”, reelaborado por Xosé Miranda (Lugo, 1955), no que se narra a superación dunha proba por parte dun heroe, grazas á súa astucia e aos personaxes auxiliares; en “Os amigos na vida e na morte”, versionado por Antonio Reigosa (Zoñán, Mondoñedo, 1948), no que dous amigos conseguen reunirse no ceo, tras a morte dun deles, para celebrar unha comida que tiñan pendente; en “O afillado da morte”, tamén de Reigosa, un neno dunha familia pobre chega a ser un médico de gran sona ao ser apadriñado pola Morte; e en “Os dous xemelgos”, adaptado por Xoán Ramiro Cuba (Lugo, 1958), unha familia moi pobre recibe por encantamento dun peixe máxico dous fillos xemelgos, un deles chega a un reino, salva a unha princesa do dragón de sete cabezas e logra resolver o misterio do castelo de irás e non volverás coa axuda do seu irmán.

- *Contos de maxia, IV* (Xerais, 2000d) presenta catro contos reelaborados nos que salienta o encantamento dos personaxes: en “O príncipe lagarto”, de Xosé Miranda (Lugo, 1955), un príncipe convértese en lagarto arnal por encantamento e grazas á voda coa máis nova de tres irmás consegue volver á condición humana; en “Aladina”, tamén de Miranda, a criada do rei, consegue liberar o príncipe dun encantamento coa axuda dun paxaro máxico e da caixa dos encantos que ten que roubarlle a un mago; en “A caixa dos demachiños”, de Antonio Reigosa (Zoñán, Mondoñedo, 1948), unha princesa, farta de estar pechada nunha torre, foxe, chega á casa dunhas meigas, conséguelles a máxica caixa dos demachiños, e casa co carneiro que a axudara quen resulta ser un mozo. Finalmente, “O mozo, a meiga e o xigante”, de Xoán Ramiro Cuba (Lugo, 1958), é a historia do terceiro fillo dun matrimonio con sona de parvo que consegue facerse rico, enganar a unha meiga, vencer a un xigante, finxindo unha extraordinaria forza física, e casar cunha princesa. As ilustracións de Irene Fra (Mataró, Barcelona, 1971) minuciosas e realizadas con técnica mixta recrean eficazmente o mundo dos relatos (Fernández Paz, 2000b: 205).

- *Contos fantásticos, I* (Xerais, 2001a) con ilustracións de Marta Riera acolle os seguintes contos maravillosos: “A carne de sepultura”, no que se relata cómo unha vella acaba sendo enterrada cun home rico xa morto ao que lle pretendía roubar as súas xoias; “O pastor e a cobra”, de Xosé Miranda (Lugo, 1955), a historia dun pastor que consegue desfacer o encantamento que levara a unha fermosa moura a converterse nunha serpe; “A xemelga fermosa e a fea”, de Miranda, no que a xemelga fea se transforma nunha bonita moza coma a súa irmá e casan con cadanseu príncipe; “A machada caída no río”, de Miranda, no que un leñador por ser honrado é premiado por unha moura; “A pel do piollo”, de Miranda, a historia dun labrego que tras superar varias probas, coa axuda de Sorberríos, casa coa filla do rei; e “A regadora de asubiotos”, novamente de Miranda, no que unha moza namora ao príncipe cando vai regar os asubiotos e o cura dunha enfermidade; “Os chepudos e as bruxas”, de Antonio Reigosa (Zoñán, Mondoñedo, 1958), a historia dun pobre chepudo que axuda ás bruxas a facer o reparto dos días do ano; “O vello e a morte”, de Reigosa, no que se relata como un vello se disfraz de neno por temor á morte e esta vén buscalo como neno que é, posto que xa levou moitos vellos; “A illa do sal”, que acolle a historia que explica a orixe salgada do mar; “A vella do feixe”, de Reigosa no que un mozo consegue o amor dunha moza, despois de seguir os consellos dunha vella; “Os tres irmáns”, de Reigosa, sobre a cobiza de dous irmáns con respecto ao irmán máis novo; “Gran de millo”, de Reigosa, sobre un neno moi pequeno que logra facerse cos cartos duns ladróns; e “Pericoello e Pericoella”, de Reigosa, no que unha nai mata o seu fillo para guisalo e darllo de comer ao seu pai, e a súa irmá, seguindo o consello da Virxe, enterra os ósos do seu irmán dos que brotará unha laranxeira que só a ela lle dará o seu froito.

- *Contos fantásticos, II* (Xerais, 2001b), ilustrado por Ánxeles Ferrer (Valdeorras-Ourense, 1957) que acolle: “O olláparo”, de Xosé Miranda (Lugo, 1955), sobre un fraile que consegue liberarse das gadoupas dun xigante quen pretendía comelo; “Os seis compañeiros que todo o conseguen”, de Miranda, no que unha serie de personaxes cunhas propiedades sobrenaturais se van xuntando e conseguen facerse cunha gran fortuna; “As dúas nenas”, de Miranda, historia da fillastra que pola súa bondade é premiada cunha estrela na fronte, mentres que a soberbia da súa irmá é castigada cun corno; “Apio”, de Miranda, a historia dunha bonita moza que, por unha promesa feita polos seus proxenitores, cando cumpre os 15 anos é levada por un mago, que a encerra nunha torre da que é salvada polo fillo do rei, que a fai a súa esposa; “Os avisos da morte”, no que se relata o sucedido a un home que lle reprocha



á morte que non o avisara un mes antes de que viñera a buscalo, segundo tiñan pactado, ao que a morte lle contesta se co seu pelo branco ou a perda da súa forza, non tivera avisos suficientes; e “As linguas dos animais”, de Miranda, no que un home lle perdoa a vida a unha cobra e recibe a cambio o don de entender as linguas dos animais; “O anano é o xigante”, de Antonio Reigosa (Zoñán, Mondoñedo, 1948), no que un anano coa súa astucia consegue enganar a un xigante; “Quero entrar onde entre o meu gorro” recolle a historia dun home que consegue entrar no ceo metendo o seu gorro dentro, polo que San Pedro lle ten que dar acceso, porque lle prometera que podería entrar onde entrase o seu gorro; “Ó ceo só entran cabaleiros”, no que se conta cómo unha monxa se disfraz de cabalo para poder entrar xunto a un cabaleiro no ceo, pois houbo unha época na que só a estes lle estaba permitido entrar; e “O lobo da xente”, de Reigosa, relata a historia dunha moza que por mor dunha maldición se converte nunha loba maligna e consegue desfacerse do encantamento por medio de Anxo, o mozo co que chega a casar.

- *Contos de encantamentos I* (Xerais, 2002a) con ilustracións de Andrés Meixide (Vigo, 1970) acolle sete contos maravillosos: “O criado do mago”, de Xosé Miranda (Lugo, 1955), no que o fillo, en aparencia máis parvo, dun pobre matrimonio chega a vencer a un mago coa súa habelencia, quedar coa súa riqueza e casar coa princesa; “A alma externada”, de Miranda, protagonizado por un mozo que, axudado por algúns animais, consegue liberar á princesa do xigante que a mantén cativa e casar con ela; “A riqueza e a fortuna”, de Antonio Reigosa (Zoñán, Mondoñedo, 1948) no que se pon de manifesto a importancia de ter riqueza pero tamén fortuna para conservala; “O gran comellón”, tamén de Reigosa, no que se describe a maña dun rei para desfacerse dun criado moi comellón; “A muller sen mans”, de Reigosa, no que a protagonista Manuela, unha moza vendida ao demo por seu pai, coa protección da Virxe e a axuda dos animais, vence todos os males e casa co rei; “Os catro irmáns con maña”, de Reigosa, conta a habelencia de catro irmáns moi pobres que collen os oficios de astrónomo, ladrón, cazador e xastre e que logran salvar á princesa cativa por un dragón; e, “O barco da princesa”, de Reigosa, no que un mozo casa coa princesa despois de ter superado as probas que o rei lle puxo.

- *Contos de encantamentos II* (Xerais, 2002b) ilustrado por Fernando L. Juárez (Badajoz, 1974) inclúe o conto maravilloso “Os tres atopos”, de Xosé Miranda (Lugo, 1955), sobre as probas que ten que superar o fillo dunha marquesa na busca do seu pai, axudado por un cabalo; e “As tres nenas e a virxe”, versionado por Antonio Reigosa (Zoñán, Mondoñedo,

1948), que lembra o conto da Cinsenta, mais agora a nena maltratada ten a intercesión da Virxe para superar a situación. Salienta a reelaboración dos contos tradicionais coa linguaxe e os trazos formais da narrativa actual, caracterizados pola mestura do real e do fantástico, as tramas sinxelas, o número reducido de personaxes, a presenza dun exordio e dun final que acostuma ser edificante ou modélico, acompañados de orixinais e singulares ilustracións de Andrés Meixide (Vigo, 1970) e Fernando L. Juárez que “contribúen a darlles ás á imaxinación lectora para transitar con axilidade e pracer por estes fermosos contos abrollados na noite dos tempos” (Martínez, 2003: 3). Como salientou a crítica estes relatos contan como trazos comúns as fórmulas introdutorias, as tramas sinxelas, o número reducido de personaxes, o emprego do enxeño para resolver situacións comprometidas, a presenza dun exordio e un final feliz que acostuma ser modélico e a intervención do encantamento en favor dos homes, con predominio do máxico e do sobrenatural, e as localizacións concretas; ademais da importancia para recuperación e coñecemento da tradición oral (Navarro, 2002b; Fernández, 2002b; Fraga, 2002 e Martínez, 2003).

- *Contos prodixiosos, I* (Xerais, 2004a) acolle os contos con presenza de elementos maravillosos que interveñen na historia, debidos a Antonio Reigosa (Zoñán, Mondoñedo, 1948): “Os tres irmáns sabios”, un xuíz resolve o conflito dunha herdanza de tres dedutivos e intelixentes irmáns a favor do máis pequeno por amosar máis respecto polo corpo do defunto pai; “A moza vestida de home e a cerva”, no que unha rapaza pobre vestida de home captura a unha cerva e fai que fale e diga diante do rei tres verdades para non casar coa princesa; e en “O demo na botella”, a nai de Petronila pecha o demo nunha botella até que este consegue liberarse e segue facendo das súas polo mundo. As ilustracións realistas con cores esvaídas de Patricia Castelao (Santiago de Compostela, 1974) mostran un fragmento do conto e recordan as fotografías coloreadas.

- *Contos prodixiosos, II* (Xerais, 2004b) recolle contos orais galegos protagonizados por Deus, Xesús, os santos ou o demo nos que o maravilloso aparece cristianizado. Dividido en catro partes: “Cristo e San Pedro en Galicia”, “O devoto de Santo Antonio”, “A fuxida a Exipto” e “O vello e as lampadiñas da vida”, Xosé Miranda (Lugo, 1955) realizou o texto dos contos das tres primeiras e Antonio Reigosa (Zoñán, Mondoñedo, 1948) da última. En “Cristo e San Pedro en Galicia” inclúese o conto maravilloso “Xan Soldado” no que Cristo, acompañado de San Pedro, lle concede tres desexos a Xan Soldado grazas aos que se libra, en varias ocasións, da Morte e do inferno; e “As tres rosas” na que o irmán máis pequeno

consegue tres rosas ao seu vello amo, que en realidade é Cristo, e é recompensado con ir ao ceo e con cartos, mentres que os dous irmáns maiores son condenados a penar pola súa soberbia. Finalmente, en “O vello e as lampadiñas da vida”, Reigosa narra como un vello recibe a visita de San Pedro e este lle ensina o lugar onde se gardan as lampadiñas da vida que, unha vez queden sen aceite, levan á morte. Neste lugar, o vello aproveita a saída do apóstolo para sacar cos dedos o aceite da lampadiña da súa muller para a del até que a labazada e a voz da súa muller o sorprenden. As ilustracións con acuarela e lapis de Chus Ferrín (Vigo, 1968) complementan as historias con gran liberdade de composición e unha estilización acusada das figuras.

Outra colección que se encargou de ofrecer ao lectorado infantil contos da transmisión oral galega foi “Contos Marabillosos” de Edicións do Cumio para a que Xosé Ramón Mariño Ferro, con ilustracións de Cesáreo Varela, adaptou *Os dous xemelgos, o dragón e o pazo encantado* (2000a), a historia de dous xemelgos que cando un marcha polo mundo, libera a unha princesa dun dragón e casa con ela, se converte en estatua de pedra por un feitizo, pero é liberado polo seu irmán; *Brancaflor* (2000b) que é a historia da filla pequena dun meigo que axuda a Xoan, un mozo preguiceiro e xogador, a superar as probas ás que o somete o bruxo, e co que escapa; *Iria e o cabalo Buligán* (2000c), as aventuras da princesa Iria que, véndose obrigada a casar cun pretendente que non quere, foxe axudada polo cabalo Buligán até atopar un príncipe que a salva do malvado; e *A filla do rei* (2000d), a historia dunha princesa que, sendo a máis fermosa e a máis intelixente, ten tanta soberbia que, no momento de casar, decide propoñerlles dúas probas aos pretendentes para casar con aquel que as supere que resulta ser un príncipe que con diferentes artimañas a fai unha muller moi humilde e bondadosa.

Na mencionada colección “Os contos do trasno Comodín”<sup>157</sup> de Kalandraka Editora foron varias as adaptacións ao galego de contos da transmisión oral, tal como se indican en diferentes peritextos, que se ofreceron en formato álbum ao lectorado infantil cunha reescritura instrumental na narrativa textual e unha reescritura lúdica na proposta plástica. Os contos maravillosos que se publicaron neste período foron:

- *As fabas máxicas* (2000), de María Dolores Hermida Alberti con ilustracións realizadas por Juan Rivas Fernández, a historia de Xián, que cambia a súa vaca por cinco fabas máxicas

---

<sup>157</sup> Neste traballo non se analizan aquelas reescrituras e adaptacións en formato álbum que nos seus peritextos indican que parten dunha versión realizada por autores clásicos das reescrituras, como é o caso dos irmáns Grimm ou Perrault.

que cando se converten en plantas sobe por elas e volve con moedas de ouro, unha galiña que pon ovos de ouro e unha arpa máxica.

- *Os dous corcovados* (2000)<sup>158</sup>, conto adaptado por Raquel Méndez, acompañado das ilustracións de Óscar Villán (Valladolid, 1972), no que dous irmáns, Xan e Perillán, teñen a desgraza de ter os dous unha gran corcova e mentres que Perillán consegue que unhas velliñas con poderes máxicos o liberen da súa eiva, o seu irmán corre a sorte contraria pois as mesmas vellas sométeno a vivir coas dúas corcovas, a propia e a do seu irmán.

- *O frautista de Hamelín* (2002)<sup>159</sup>, de Xosé Ballesteros (Vigo, 1956) con ilustracións de Samuel Ribeyron na que un frautista coa súa fruta máxica libera dunha praga de ratos ao pobo de Hamelín, mais como o seu alcalde non lle dá a recompensa acordada leva a todos os nenos hipnotizados cunha melodía.

- *O pescador e a súa muller* (2002), onde Manuela Rodríguez (Pontevedra, 1967) con ilustracións de Josep Rodés (St. Feliu de Codines-Barcelona, 1972), que presentan imaxes atractivas, ben resoltas e cheas de harmonía xunto cun estilo particular a base de colaxes e acrílicos (Obiols, 2003: 60), recrea a historia dun pescador que atopa no mar un rodaballo, que é un príncipe encantado, que lle concede desexos, e a súa muller, cunha avaricia desmedida, pídelle ter unha casa, logo un castelo, despois ser raíña, ser papa e finalmente ser Deus, converténdose o marido nun “monicreque articulado a medida que atende ás peticións da muller” (Rojas, 2003a: 70).

- *O zapateiro e os trasnos* (2003), unha historia adaptada por Eva Mejuto (Sanxenxo, 1975) sobre un zapateiro moi humilde e a súa muller a quen uns trasnos o axudan e fan que cambie a súa sorte que se acompaña das ilustracións a toda páxina de Elia Manero, realizadas coa técnica da colaxe tridimensional (teas, fíos, etc.), que supoñen unha brillante proposta plástica na que predominan os tons cálidos (laranxas, vermellos, ocres, etc.) que invita á recreación no detalle e que amplían, amenizan e enriquecen a lectura textual. Mantén certas constantes do conto popular como son o protagonismo de personaxes de bo corazón, pobres e traballadores, a repetición de estruturas que serven de fío condutor, a disposición de palabras que acentúan o ritmo e a musicalidade e o final feliz, destacando a coidada expresión do texto, a harmonía do contido coa forma e as suxerentes ilustracións (Navarro, 2003b: VII).

---

<sup>158</sup> Foi reeditado en 2001 no número 2 da colección “Minilibros para soñar” da mesma editorial.

<sup>159</sup> Foi reeditado en 2002 no número 4 da colección “Minilibros para soñar” da mesma editorial.

- *Garavanciño* (2008), adaptación realizada por Olalla González protagonizada por un ser diminuto, un rapaz anano ao que seus pais chamaron Garavanciño polo seu minúsculo tamaño. Cando vai facer un recado á tenda por encarga da súa nai, bótase a chover e vive unha serie de aventuras ao refuxiarse debaixo dun repolo que un boi come. Os seus pais escóitano dentro da barriga do boi que o expulsa a través dunha gran ventosidade. Narrado en terceira persoa cun estilo sinxelo, ritmo áxil e léxico perfectamente axeitado ao lectorado infantil, xoga co cambio de letra, máis grande e en negriña, para marcar a elevación do ton dos personaxes. Complementábase coas ilustracións a lapis de Marc Taeger (Berna, Suíza, 1963) nas que emprega cores vivas, alegres, saturadas e moi contrastadas e figuras ben definidas sobre un fondo branco para crear composicións sinxelas, sen profundidade, con concepcións espaciais semellantes ás dos nenos e con figuras esquemáticas, imitando no trazo os garabatos. É polo tanto un conto que se encadra dentro do grupo temático dedicado a personaxes de pequeno tamaño que deben demostrar a súa valía e astucia para acadar un lugar no mundo, cun texto conciso e rotundo que prescinde de detalles accesorios (Soto, 2009a: 8) e con ilustracións que invitan “al goce y la alegría” (Squilloni, 2009: 6).

A última das coleccións que se achegou ás reescrituras instrumentais dunha maneira salientable foi “O” de OQO Editora que dende a súa inauguración en 2005 acolleu para o lectorado infantil adaptacións de contos de diferentes latitudes en formato de álbum, varios deles con presenza de elementos maravillosos, e tamén contos de autor a imitación do hipotexto:

- *O cuarto prohibido* (2005), de Itziar Ezquieta (A Coruña, 1975), incluído na Lista de Honra de CLIJ 2006, é a historia dun leñador moi pobre, pai de tres fillas, que corta un día no monte un grande e vello teixo do que sae un furioso xigante, quen lle explica que para recuperar a machada ten que dicirlle á súa filla máis vella que a veña buscar. A filla do leñador accede á petición e a facer todo o que o xigante lle mande a cambio dunha moeda de ouro para seu pai e de ser a dona de todo canto o xigante ten, mais non cumpre a súa promesa, méntelle ao xigante e este mátaa. Acontece o mesmo coa segunda filla do leñador, até que a filla pequena engana ao xigante e logra devolverlle a vida ás súas irmás, coa axuda máxica da súa agulla de prata, fío e unha misteriosa untura que o xigante ten gardada nun tarro. As tres irmás escapan do tronco do vello teixo e pechan para sempre a entrada coa untura. Nas ilustracións surrealistas a dobre páxina da autora intúense e anúnciase a temática coas pegadas sanguinolentas, as perspectivas cara á porta escura e o dramatismo das cores que enfatizan os

ambientes, achegando ao texto maior inqueda e dramatismo. A técnica empregada é mixta, usando anacos de papeis, manchas de pintura, fregados, esgrafiados etc. cunha intención moi expresiva. Trátase dunha versión dun conto castelán emparentado con *Barbazul*, de Perrault, ou con *Il nasso d'argento*, de Italo Calvino que en clave simbólica supón unha viaxe iniciática das irmás protagonistas con ilustracións moi pictóricas cun acertado *collage* e colorido que conseguen transmitir as emocións que negan as palabras (CLIJ, 2006b: 62; Navarro, 2006e: VII).

- *¡Manda narices!* (2005), adaptación de Paco Liván dun conto canadense sobre as peripecias de tres irmáns que reciben en herdanza do seu pai mago unha ola e unha culler, coa que ao remover aparecen tres obxectos con poderes máxicos. Coñecen a un príncipe avaro e vaidoso que lles rouba os tesouros, mais as irmáns con inxenio danlle un escarmento e recuperan as súas riquezas. Está ilustrado a dobre páxina por Iván Prieto (O Barco de Valdeorras, 1978) quen emprega a técnica da colaxe con recortes de cartolinas, ás veces pintadas, superpostas unhas enriba das outras sobre un plano liso, para completar o texto, xogando coas cores e os contrastes de claro e escuros, aínda que os rostros dos personaxes son pouco expresivos e non reflicten as emocións que suxire a narración. Ao xeito dos contos maravillosos, empréganse tres obxectos máxicos neste álbum narrado con humor e desenfado e cun importante papel das ilustracións que actualizan esteticamente este relato de raíz tradicional, combinando tradición e modernidade nunha historia na que trunfa o enxeño e se reflexiona sobre a solidariedade entre irmás (CLIJ, 2005b: 49). A historia, que transmite valores positivos, presenta todos os ingredientes típicos dos contos, tanto en estrutura, desenlace e contido como en temática, personaxes, espazo e tempo, facendo acto de presenza a maxia na figura dunhas árbores con poderes (Navarro, 2006a: VII).

- *Verlioka* (2005), adaptación dun conto ruso realizada por Patacrúa, nome literario de Marisa Núñez (Sarria, 1961), na que se narra o enfrontamento e victoria dunha serie de personaxes humanos e animais (avoa, avó, oca, esqueleto dun mil razas, un burro co rabo a rastras e unha cabra sen un corno) co xigante Verlioka porque raptou as fillas dunha parella de anciáns que aparecen ilustrados de maneira humorística e hiperbólica por Sergio Mora (Barcelona, 1975) coa técnica da pintura que achega a sensación de antigo. Son ilustracións de carácter figurativo que complementan o texto e que, por veces, xogan co escatolóxico, tanto a nivel textual coma visual, contribuíndo a crear un clima de inqueda e medo por medio das formas e as cores. En relación co conto orixinal, a adaptación suavízase

convertendo a morte en secuestro e eliminando obxectos que axudan o vello labrador contra o xigante Verlioka; e sérvese do recurso da repetición, que converte a vinganza nunha liberación de reféns e as ilustracións de tintes surrealistas son moi acordes ao ton do relato, remarcando o carácter hiperbólico dos personaxes e insuflando grandes doses de humor (CLIJ, 2006a: 55).

- *A bruxa regañadentes* (2005), álbum a partir dun conto turco-ruso, realizado por Tina Meroto, que recorda o máis coñecido *Hansel e Grettel*, no que se conta o que lle aconteceu a tres irmáns cando, desobedecendo as advertencias de súa nai, se adentran no bosque e descubren unha casa habitada por unha bruxa, con dentes de ferro que come nenos e que cos seus ósos facía o valado que rodeaba a casa. Os nenos sálvanse dese final trágico grazas ás artimañas do irmán pequeno. Esta atmosfera temerosa está moi ben lograda por Maurizio A. C. Quarello (Torino, 1974) nas ilustracións con cores moi matizadas e predominio da gama dos negros e grises, na que só o vermello, xunto con algún que outro ton cálido, sobresa para dar luz á escuridade do bosque. Nelas destaca a expresividade dos personaxes e dos obxectos “que presentan una estética gótica muy en sintonía con la temática de la historia” (Ferreira, 2012b: 50) e nas que o presonaxe agresor, a bruxa, represéntase cos seus atributos tradicionais.

- *Bóla de Manteiga* (2006), adaptación dun conto noruegués de Ana Presunto, nome literario de Marisa Núñez (Sarria, 1961), narra a historia dun neno gordo e comellón, chamado Bóla de Manteiga, que vive coa súa nai e que se salva das tres tentacións (coitelo de prata, garfo de prata e cullerón de prata) que artella unha bruxa astuta e teimosa para conseguir botalo na ola do caldo e comelo; mais ao final é ela quen acaba burlada, enganada e abrasada no caldeiro, vítima do seu propio castigo. As ilustracións a base de pintura con tonalidades cálidas e frías de Iván Suárez (Santiago de Compostela, 1973) esaxeran as proporcións e a xestualidade dos personaxes, rozando a caricatura, cunha forte acentuación nas súas faccións, cargadas de expresividade, sobre todo nos ollos, nariz e boca. Son composicións tremendistas, de esaxeradas proporcións, con cores rotundas e con contraste xeométrico na cara dos protagonistas, para marcar o cómico e o absurdo, xogando con ángulos xirados, picados e contrapicados (CLIJ, 2006d: 62).

- *A Princesa do Caurel* (2006), un álbum de Patacrúa, nome literario de Marisa Núñez (Sarria, 1961), que adapta un conto tradicional europeo de estrutura acumulativa, no que varios animais e elementos da natureza lle rouban á princesa o seu anel e será o pastor quen

llo devolva e reciba un bico. Ao longo da narración, insírense preguntas sobre a narrativa visual que se mostra ao oínte/lector, coa intención de descubrir e anticipar os personaxes. Conta cunha estrutura encadeada, repetitiva e dialogada con circularidade narrativa e un final feliz, no que salienta o trazo identitario xeográfico, pois esta adaptación localízase nas terras do Caurel. Son de destacar as ilustracións sobre fondo branco de Javier Solchaga (Zaragoza, 1971) que combinan a escultura e a fotografía por medio da macrofotografía, aumentando os pequenos detalles que forman parte dos obxectos, coa finalidade de captar a atención do lector e potenciar a observación, e que recordan o artista galego, Eugenio Granell. Os diferentes personaxes son esculturas tridimensionais elaboradas a partir de elementos cotiáns aos que se lle confire un novo significado, como dous parafusos que son os cornos dun chibo ou un afialapis a cara dun can, xogando cos ángulos xirados, picados e contrapicados para crear novas narracións visuais.

Segundo Muíños (2007: 71) é unha “fermosa e interesante conxunción entre un texto ben estruturado, eficaz e imaxinativo e unhas ilustracións impecables” que se basea en repeticións e que innova coa compoñente gráfica na que mesturando fotografía e pintura se combinan diferentes materiais, mantendo un diálogo co lector (Paula Fernández, 2007: VII). Na innovación da ilustración tamén reparou Ramos (2008, 2010) para quen é unha orixinal recreación dun conto tradicional europeo que salienta “pela ilustração, muito osada, resultado da fotografia e da composição de elementos muito diferentes” (Ramos, 2008: 69), iniciando o pequeno lector no xogo da interpretación, permitíndolle avanzar hipóteses por medio da reutilización de materiais coñecidos con diferentes funcionalidades, primando os elementos naturais, como a madeira que permite a percepción da súa textura. Caracterízase por ofrecer unha relación entre os personaxes de depredador/presa e a intervención de elementos naturais personificados, como o lume e a auga, ademais de pola interacción co lector/oínte a través das preguntas e repeticións, tirando partido dos elementos sonoros e rítmicos e os paralelismos “combinando, num único livro, uma dimensão tradicional e oral com outra visual e gráfica” (Ramos, 2008: 69).

- *Tres desexos* (2007) é unha adaptación dun conto portugués, realizada por Eva Mejuto (Sanxenxo, 1975), na que se ofrece a historia dun matrimonio vello ao que un día lle cae pola cheminea un papel que lle ofrece realizar tres desexos. Mais a fame provoca que a vella se precipite na petición e acabe cun chourizo como nariz, feito que leva a que teñan que gastar o seu último desexo pedindo que o chourizo desapareza e continuar pobres pero felices,



soñando nas noites de lúa. Nas ilustracións de Gabriel Pacheco (México, 1973) predominan as tonalidades escuras e cálidas, en relación coas emocións e o momento representado, as figuras redondeadas e coas extremidades deformadas e a presenza simbólica da lúa, salientando a creación “dun discurso visual y conceptual” co argumento, a multiplicidade de lecturas posibles e o xogo “con minúsculos elementos” (Squilloni, 2008: 65).

- *Zalgum* (2007), adaptación dun conto da tradición bérber de Kabilia realizada por Luísa Morandeira, trata un tema tabú ou pouco frecuentado na literatura infantil, o incesto, e a rebelión dunha muller contra o seu destino, combinando elementos propios dos contos maravillosos, como os animais humanizados que axudan á protagonista. É a historia dunha fermosa moza de cabelo vermello, chamada Zalgum, que, ante a obriga de casar co seu irmán, lisca da casa e se agocha nunha cova, axudada por unha pega, unha andoriña e unha vaca. O irmán airado acode alí e córtalle unha man e ela bóttalle unha maldición. O príncipe do país veciño, coa axuda dunha vella feiticeira, lévaa ao seu palacio e Zalgum, coa intervención novamente dos animais, recupera a súa man, casa co príncipe, co que ten dous fillos, e pasados os anos, cura da doenza a seu irmán. As ilustracións figurativas e coloristas de Bernardo Carvalho (Lisboa, 1975), facendo uso da pintura cunha ampla gama de tonalidades cálidas, sitúa o relato nunha zona desértica e representan os personaxes con caracterización africana. Trátase dunha historia cargada de simbolismo na que as persoas adoptan un determinado comportamento, segundo lles dita a dignidade ou a súa condición de ser humano, e na que a xustiza divina premia os bos e os animais exercen de intermediarios (Navarro, 2007: VII/11) cun gran parecido con *Pel de asno*, de Charles Perrault que explora sentimentos e actitudes (crueldade, astucia, orgullo, capacidade de sobrevivencia, de maduración, xenerosidade...) e que inclúe probas e “maravillas” cunha linguaxe áxil e directa (CLIJ, 2008b: 63).

- *A pota que trota* (2009) novamente Patacrúa, a partir dun conto tradicional danés, ofrece unha historia sobre a pobreza, a avaricia, a humildade e a fe, por medio de dous grupos de personaxes, que representan virtudes positivas e negativas respectivamente, os labregos e o rei. Trátase da historia duns campesiños moi pobres, sometidos baixo o mandato dun rei moi cruel, que cambian a súa única vaca por unha pota máxica que lles consegue comida e riquezas até que o rei se dá conta, emprega a pota como retrete, queda atascado nela e a pota vaise trotando co malvado rei, liberando os campesiños do seu sufrimento. As ilustracións

figurativas de Kristina Andrés (Greifswald, Alemaña, 1971) ofrecen paisaxes amplas coa técnica do debuxo de tinta con tonalidades suaves.

Esta editorial na súa colección Q publicou a reescritura *Valentino* (2005), adaptación dun conto da transmisión oral etíope realizada por Luísa Morandeira, que ofrece o personaxe dun príncipe cobarde que non se caracteriza cos atributos de valentía que debe ter un bo guerreiro, ademais da fauna propia do continente africano. É a historia dun rei poderoso que lle puxo ao seu primeiro fillo o nome de Valentino coa intención de que herdase a súa valentía, mais o rapaz era agradable, bondadoso, intelixente, gustaba de ler pero detestaba a guerra. Entón o rei decide preparar unha cazaría como rito de iniciación á madurez do príncipe Valentino quen, malia finxir estar enfermo, prepara as armas e pérdese no bosque. Diferentes situacións con animais mostrarán ao mozo como valente aos ollos dos demais. Primeiramente chega a lombos dunha hiena ao país veciño no que vive un rei coa súa única filla, quen axuda ao rapaz a enfrontarse a un fero león e regresa nunha besta salvaxe. Despois de casar, chega o exército inimigo e consegue a vitoria grazas á habelencia da súa muller. Cando consegue o trono, proclama a paz. Nas ilustracións figurativas Renata Gallio aplica a pintura, respectando a textura da base, e inclúe outros materiais, como pequenos anacos de papeis, cun sentido decorativo moi delicado, ofrecendo composicións que complementan o texto con detalles da contorna e dos personaxes, cunhas figuras moi vivas grazas ao deseño expresivo dos ollos e ás actitudes dinámicas dos corpos. As cores aínda que son escuras teñen un aspecto cálido coa utilización do vermello.

Outras achegas puntuais que enriqueceron as reescrituras instrumentais foron *Antoloxía do conto de tradición oral* (Xerais/La Voz de Galicia, 2001), unha colectánea de quince contos populares galegos recollidos e reescritos polos autores Xosé Miranda (Lugo, 1955), Antonio Reigosa (Zoñán, Mondoñedo, 1958) e Xohán Ramiro Cuba (Lugo, 1958) na que se acollen os contos maravillosos “O paxaro que fala, a árbore que canta”, “Brancaflor”, “O demo na mochila”, “A árbore das tres laranxas”, “O paxaro de ouro”, “A caixa dos demachiños” e “Os chepudos e as bruxas”.

En *Pequena Mitoloxía de Galicia* (Xerais, 2001), Miranda, Reigosa e Cuba recompilan, a modo de dicionario para os máis pequenos, os personaxes e habitantes imaxinarios de Galicia, os lugares e obxectos máis coñecidos da tradición galega. Na introdución indican que o seu propósito é aprender a tratalos e convivir con eles, ademais de presentarlles de xeito ameno aos máis novos o saber tradicional de Galicia transmitido pola vía oral e que se fixan así na

escrita como xeito de evitar que desapareza; explican a diferenza entre “fada” e “moura”, e abordan cuestións como “Mourindade”, “Mundo subterráneo”, “Os castros e as vigas”... Como indicou Martínez Bouzas (2002: 2),

unha escolma requintada dos seres e realidades arrolados no mundo das fantasías dun país de dous mil anos de memoria e que os autores nos transmiten en breves definicións ou descrições e en fugaces historias de xorne popular recuperadas da oralidade, da memoria ancestral.

Miranda e Reigosa no volume *Cando os animais falaban. Cen historias daquel tempo* (Xerais, 2002c) presentan noventa e nove explicacións etiolóxicas de temática diversa, entre elas, a de personaxes dos contos maravillosos, como a función dos nubeiros e da vella do arco da vella, a orixe dos trasnos e como se collen e como morren os xigantes, que se acompaña cada explicación ou personaxe cunha ilustración a cor de Andrés Meixide (Vigo, 1970). O volume salienta pola súa coidada edición, o humor, o enxeño, a brevidade das historias e as ilustracións que sintonizan co carácter máxico e divertido dos textos (CLIJ, 2003: 71). Son relatos que sirven para explicar o mundo a través de mitos fundamentais, cos que se quere chegar a ordenar o caos e entender os misterios do universo, con presenza da mitoloxía grega e da mediterránea, para explicar moitos fenómenos naturais e condutas humanas, acompañados de ilustracións figurativas e coloristas (Montaña, 2003: VII).

E no ano 2004 Editorial Galaxia recuperou e adaptou á normativa vixente os contos inéditos “O Rei avaro”, “O labrego e mais o Rei” e “A dona encantada”, de Vicente Risco (Ourense, 1884-1963) no volume *Tres contos maravillosos*, que son boas mostras de reescrituras instrumentais pois manteñen todas as características estruturais do hipotexto, como xa se comentou anteriormente. O novidoso desta edición é un peritexto inicial no que se Xulio Pardo de Neyra explica a xénese dos tres relatos que naceron co afán de “chegar a mans dos nenos e nenas de Galicia” e a compoñente visual de estilo figurativo que se debe ao ilustrador Jacobo Fernández (Vigo, 1971), realizada a tinta en branco e negro e algún plano en gris ou violeta. Predomina o uso da liña cun estilo decorativo que crea tramas e planos diferenciados e móstrase os personaxes en diferentes actitudes que completan a narración. Son textos que conteñen diversión, enxeño e recreación de ambientes fantásticos, aos que se engade a maestría do autor ourensán e o didactismo que non cae no tendencioso (Paula Fernández, 2004b: VII) ademais da “interesante proposta iconográfica” (Seoane, 2004: 68).

Tamén houbo publicacións institucionais que acolleron reescrituras instrumentais como foi o caso do volume *Lendas, contos e outras historias* (2000) que recompila contos, lendas e historias, recollidas e realizadas polos alumnos e alumnas do CEIP A. Ínsua Bermúdez de Vilalba durante os cursos escolares 1998/1999 e 1999/2000, dentro do programa “Na Compañía dun Libro-Campaña de Fomento da Lectura dos Maiores”, organizado pola Consellería de Cultura, Comunicación Social e Turismo a través da Dirección Xeral de Promoción Cultural. Acóllense historias maravillosas como “A serpe do arco da vella”, “Encantamentos”, “A muller de ouro”, “A doncela do bosque”, “O anano das burlas”, entre outras.

Ou a versión realizada por X. M. González Reboredo (Lugo, 1946) para o volume *Contos de trabes, animais, parvos e un ensaio* (Xunta de Galicia, 2004) da coñecida historia “A trabe de ouro e a trabe de alcatrán”, que fora recuperada por intelectuais e etnógrafos como Vicente Risco e Leandro Carré Alvarellos, situada no monte dos Castros e protagonizada por un mozo cego que tenta buscar o tesouro nunha cova moi grande custodiada por unha fada na que se agachan unha trabe de ouro cos tesouros dun mouro e outra de alcatrán que se derruba ao intentar roubar o tesouro.

E, por último, a reescritura instrumental “Apio” (pp. 27-41), publicada no volume colectivo *Contos de vermes, libros, princesas e parrulos* (Xunta de Galicia, 2006), no que o xa mencionado Xosé Miranda (Lugo, 1955), seguindo a estrutura do conto maravilloso, conta a historia do feitizo que sofre Apio, filla do rei dun afastado país, cando a raíña está embarazada e sofre un antollo de apio e, malia os esforzos de todo o reino, non se pode conseguir en ningún lugar. Ante a desesperación do rei, aparece un mouro que se fai co prezado elemento, coa condición de que lle entregue o seu primeiro fillo cando cumpra quince anos. A princesa Apio é levada polo mago e pechada nunha torre, constantemente vixiada por unha vella moi fea, até o día no que aparece un príncipe que a libera coa axuda de tres elementos máxicos que a vella lle proporcionara. Son claras as referencias ao conto de “Rapuncel”, no motivo do rapto do fillo e do encerramento na torre, ademais da aparición do heroe-salvador, o príncipe. O texto acompáñase dos debuxos feitos a tinta de Victor Rivas de estilo figurativo que ilustran algunhas escenas do relato cun predominio da liña cun trazo vigoroso e solto.

En canto ás **reescrituras lúdicas, humanizadoras e ideolóxicas** a década iniciouse, seguindo o ano de publicación e a orde alfabética do autor, coa edición dun conxunto de vinte e sete contos dirixidos a un lectorado a partir dos 8 anos titulado *Nena de flan* (Alfaguara/Obradoiro, 2000), de Xoán Babarro (Calvelo de Maceda-Ourense, 1947) no que a nena Leticia relata contos e ditos recollidos da memoria do seu avó, así como anécdotas da súa vila, acollendo ademais de contos realistas e poemas, algún conto maravilloso, como o que emprega o motivo da transformación dun príncipe en aguiá. Nas ilustracións Xan López Domínguez (Lugo, 1957) xoga coa gamas de grises en contraste co trazo grosso e negro que contornea as figuras e personaxes representados.

As crenzas sobre os mouros, típicas do folclore galego, son o fío condutor da novela xuvenil *A cova dos mouros* (Baía, 2000), onde Xabier Barreiro en dezanove capítulos relata as aventuras maravillosas de Abdul, un rapaz mouro que vende postais aos turistas de Compostela e que, ao coñecer a historia das covas de mouros nun libro do Museo do Pobo Galego, decide internarse nunha delas na procura dun tesouro. O protagonista vese inmerso nun mundo fantástico no que coñece fragas e vilas moi estranas, o traballo e a vida dos seus habitantes e viaxa por diversas dimensións espaciais, onde se atopa con diversos personaxes fantásticos, que actúan como auxiliares, como o sapo greñado, a deusa Xema, o anano-esponxa... explicándolle as normas para conseguir o tesouro, axudándoo na busca e amosándolle o verdadeiro tesouro da cova: a súa felicidade interior. Ademais da viaxe maravillosa, prodúcese nesta reescritura humanizadora a viaxe interior do protagonista que madurece e medra como persoa.

De novo Xan López Domínguez (Lugo, 1957) ofrece unha reescritura lúdica para primeiros lectores co título temático *A princesa e o dragón* (Casals, 2000) no que subverte os personaxes dos contos maravillosos ao relatar os incidentes que acontecen durante a representación no colexio da obra teatral homónima, que escribira Alicia, a profa de matemáticas, por parte dun grupo de alumnos. É a historia dunha princesa secuestrada por un malvado mago e custodiada por un malvado dragón, á que van liberar tres príncipes (vermello, azul e amarelo) que non realizan as accións esperadas e non cumpren coa actitude que se espera deles. Así o príncipe vermello vence o dragón cunha patada nos xeonllos, discuten entre eles e bótanse enriba do mago. Son de salientar as ilustracións figurativas e coloristas do autor que ocupan moito espazo e que amplían a narrativa textual, ofrecendo escenas e personaxes remarcados cunha liña negra para perfilar as figuras, nas que se detén en

remarcar a expresividade. É “unha historia sinxela, con moito sentido do humor e ben articulada” (Neira, 2001: 28) que serve para mostrar o teatro dentro do teatro por medio do diario dunha rapaza que conta a súa primeira experiencia teatral na escola, ao tempo que é un intento filosófico de penetrar na propia esencia do espectáculo e a diversión que conleva, mais, como indica Gracián (2000/2001: 76), que non ten interese como narración de ficción, aínda que sexa sinxela e estea dirixida a un público de pouca idade.

Na reescritura lúdica xuvenil *Lúa e os nubeiros* (Galaxia, 2000)<sup>160</sup>, Xosé Miranda (Lugo, 1955) ofrece a historia dunha nena chamada Lúa que viaxa a unha nube, onde coñece un personaxe marabilloso, un tronante chamado Xan Cabrito, que a colle como prisioneira, até que consegue escapar cun papagaio co que vivirá aventuras e coñecerá a numerosos personaxes que andan á procura dun saco con moedas de ouro, entre eles, algúns pertencentes aos contos marabillosos, como o mago Sufra'h, a Raíña Xoana e a bruxa. Lúa regresa á súa casa montada nunha manta máxica e cando esperta non sabe se a súa fantasía foi real ou non. Acompáñase a narrativa textual de ilustracións de Fran Jaraba (Pontevedra, 1957) que axudan á comprensión da historia. Nesta obra, como sinalou Silvia Gaspar (2000/2001: 7), Miranda conserva as claves da súa creación e do seu labor investigador na tradición fantástica, aos que une compoñentes da literatura universal, como Lewis Carrol, Robert L. Stevenson, *O mago de Oz* ou *Peter Pan*, fundíndose nun relato de aventuras incesantes e fantásticas que resultan algo abigarradas e densas para un lector pouco avisado.

Toño Núñez no conto *O señor Mago e a folla* (Everest, 2000) presenta aos primeiros lectores unha reescritura humanizadora na que se mostra a soidade do Mago Antón, que vive no bosque, e como transforma un obxecto máxico, unha folla que ten a propiedade da fala, na súa filla Antía para que coide del cando sexa vello. Nas ilustracións figurativas de Suso Cubeiro (A Coruña, 1954) represéntanse as escenas da historia nas que salientan os protagonistas debuxados cunha estética clásica, empregando unha gama de cores con predominio do verde, en consonancia co espazo no que sucede a acción, aínda que hai que sinalar unha pexa en canto á tipografía escollida (maiúsculas negras sobre fondo branco) que dificulta a lectura (Rojas, 2000: 73).

Neste mesmo ano Gloria Sánchez (Vilagarcía de Arousa, 1958) volve a botar man da subversión do personaxe da bruxa, como fixera no período anterior, na reescritura lúdica que se analizará pormenorizadamente *Matapitos.com* (Xerais, 2000), ilustrada por Fran Jaraba

---

<sup>160</sup> Reeditouse en 2006 na mesma editorial, mais noutra colección.

(Pontevedra, 1957), na que “fai uso da parodia e do humor ao empregar motivos enlazados dos contos de transmisión oral para ir elaborando esta historia e as sucesivas probas que teñen que superar os rapaces da escola” (Ferreira, 2012b: 42), ofrecendo unha parodia e pastiche coa inserción de diferentes motivos de contos maravillosos, a modernización da contorna, a inserción das novas tecnoloxías e divertidos episodios que demostran a ineficacia da bruxa. Nesta ocasión Marta Matapitos que, malia coidar a súa aparencia física, é unha maligna e perversa Meiga Chuchona, disfrazada de directora dun centro escolar, pretende apoderarse da enerxía vital dos nenos. Grazas ao heroe, o eficaz conserxe Moncho e a profesora Casilda, en función de princesa, non consegue levar a cabo os seus péfidos plans malia secuestrar os nenos. Recorre a situacións de contos e mitos populares, adecuándoos a un referente inmediato para o lectorado, e a vivacidade coa que se narran as situacións de medo e a densidade do discurso introdutorio dos capítulos contrastan coa sinxeleza do propio desenvolvemento e dalgúns parlamentos nun intento de neutralizar o clímax recorrendo ao humor (Gaspar, 2000/2001b: 75).

No ano 2001 no volume *Un saquiño de contos* (Xerais, 2001) publicado con motivo do número cen da colección Merlín, con ilustracións de Xan López Domínguez (Lugo, 1957), recóllense dúas reescrituras lúdicas e ideolóxicas para a nenez de 7 anos en diante: “Macarrón de narices”<sup>161</sup> (pp. 5-35), da autoría de Xoán Babarro González (Calvelo de Maceda-Ourense, 1947), na que se narra a vida do príncipe do país de Narices, caracterizado por ser un neno chorón e caprichoso que só quere comer macarróns con tomate, dende o seu nacemento até que xunto co seu cortexo adquire aspecto de macarrón e é confundido con tubos para o sistema de condución de auga. Rescatado volve comer de todo e recupera o aspecto saudable, malia que lle quedan fociños de macarrón e un bico en forma de o. No segundo, titulado “Florentino, o príncipe Quino” (pp. 91-125)<sup>162</sup>, de Gloria Sánchez (Vilagarcía de Arousa, 1958), dáse conta da vida do príncipe herdeiro do reino dos marraos, Martiño Tonecho Segundo, aínda que lle chamaban Quino Quiniño, alcume popular de Florentino, fillo do rei Martiño e da raíña, Martina de Corticela, que é educado como un bo herdeiro dos cochos, pero que é desterrado do reino, por empezar a ducharse, falar cun vocabulario correcto, ter bos modais, gustar das flores e a limpeza, á beira da lagoa onde coñece a princesa Cocha

<sup>161</sup> Publicouse en edición exenta no ano 2011 na que se engade unha dedicatoria inicial; se substitúen dous poemas da edición anterior por outros novos; se acomoda o texto ás normas ortográficas do galego vixentes na actualidade e a narrativa visual corre a cargo de Marcos Calo (A Coruña, 1974).

<sup>162</sup> Este conto publicouse en edición exenta na colección Merlín en outubro de 2010 con ilustracións de Xan López Domínguez (Lugo, 1957).

Alba, filla do rei Cochón Radiante, que o pai encerrara nunha torre de cristal altísima e a quen o mago Merlín lle regalara un traxe máxico para escapar de noite a batuxar na lamela; de forma que xoga “coas coordenadas do desaliño e da inmundicia” e amosa uns contravalores que axudan a que o lectorado poida percibir “o que non quere, o que non está ben e/ou o que debe rexeitar” ao recrear un escenario noxento no que se unen a esaxeración extrema, a deturpación de valores e a mestura de planos (Navarro, 2011: VII/7).

Marilar Aleixandre (Madrid, 1947) inspirouse na tradición oral de Rusia na adaptación para un lectorado de pouca idade *Basilisa, a princesa sapiño* (Galaxia, 2001), onde reelabora un conto popular ruso, tamén recollido por Afanásiev e os irmáns Grimm, sobre o encantamento da princesa Basilisa, convertida en sapo, e a súa historia de amor co príncipe Igor. O tzar decide someter os seus tres fillos a unha serie de probas para decidir cal deles será o herdeiro do reino, que consisten en traerlle a alfombra máis bonita do mundo, o pan máis saboroso e a princesa máis fermosa. Igor, o máis bo de todos, axudado nesta empresa por un sapo que vive debaixo da trapela do xardín, supera os seus irmáns nas probas. Un día Igor atopa a pel de sapo e tíraa ao lume, o que provoca a perda da princesa e un longo percorrido na súa busca que o levará até a felicidade final. Acompáñase a historia de ilustracións realizadas por Enjamio (La Habana, 1962) que recrean escenas do narrado. A crítica incidiu no trasfondo fantástico deste relato, no seu escenario medieval e na presenza de numerosos trazos orais, como rimas, repeticións, cantigas e conxuros, para que o lectorado non perda o fío da historia, e uso de tópicos da literatura popular como a figura da rapaza protagonista, Basilisa, metade animal, metade fermosa muller, que só pode ser liberada do encantamento polo amor do seu namorado, Alexis, aínda que esta versión de Marilar Aleixandre introduce novidades e “o desenlace non é ese exactamente e así Basilisa libérase do feitizo dun xeito pouco violento e case casual” (Paula Fernández, 2002a: VII). Tamén valorou a importancia de achegar o lectorado a culturas menos coñecidas, mostrándolle ese mundo intemporal dos feitizos e encantamentos onde nada ou todo é o que parece cun labor ilustrativo realizado con “delicadeza e calidade” (Rojas, 2003b: 75).

Xabier P. Docampo (Rábade, 1946) en *Un conto de tres noites* (Xerais, 2001a) presenta ao lectorado xuvenil un narrador que relata historias que remiten a contos da tradición oriental, especialmente aos contos de *As mil e unha noites*. Son tres contos narrados en tres noites, nas que un contador ao estilo clásico e nun ambiente tamén de tradición lle conta a un chairego a historia do rei Gaoth e da illa que anda polo mar adiante dende non se sabe cando,



co obxectivo de explicar o sentido da vida, marcada moitas veces dende a nacemento por algún tipo de agoiro. Como ben indicou Roig (2002c) nesta obra Docampo realiza unha homenaxe ao modo de contar tradicional, ao xeito de Álvaro Cunqueiro ou Ánxel Fole, que tamén aproveitaron na escrita os recursos da narración oral, na que consegue “combinar literariamente mitos, símbolos, tradición e modernidade, escritura e oralidade, mestría e oficio” (Roig, 2002c: 151-152).

Trátase “dunha historia de reis, príncipes, belísimas doncelas e destinos fatais” (A. R., 2002: 68) que recrea un universo maravilloso “sempre recorrendo a algún trazo identitario da sociedade galega, a súa cosmovisión, etc” (Roig, 2008: 150) que remite á época baixomedieval, fusionando claves do conto popular co culto (Gaspar, 2003b: 75).

*¿Víchela, víchela?* (Casals, 2001b), tamén de Docampo, é un conto para primeiros lectores, no que un narrador en terceira persoa relata como Zita, unha nena á que lle gusta ler contos de fadas, logra coñecer unha e conseguir o nobelo de fío de ouro que indica o camiño ao país das fadas, coa axuda dun facedor de contos e dun facedor de estampas que lle escriben e ilustran un conto, no que non só ve reflectida a súa historia e a imaxe da súa fada senón que tamén lle permite coñecer este ser a través dun soño. É un relato “que habla del poder de la imaginación infantil, del poder de los cuentos, y de la magia y el misterio que a veces envuelve el proceso de creación de un libro ilustrado” (CLIJ, 2002b: 65), que ofrece nas imaxes un dobre rexistro humorístico e máxico. As ilustracións de ambas reescrituras débense a Xosé Cobas (Logrosa, Negreira, 1953) nas que mestura o uso da colaxe co óleo e no caso de *¿Víchela, víchela?* o aspecto físico dos facedores correspóndese co aspecto real dos autores.

Para o lectorado xuvenil Francisco Fernández Naval (Ourense, 1956) en *Lendas de onte, soños de mañá* (Everest, 2001) ofrece dezaseis contos onde reescribe ideoloxicamente, para difundir o patrimonio cultural de Galicia, lendas e historias populares galegas, como a da cidade asolagada de Antioquía, os mortos vivintes, almas en pena, a Santa Compañía, a licantrópía e feitizos que converten os homes en animais... con referencias intertextuais a Celso Emilio Ferreiro, Eduardo Pondal e Shakespeare. Ao final do volume facilítase un peritexto, un “Breve diccionario da mitoloxía urbana”, sobre a orixe de cidades e pobos galegos, e unha bibliografía así como o título dos libros nos que se basean algúns relatos. As historias complementáanse visualmente cos debuxos a cor de Beatriz García que mostran escenas do narrado. Fernández Naval revisa o lendario tradicional, pois como sinala Armando

Requeixo (2002: 3) as lendas populares galegas son moi produtivas editorialmente e moi ben acollidas polo público lector.

O mestre e escritor Agustín Fernández Paz (Vilalba, 1947) contribuíu novamente á produción das reescrituras ideolóxicas co relato para o lectorado autónomo a partir dos 8 anos *No corazón do bosque* (Anaya, 2001)<sup>163</sup>, finalista do Premio Nacional de Literatura 2002, con ilustracións do artista Miguelanxo Prado (A Coruña, 1958), no que, tras unha cita de X. L. Méndez Ferrín tomada de *Retorno a Tagen Ata*, un narrador omnisciente relata o “encontro entre o mundo simbólico, representado por un trasno que aparece en todas as culturas europeas e no mundo mítico galego, e o mundo urbano, representado por unha nena” (Roig, 2008: 165). Conta a relación amistosa dunha nena que vai cumprir dez anos co trasno Derdrín, o último representante da fraga e un personaxe mítico das culturas europeas, que se lle mete na súa mochila un día que a mestra leva a clase a coñecer a fraga do río Eume. Esta amizade serve para que o autor reflicta ás novas xeracións os problemas de ambos e a forma de resolvelos, sobre todo en canto ao coidado do medio ambiente e a forma de recuperar a beleza da fraga, ao mesmo tempo que se recuperan as relacións humanas e familiares nas distintas especies. A obra remata coa devolución do trasno á fraga despois de ver nun grande almacén unha trasniña e de quedar en se reencontrar con ela en primavera para recuperar en parella a vida dos trasnos, extinguida por mor da soidade, da pouca atención e do escepticismo humano. Hai polo tanto un encontro entre o mundo simbólico, representado polo trasno, e o mundo urbano, representado pola nena.

Á reescritura humanizadora contribuíu Xosé Miranda (Lugo, 1955) co seu relato para adolescentes *Feitizo* (Xerais, 2001), estruturado en trece capítulos denominados “esconxuros”, que será comentado exhaustivamente. Nárrase o proceso de madureza de Marta, unha adolescente que loita por defender os seus dereitos a ter unha vida normal, propia da súa idade e completamente oposta á que lle propón a súa nai, Xoana, unha bruxa que intenta, por todos os medios, que a súa filla siga os seus pasos. Marta prefire ir á escola e facerse moza de Ricardo, antes que ter o poder para facer esconxuros máxicos ou voar nunha vasoira. Malia non ter problemas de socialización, Marta cédelle os seus poderes á vasoira para seguir coa súa relación con Ricardo. As ilustracións de Fernando Ruibal Piai dan características dos personaxes principais cunha estética gótica.

---

<sup>163</sup> Foi reeditado por Edicións Xerais de Galicia en 2002 e actualizado á normativa vixente do galego na quinta edición (abril, 2006). Conta con tradución ao catalán, éuscaro e castelán.

Neste ano Antonio Reigosa (Zoñán, Mondoñedo, 1958) retoma a figura do diaño ou demo para facelo protagonista e humanízalo na novela para adolescentes *Resalgario* (Xerais, 2001), Premio Raíña Lupa 2000, que será analiza máis detidamente páxinas adiante. En catorce capítulos curtos *Resalgario*, un dos fillos máis novos do Demo Maior que adopta figura humana, conta a súa viaxe a Compostela para visitar San Croques como castigo á súa desobediencia e á súa fuxida do inferno. Nese percorrido ten que botar man a cotío da habelencia, sabedoría e astucia para librarse dos enganos ao que o someten tanto os homes coma os animais e tamén os seres da ultratumba. Despois de moitas aventuras, non exentas de humor, chega por fin a Compostela e alí namórase dunha moza, á que conquista grazas a un consello que lle enviara a nai por carta e non regresa ao seu inferno natal cando o pai o vén buscar no día de San Bertomeu. Salienta esta obra polo humor, presente tanto na formulación de *Resalgario* coma no desenvolvemento das historias por el protagonizadas, a ironía, a inserción de relatos da transmisión oral na trama, a denuncia de condutas xenófobas e a defensa da lingua galega cunha linguaxe, “que é rica, precisa e coidada” (Reyes, 2002: 76). As ilustracións figurativas de Santiago Gutiérrez presentan escenas do narrado e os personaxes protagonistas coas súas características físicas.

En 2002 Manuel Lourenzo González (Vilaboa-Pontevedra, 1955) publica para adolescentes a novela *Estanislao, príncipe de Sofrovia* (Xerais, 2002), precuela de *Tanis I o Mocos*, igualmente ilustrada por Santiago Gutiérrez Gómez. En dezasete capítulos e un epílogo, ofrécese agora a historia dos primeiros anos do rebelde e peculiar príncipe de Sofrovia, fillo de Sexismundo IV e Uxía Lorena, dende o seu nacemento até a súa partida a un internado en Inglaterra. Xa dende a súa caracterización física o lectorado percibe que non é un príncipe ao uso:

O neno non semellaba especialmente bonito, condición que se lle supón a todos os nenos, sobre todo se se trata dun príncipe. Era longueirón, cabezabolo e un tanto narigudo. Pero tiña un sorriso que engaiolaba a todo o mundo (Lourenzo, 2002: 6).

Os primeiros anos de vida de Estanislao transcorren nun estado pleno de felicidade entre os muros do palacio real, situado no centro de Urdela, a capital de Sofrovia e como tal vivía rodeado de luxos e atencións, cumpríndoselle os desexos máis mínimos, aínda que non se lle permitían todos os seus caprichos porque, segundo os pedagogos, “derivaría no futuro en actitudes egoístas e dictatoriais propias dun rei exemplar como se pretendía que fose” (p. 8).

Deste modo, Estanislao pensaba que o resto das persoas vivían igual ca el e que todos os nenos eran tratados como príncipes e todas as nenas como princesas. Así que, alentado polos contos que lle contaba o seu maordomo, resolve converterse en protagonista desas historias e dedícase a observar dende as balconadas os grandes bailes para ver se acudía “a súa damaña dos zapatos de cristal” (p. 15), como no conto de “Cinsenta”; logo acorda ser o xigante de Gulliver e fitaba a todo o mundo coma se fosen ananos, actitude que fixo temer aos médicos que padecese algunha afección cervical. Despois converteuse no Gato con Botas, caendo no estanque dos peixes tropicais, e no conto de Carrapuchiña Vermella fixo de lobo. Tamén pretendeu ser O Rei Ra, o emperador co traxe máxico e agochou un tesouro como nas historias de piratas, de castelos ou de mouros e fadas. Pero a decepción máis forte sentiuna coa historia da Fermosa Dormente do Bosque cando non atopou no xardín do palacio ningunha dama durmida agardando polo seu bico de amor.

Co decorrer do tempo, percátase das problemáticas sociais, como a desigualdade entre as persoas polo reparto inxusto da riqueza, a fame, a escravitude, as diferenzas de clases e razas, o deterioro do medio, o perigo das armas e as consecuencias das guerras, os hábitos de consumo e a importancia da saúde.

Sometido ás estritas normas do protocolo que dominan en palacio, Tanis, o neno príncipe caracterizado por ser fantasioso e curioso, non entende as imposicións dos seus pais e protectores e decide actuar pola súa conta sen solicitar permiso e buscar fórmulas para alcanzar os seus desexos que o levarán a vivir arriscadas aventuras fóra do palacio. Así escapa por un túnel segredo, pérdese pola cidade de Urdela, coñece a vida dun neno normal, fai amigos, comparte xogos e a piques está de morrer pola malleira duns rapaces, perigo do que escapa por unha semente que descubrira na gran biblioteca do palacio. Pola rebeldía proba o alcol, o tabaco e afeccionase aos videoxogos.

Trátase dunha reescritura humanizadora do arquetipo do príncipe na que se presenta un príncipe con ideas moi progresistas que incluso emprega a nivel lingüístico o argot dos *punkis* (tranquis, colegas, dabuten, tíos etc), grupo co que se identifica Estanislao pola súa estética e forma de ver a vida, e que ten o seu primeiro namoramento.

Concha Blanco (Lires-Cee, 1950) no relato para lectores autónomos *Estela, a domadora de ras* (Ir Indo, 2002), ilustrado por Emilio Pereira, sérvese do motivo da rá encantada. A protagonista, unha nena chamada Estela, que se sente bastante triste e baleira, pois a vida do

circo fai que teña que viaxar constantemente e perder as súas amizades, acaba por converter a ra faladora, Carla, nun guapo mozo chamado Álvaro co que casa.

Xerardo Quintiá (Friol, 1970) iníciase na Literatura Infantil e Xuvenil cunha reescritura humanizada para preadolescentes, dirixida ao lectorado a partir dos 8 anos, *A verdadeira historia do burro Feldespato* (Galaxia, 2002), ilustrado en branco e negro por Andrea López (A Coruña, 1976), na que transgrede tópicos coa estratexia do humor, da descontextualización e da caricatura da realidade para narrar, en once capítulos breves numerados co uso dun narrador omnisciente en 3ª persoa, a evolución da vida do burro Feldespato dende o momento que chega á casa da meiga Marica Pendella, situada na vila de Setelúas –que apunta á importancia da simboloxía deste número na contística–, e decide quedar a vivir, tras abandonar o seu anterior amo polos malos tratos que lle infrinxía. Mais nesta nova casa sente moita soidade, porque a bruxa está constantemente durmida, debido a un meigallo mal feito que fai durmir durante cen anos.

Feldespato experimenta unha evolución cara á humanización e aprende a pensar, logo a falar e, finalmente, a ler, feito que provoca o rexeitamento dos que o rodean. Acaba namorado da meiga Marica Pendella e, mentres que agarda que pasen os cen anos que ela tarda en espertar do seu sono, viaxa polo mundo. As ilustracións de Andrea López están en sintonía co texto, adquirindo maiores dimensións nos tres momentos culminantes da trama que se ilustran, complementando a narrativa textual e ofrecendo pistas ao lectorado.

Quintiá transgrede tópicos e rompe cos canons establecidos nesta lección de superación que ofrece o protagonista, na que destaca o emprego da lingua, tanto para acadar efectos de eco, simulando o orneo dos burros, coma elemento de distorsión nun mundo máxico que se sustenta en premisas reais (Navarro, 2002a: VII). Como sinalou Mociño (2003: 32),

É esta unha historia de amor imposible em que se faz uma desconstrução das personagens clássicas da literatura infantil, subvertendo os papéis tradicionais que lhes são atribuídos e, mesmo, alterando o aspecto que deles se espera. Assim, verificamos que Marica Pendella é na realidade um derivado da ‘Bela Adormecida’, posto que, vítima da sua torpeza na arte dos feitiços, padece de um sono do qual só sai cada cem anos, mas não graças ao beijo de um príncipe, antes pelos efeitos da aguardente que lhe traz o seu primo, o Nigro Mante.

Outro dos aspectos salientables da obra, que apunta Mociño (2003), é a presenza da maxia, perfectamente asumible na visión infantil do mundo, como é o feito dun castañeiro dar só mazás e peras, así como polo emprego consciente da simboloxía que representa o número

sete: o nome da aldea na que se situa a acción é Setelúas, a idade de Marica Pendella son sete veces cen anos e o tempo que Feldespato tarda en recuperarse do disgusto son sete días. De feito quizais a causa do sono eterno polo fracaso do feitizo estea no ensaio durante oito meses, ignorando a protección máxica do número sete. A historia tamén rompe co final feliz tradicional da literatura de transmisión oral dando ao lectorado a oportunidade de lle dar un remate ao seu gusto por medio dun final aberto. Por último, emprega unha linguaxe viva, con abundantes reiteracións e expresións que lembran a oralidade e que lle dá frescura e axilidade á narración, na que autor xoga cos elementos máxicos, cos absurdos e co mundo da simboloxía.

En 2003 Marilar Aleixandre (Madrid, 1947) publica para o lectorado adolescente *A Vaca de Fisterra e a trabe de alcatrán* (Luís Vives/Tambre, 2003), na que literaturiza con mensaxe ecolóxica e referencias ao Prestige a lenda galega que xa reescribira Vicente Risco sobre a trabe de ouro e a trabe de alcatrán, á que se refire tamén na dedicatoria inicial. En tres partes, “Fragmentos do Dragón”, “Verbas de ler e desler” e “O corgo de lume”, empregando varias voces narrativas, cóntase por medio duns pergameos as memorias de Basilio, o Dragón de Duiro “escritas para preservar a lembranza duns tempos en que os dragóns eran enormes en tamaño e magníficos en poder, duns tempos en que voaban libres sobre a superficie da terra antes de seren reducidos en autoridade e estatura e confinados no reino subterráneo de Milmontes”, mesturadas coa historia de amor entre os protagonistas que loitan pola defensa de conservar os sinais de identidade fronte aos que queren cubrir a cidade de cemento, recordando lendas e episodios doutros tempos para salvagardar a identidade. Sucédese no mundo subterráneo ou no mundo do revés, empregando unha linguaxe rica e variada, e a intertextualidade “no que destaca a intelixente utilización da tradición popular galega e dos seus seres míticos” (Álvarez e Soto, 2004: 102). Ademais o relato apóiase nas ilustracións de Lázaro Enríquez (A Habana, 1950) con gamas de grises, empregando a augada de corte expresionista, para reflectir escenas narradas de forma simbólica e alegórica. Trátase dunha narración

ateigada de seres míticos, referencias intertextuais e lendas e personaxes que revelan o interese pola plasmación da identidade e a mitoloxía (... ) ademais outros elementos asociados á poética da autora, tales como a viaxe cara ao mundo da fantasía atravesando unha ‘porta’, a busca dun obxecto máxico, a localización do relato no espazo privilexiado na súa produción, a Costa da Morte, ou mesmo a mensaxe ecolóxica que acolle a trama sen recorrencias ao didactismo (Neira en Roig, coord., 2015: 356-357).

No volume *Para cantar e contar* (Xunta de Galicia/Federación de Libreiros, 2003), publicado para conmemorar o Día Internacional do Libro Infantil e Xuvenil, e con debuxos en branco e negro de Xaime Asensi (Vilagarcía de Arousa, 1957), acóllese o relato de Xoán Babarro (Calvelo de Maceda-Ourense, 1947) “Sonsonetiño”, protagonizado polo trasno Pepe Sisto Arou, máis coñecido como Sonsonetiño por se dedicar a escribir sonetos que ía pendurando polas vilas que adoitaba visitar até que un día todos os habitantes marcharon a Canarias. Entón Sonsonetiño, moi enfadado, viaxa nun bilurico a Canarias e consegue coas súas mañas que todos regresen á Terra de Soneira.

Agustín Fernández Paz retoma a figura da serea en dúas reescrituras. A primeira é o volume *A serea da Illa Negra* (Luís Vives/Tambre, 2003a), que acolle un relato para lectorado autónomo en once capítulos “A serea da Illa Negra”, no que aparecen personaxes reais e fantásticos e elementos de propiedades máxicas, partindo das funcións de Propp, cun toque de orixinalidade ao introducir elementos dos contos de medo e de misterio. É a historia dunha serea (agresor), ser fantástico mariño, descrito como “unha figura terrible, un ser metade muller e metade peixe, co corpo medio cuberto por longas guedellas verdes” (p. 57), que habita en Illa Negra e que manifesta a súa maldade a través da virulencia que lles transmite ás únicas augas que albergan peixe no seu interior, recubrindo de malfado a todo aquel que ousa internarse nelas e que propicia que os habitantes de Arán (víctimas) marchen da illa en busca de traballo. Grazas á inocencia de Sara (heroína), filla da única familia que resistiu, e ás buguinas (auxiliares) Tair, Luou e Druim, ao servizo da Dona das Augas, sálvase á poboación da Illa Negra e recupérase a tranquilidade. As imaxes figurativas en branco e negro de Miguelanxo Prado (*A Coruña*, 1958) en gamas de grises e dunha grande expresividade inciden no terror e o misterio que transmite o relato e retoman elementos do rico patrimonio inmaterial de índole cultural e espiritual que Fernández Paz quere facerlles chegar ás novas xeracións para conservar a rica tradición da colectividade galega.

A segunda, *A praia da esperanza* (Xerais, 2003b), é unha historia para lectorado a partir de 9 anos na que protagonista, unha nena chamada Raquel, coñece no interior dunha buguina a Sunia, unha serea minúscula, que quere gorecerse das intempestades do inverno ao calor dos humanos, polo que lle solicita a Raquel que a acolla e a cambio, como se dunha Sherezade de *As mil e unha noites* se tratase, promételle narrar fermosas historias coa caída da noite, nunha clara intertextualidade cos contos clásicos (Roig, 2008: 169). Ambas, nena e serea, manteñen

unha relación de amizade até que a praia se asolaga de chapapote dun petroleiro, ao que se refire como “aquele dragón de infinitas bocas negras” (p. 52), e Sunia morre ao arriscar a súa vida porque quería compartir con outras sereas a amargura daquel tempo terrible.

Móstrase a solidariedade e o espertar dunha conciencia ecoloxista, na personaxe de Raquel quen, despois de participar nas tarefas de limpeza e de formar unha cadea humana que, nunha defensa simbólica da costa asediada, representa a palabra “vida” sobre a area da praia das últimas vacacións, segue escoitando o son da buguina co desexo de que o mar se recupere e así poder coñecer as amigas da serea falecida e escoitar “de novo as historias maravillosas que só coñecen as Sereas Minúsculas” (p. 83).

Complementábase con varios peritextos: sete anexos informativos sobre a catástrofe do Prestige que inclúen fotografías, datos, dúas cartas de dous nenos aos Reis Magos e ao Congreso dos Deputados nas que salientan a inxustiza e impunidade do acontecido. Os debuxos acuarelados de Teresa Nóvoa (Madrid, 1955) son composicións que amosan as características da protagonista e a súa visión do acontecido. Trátase novamente a temática da defensa ecolóxica botando man de elementos simbólicos como é a serea que representa o mar. A sinxeleza na expresión, o emprego de seres fantásticos e a personalidade da protagonista feminina captan a atención do lectorado (Navarro, 2004a: VII) desta crónica sobre as agresións ao medio e o seu impacto social.

Xavier López Rodríguez (San Cibrao de Hermisende-Zamora, 1956) en *A alfombra falsa* (Everest, 2003) ofrece un relato para o lectorado a partir de 8 anos no que un narrador protagonista en primeira persoa, Mauro, un neno enfermo de varíola, conta en catorce capítulos as aventuras que viviu xunto coa súa veciña Benita, unha vez engulidos por unha alfombra e unha manda que os levan a un mundo subterráneo, onde se atopan con diferentes seres fantásticos, como o xigante do río de Lume, os homes-ratas ou o home-voitre, que ou ben lles meten medo ou son atrancos no seu camiño na busca dunha saída ao mundo exterior. Coa axuda da muller da Auga, van ao outro lado dunha lagoa a cambio dun abrazo, e o Xigante Formigón ábrelles o buraco do exterior despois de que o rasquen nas costas. As ilustracións figurativas de Noemí López (Xixón, 1974), realizadas en acuarela con cores intensas e variadas, provocan un alto contraste e conectan coa situación fantástica do texto por medio da técnica augada empregada para os fondos. Obsérvase na creación dos personaxes a influencia dos cómics, filmes, debuxos animados, videoxogos ou libros de ciencia ficción (Paula Fernández, 2003: VII).



Xosé Luis Martínez Pereiro (A Coruña, 1959) humaniza o personaxe da serea no relato para a mocidade *A muller mariña. (Dunha mítica criatura do mar e da terra)* (A Nosa Terra, 2003), onde cun narrador omnisciente literaturiza a lenda sobre Froián, un monteiro que cando saía de caza se atopou na beira da Praia cun ser metade muller e metade peixe, unha serea, e que levou á súa casa, bautizándoa co nome de Mariña. Acaba namorándose dela, aínda que é muda, e teñen un fillo e mais tres fillas. Na segunda parte da obra, ambientada no século XVIII, o protagonista, Uxío Mariño, fai unha visita a D. Xosé Cornide Saavedra<sup>164</sup> para informarlle de que vira unha serea nos acantados da Torre de Hércules. Nunha cea á que asisten o Pai Sobreira, Gaioso e Cesarión Fandiño presentan todo tipo de hipóteses sobre a historia da serea. Acompañase das magníficas ilustracións a pintura de Ana Pillado Vega (A Coruña, 1971) nas que presenta as figuras dos protagonistas estilizadas, esquemáticas, con cabezas redondeadas e desproporcionadas, empregando sobre todo tonalidades frías con toques de tons cálidos, ofrecendo visualmente a contorna na que se desenvolve o relato, en consonancia co mundo mariño no que transcorre a historia para completala. Supón unha achega á literaturas das sereas con referencias á mítica linaxe dos Mariño nun xogo literario no que non faltan nin o humor nin a erudición e que “está escrito, ben se nota, cun sorriso” (Loureiro, 2004: 10).

Para o prelectorado cunha intención lúdica Gloria Sánchez (Pontevedra, 1958) de novo en *Contos con letras* (SM, 2003) ofrece un conxunto de nove poemas narrativos nos que salienta o xogo temático e tipográfico, ao recorrer a contos da transmisión oral como os protagonizados polos tres porquiños, o lobo e as cabuxas e cincenta, quen se converte nunha “principenta” no baile de palacio. Son de salientar a ilustración e grafismo de Carmen Corrales e Leticia Esteban que ofrecen unha lectura visual implícita, transmitindo os diferentes grafismos dos caligramas que acompañan os textos.

En *Morgún (Lobo Máxico)* (Xerais, 2003) o escritor Suso de Toro (Santiago de Compostela, 1956) achégase á mocidade cunha “novela na que recorre a múltiples elementos de carácter identitario e desenvolve un intenso diálogo coa tradición oral e co mundo mítico de orixe e reminiscencias celtas (...) na que adquire unha grande importancia a xeografía e a

---

<sup>164</sup> Ilustrado galego nacido o 25 de abril de 1734 na Coruña que foi xeógrafo, naturalista e escritor. De orixe fidalga, estudou Humanidades na Universidade de Santiago de Compostela e foi rexedor da Coruña, ademais de fundar a Sociedade Económica de Santiago e a Academia de Agricultura do Reino de Galicia e primeiro secretario perpetuo da Real Academia da Historia. Ao longo da súa vida realizou estudos sobre historia, xeografía e economía de Galicia, entre eles *Historia natural de los peces y otras especies marinas de Galicia* (1788). Elaborou mapas e escribiu crónicas de viaxes, ademais de poemas en lingua galega. Faleceu en Madrid o 22 de febreiro.

antroponimia” (Mociño en Roig, coord., 2015: 328). Trátase dunha narración pechada na que a identidade do pobo galego se remarca recorrendo aos mitos e maxias da xeografía galega e das lendas celtas, por medio dunha historia antiga atopada no mosteiro de Toxosoutos e que pode datar do século XIV que fala de vinganza, da ansia por acadar o poder humano e material, de traizóns e maxia, na que se ofrece unha amálgama de seres míticos de Galicia. O argumento xira ao redor da vinganza da morte do rei levada a cabo polo bravo guerreiro Morgún, coa que devolve a dignidade á comunidade, por medio de aventuras de “intenso sabor épico” que lembran as historias celtas e a materia artúrica, nas que os personaxes están posuídos pola maxia e mediatizados polas profecías que dende o nacemento lles marcan os deuses (Navarro, 2003c: VII). Cunha mensaxe implícita de denuncia do asoballamento do pobo que se levanta contra o opresor, a través da situación territorial na que se localiza a acción e mesmo da antroponimia (Mera, 2003: 27), constrúese un discurso sincrético e integrador no que predomina o protagonismo da maxia, como as profecías e predestinacións (Eyré, 2003: 26). Polo tanto, confórmase como relato épico

situado no mundo celta no que funcionan a maxia, as profecías, as vinganzas e os destinos prefixados de heroes e semideuses (...) que fusiona o relato de aventuras con influencias dos dramas shakesperianos e das traxedias gregas, o cal a fai susceptible de variadas lecturas (Álvarez e Soto, 2004: 104).

En *Crónica de Ofiusa* (Sotelo Blanco, 2003), primeira novela xuvenil de Francisco Vázquez (Chantada, 1956), nárrese a viaxe iniciática de corte épico, mantendo tanto a estrutura do conto marabilloso (carencia, partida, probas, resolución e final feliz), como un heroe que evoluciona e madura e a ambientación nunha época mítica, na que destaca a simboloxía coa historia de Galicia. Ando, o protagonista, tras superar unha serie de probas durante a súa infancia e ser adestrado polo seu avó en diferentes saberes, emprende unha viaxe dende a súa aldea natal, Sonán, na procura de Ofiusa, metáfora dunha Galicia ceibe e con identidade de seu, co obxectivo de liberar a súa terra, sometida polo imperio de Non Fal, da imposición dunha cultura, unha lingua e unha nova orde social. Ao longo da viaxe coñece a Axe, un guliare co que entabla amizade, que co seu sentido do humor, a súa fala imparabile e a súa vida errante, lle aprende a vivir con humor e a se enfrontar aos perigos dos camiños con astucia. No palacio de Nove Lúas, Ando coñece os poderes e a sabedoría ancestrais que permanecen agochados neste territorio de resistencia e que se transmiten oralmente de

xeración en xeración. Ademais namórase de Queade e con ela vive a súa primeira experiencia sexual e o aflorar dos sentimentos. Ao final da súa viaxe coñece a morte de Axe, a tortura e o significado da loita contra a tiranía e o poder imposto para salvagardar a identidade propia.

Como ben indica X. M. Eyré (2003: 26) nesta obra o heroe ten que superar unha serie de aventuras épicas, nunha viaxe iniciática, na que non faltan elementos como o esoterismo ou o humorismo que favorecen a variedade de rexistros, atmosferas e personaxes, cunha boa elección dos nomes e topónimos. Tanto lugares como personaxes son mentados con sonoros e simbólicos nomes, ademais de narrar a liberación da terra sometida, que conforma unha galería de Galicia, empregando o humor, o lirismo e a imaxinación para recordar tradicións populares (Castro Soliño, 2004: IV). É “unha noveliña de forte contido fantástico, tecida co fío dos soños, capaz de achegar boas doses de fantasía, ilusión e quimeras tanto ao mundo xuvenil como ao dos adultos” (Martínez Bouzas, 2004: 3) que se aleita no imaxinario simbólico e mantén o feitizo do máxico, do lendario e do misterioso, sen que o desenvolvemento argumental sexa escravo do simbolismo ou dunha maxia demasiado explícita cunha narrativa sinxela, un riquísimo léxico e planos descritivos cun estilo bastante artificioso e unha escenografía truculenta que provocan un ritmo lento e lectura dificultosa. Como ben apuntaron Álvarez e Soto (2004: 104) “no texto ecoan elementos pertencentes á tradición galega, aínda que tamén se integran mitos clásicos doutras culturas e, ao tempo, retrátanse as características da crise adolescente e as relacións que se establecen entre distintas xeracións, neste caso entre o neto e o avó”.

En *O botín da inmortalidade* (Toxosoutos, 2003), obra gañadora ex aequo do II Certame Literario de Relatos de Aventuras “Avilés de Taramancos” en 2003, Francisco Antonio Vidal (Palmeira-A Coruña, 1957) realiza unha reescritura humanizadora do personaxe maravilloso da serea, á que lle concede trazos humanos, como o de namorarse, chea de referencias históricas que enriquecen a súa trama. Por medio dun cronista relátanse as aventuras do pirata Andrés de Soutogrande, fillo de don Pedro Madruga<sup>165</sup>, que velaba polo ben dos habitantes da ría de Arousa na primeira metade do século XVII, e a amizade truncada con Pepe o Lombudo, ao namorarse os dous dunha fermosa e enigmática muller, María Inés, “de ollos azuis e pelo vermello, de seo acolledor e peito farturento” (Vidal, 2003: 21), que en realidade era a moura

---

<sup>165</sup> Pedro Álvarez de Sotomayor (Pontevedra, c. 1430-Alba de Tormes, 16 outubro 1486), fillo de Fernán Yáñez de Sotomayor e de Constanza de Zúñiga, foi unha das figuras máis importantes de Galicia e prototipo do cabaleiro feudal na Baixa Idade Media. Desenvolveu unha salientable carreira política e naval en Portugal e Galicia, sendo unha das principais figuras das revoltas “Irmandiñas” e da loita de sucesión no reino de Castela tras a morte de Enrique IV.

da furna de Corna, en Palmeira, e que quería “trocar a súa eternidade polo pracer de reencontrar un amor que puidese gorentar e posuír e vivir unha vida con el” (p. 36) para sentir do mesmo xeito que os humanos e converterse en muller mortal. De feito, por medio dun *flashback*, cóntase que xa estivera namorada dun gaiteiro pero os mouros, faunos, ananos burlóns, para impedir o seu desexo de compartir a súa vida con el “pois unha gardadora de tesouro non é muller de mortal senón non tería ó seu cargo tan grande misión” (p.33), cando ela saía a peitear os seus cabelos para que o gaiteiro a mirase, co poder de transformar, convertían a fada aos ollos do humano en peixe, unha toniña ou un pano “trucos que os mouros envexosos argallaban para impedir mirar para a furna e ver a fada namorada” (p. 34), pois tiñan medo de “que por un intre de pracer humano poría en peligro a condición existencial de todos os mouros e fadas do vello e ingrato reino” (p. 34). A moura, para buscar unha solución, visitou o mouro do dolmen de Axeitos e ao mouro de Casarota do Páramo e moito chorou. Os mouros barbanzóns abandonaron a garda dos seus tesouros para consolala e convencela de que a súa ilusión era inútil. Mais vendo a súa pena “en consello de urxencia ante a crise existencial que o namoro da moura-fada provocaba na súa clase, accederon a permitirlle converterse en humana” (p. 37) para ver se distinguía o amor do goce sexual, pois só se o sabía distinguir sería humana, viviría namorada e sería amada de verdade.

Unha vez convertida en muller namórase de Pepe o Lombudo e a relación dos dous amigos faise tensa, provocando un distanciamento. Malia esta separación, o Lombudo axuda o capitán ferido de morte por un soldado francés, que estaba posuído polos catro ananos do Iroite. Finalmente Pepe casa coa moura, que cumpre así o seu desexo de ser mortal e polo tanto pode gozar das súas experiencias e “foron felices e comeron... moitas fanecas do Lamuso” (p. 95). Outra figura feminina salientable nesta novela é a figura de Remixia Santaia, a Gozadora, descrita como unha especie de feiticeira e concubina, que aprendeu os coñecementos do libro de San Ciprián, experta en axudar as mozas a atopar marido e tamén con dotes de compoñedora. A narración complétase cos debuxos en branco e negro de Xosé Luís Veiras (Santiago de Compostela, 1949) nos que se representan escenas do narrado e algúns dos personaxes. Como apunta Requeixo (2004: 4), defínese como unha historia de piratería galaica na que o fantástico e o histórico se dan a man, aínda que adoce de anacronismos léxicos, abuso de tópicos narrativos e exceso romántico nas algunhas pasaxes

En 2004 Xoán Babarro (Calvelo de Maceda-Ourense, 1947) e Ana María Fernández (Palma de Mallorca, 1949) volven xuntar as súas plumas para somerxer ao lectorado

autónomo nun mundo fantástico, a través dun texto, no que sobresaen os xogos de palabras, as onomatopeas ou as breves mostras poéticas, ofrecendo a reescritura lúdica *Na barriga do dragón* (Alfaguara/Obradoiro, 2004), recomendada para o lectorado a partir dos 8 anos, na que os personaxes manteñen as funcións marcadas con Propp pero con situacións cheas de humor. Un narrador heterodiexético en terceira persoa conta as aventuras de Marcela, unha nena moi espelida e audaz, que, xunto cun grupo de rapaces e o seu gato Piñón, entran nas entrañas do dragón máxico da fada Lupa Lupina. Alí, tras transformarse a fada nunha muller feísima por lle ter alerxia ao gato Piñón e seren os rapaces atacados por uns morcegos, queda Marcela na compañía do seu gato e terá que enfrontarse a unha serie de situacións e personaxes estraños, entre eles a xiganta do espello ou uns dragóns de lume. Finalmente, Lupa Lupina lévaa a un salón máxico dende onde pode viaxar ao lugar desexado e ademais concédelle diversos agasallos por ter superado satisfactoriamente as difíciles probas, entre elas ser aprendiz de fada. Antes de regresar xunto aos seus, ten que superar unha última proba: escoller o zapato que lle abra a porta de saída. Os debuxos imaxinativos, realizados a tinta sen cor, de Víctor Rivas (Vigo, 1965), complementan o texto por medio de composicións libres nas que predominan as liñas curvas, coa intención de crear o efecto de movemento en elementos como a cola do dragón e o lume.

Paloma Cueto-Felgueroso recupera a figura do trasno que vai na axuda dun neno na reescritura lúdica, para o lectorado autónomo a partir de 6 anos, *O trasno velliño* (Gárgola, 2004) na que, tras a fórmula clásica introdutoria “Érase unha vez...”, se narra que preto dun bosque de aspecto máxico e moi fermoso, habitado por trasnos e ananos, estaba a casa de Humber, un neno un tanto desordenado ao que lle gustaba moito enredar. Un día de choiva Humber, tras desordenar a súa casa cos seus xogos e enfadar a súa nai, descobre que a través do cristal da fiestra o trasno máis vello do bosque o estaba axexando. O trasno, que saíra na procura de plantas medicinais e non era quen de atopar o camiño de regreso, ofreceuse a axudar a Humber coa condición de que este o levase ao seu fogar. Mais ao dicir as palabras máxicas todo se complicou aínda máis porque a billa de auga empezou a botar espaguetes, a bañeira encheuse de laranxas... Finalmente, deu coa palabra máxica correcta e todo volveu á normalidade e Humber levou o trasno ao bosque, onde se celebrou unha gran festa, rematando o relato coa fórmula clásica “E colorín colorado este conto está rematado”. O xogo lúdico xorde no momento en que o trasno se equivoca ao dicir as palabras máxicas provocando situacións absurdas e cheas de humor. As ilustracións a acuarela de cores moi vivas con

predominio do vermello e amarelo de Paula Paradela acompañan ao texto ao longo da narración e presentan as figuras dos protagonistas pouco definidas.

Anxo Fariña, nome literario de Anxo Xabier Fariña Temprano (Vigo, 1977), emprega cun uso ideolóxico o arquetipo do mago en *Os magos das formas* (A Nosa Terra, 2004), un álbum infantil que trata das formas xeométricas, no que tres magos que vivían nunha vella torre e pasaban as noites discutindo de maxia e de conxuros, ante a dúbida de cal é a mellor forma xeométrica, empregan os seus poderes para eliminar unha forma cada día (círculo, rectángulo e triángulo), creando situacións caóticas aos habitantes da cidade. Trátase dun álbum no que as ilustracións figurativas, realizadas con técnica mixta, conxugando cores planas e distintas texturas, ademais de ampliar certos aspectos da historia, recollen a mensaxe do respecto polas diferenzas e preséntanse a dobre páxina como panorámicas onde acontecen moitas cousas á vez, todas en correlación co texto que as acompaña. Emprega unha linguaxe sinxela e concisa coa que desenvolve valores como a tolerancia ou o diálogo (Navarro, 2005a: VII).

Ánxela Gracián (Castroverde, Lugo, 1968) fai protagonista ao trasno na reescritura lúdica para o lectorado autónomo a partir dos 8 anos, *Chis Chisgarabís* (Luís Vives/Tambre, 2004), na que un narrador omnisciente conta as aventuras de Chis Chisgarabís, un trasno azul que cre ser diferente a todos os demais trasnos, por iso se cobre cunha túnica para que non vexan a súa cor pois cre que todos os demais son grises, e que vive na Fraga da Costa Verdescente. Movido pola diferenza da súa cor, quere marchar co sol e pregúntalle á curuxa Madalena a que lugar ía o sol ao se marchar e de que lugar regresaba ao volver. Como non soubo responder, o moucho Chorón dubida de que deba seguir ao mando da fraga e resolve que quen dea a contestación á pregunta de Chis será o sucesor. Madalena leva a Chis xunto ás bruxas, pero Chis escapa e desenmeiga a Blancaflor, unha fermosa rapaza convertida en bruxa, que axuda a Chis a respostar a pregunta. Finalmente saca dous billetes para marchar con Blancaflor onda o sol porque non quere o mando da fraga. As ilustracións monocromáticas de Xulia Barros (Lomas de Zamora, Bos Aires, 1968), realizadas a tinta chinesa e augadas en grises, presentan o personaxe principal sen a súa cor característica, agás a ilustración da cuberta que é a cor.

Na reescritura ideolóxica para primeiros lectores *O zapateiro máxico* (Nova Galicia Edicións, 2004) Lupe Loriga salienta o valor da amizade a través da historia dun zapateiro que vivía nun bosque e que se dedicaba a confeccionar zapatos máxicos, que facían camiñar de novo aos nenos coxos. Un día, chamado polo rei para que lle fixera uns zapatos á princesa,

o zapateiro instálase en palacio e fai uns zapatos moi fermosos e cos mellores materiais, pero non consegue que a princesa camiñe de novo. Ao regresar a casa, confecciona outros zapatos cos materiais que os seus amigos os animais lle trouxeran, e agora si puido camiñar a princesa, de feito que os zapatos só eran máxicos se estaban feitos con amor e bondade. As ilustracións de Ana García Martínez, realizadas con pintura con predominio da gama cálida e de cores saturadas e aplicadas en forma de tintas planas, presentan as figuras das persoas desproporcionadas cunha sensación de mutilación.

Xesús Manuel Marcos (Seoane do Caurel, 1967) gaña o Premio Merlín 2004 coa novela de fantasía épica dirixida á mocidade *O brindo de ouro. I. A chamada do Brindo* (Xerais, 2004), que entrou a formar parte da listaxe The Withe Ravens en 2005, na que se narran as loitas de diferentes tribos por liberarse do poder de Seara, a Bruxa dos Broncedos, que someteu e destruíu as súas aldeas. Estruturada en dezasete capítulos está protagonizada por Selmo, fillo do gardián do Brindo de Ouro da tribo dos arxinas, un mozo impetuoso que mantén unha forte amizade co seu lobo albino. Selmo foxe da destrución e cativerio do seu pobo e atopa a Toimil, un guerreiro alobri que vivía illado nas Campuliñas e que o decide acompañar para loitar pola liberdade dos seus. Tamén se une Oulego, un sabio bardo que fora abandonado pola súa tribo para que morrera e que co seu coñecemento da maxia lles resultará de grande axuda. Atópanse a Xida de Mogoche, unha anciá sabia quen lles explica a maldición do Brindo e lles revela que o corno máxico de ouro fora construído por un discípulo de Seara, unha ourive coñecedora da adiviñación e con grandes poderes, que se sentiu desprezada e que botou sobre el o maleficio de que sempre tería que estar vixiando, porque no caso de ser atacados os guerreiros non poderían defenderse sen ter escoitado antes o son do Brindo. Isto fixo que o pai de Selmo se convertese no vixía, entrega que lle valeu a liberación da maldición para a súa caste. Atopan en Abellonienia con Oribio, o coidador das colmeas, que os salva do ataque dun oso e os acolle na súa casa, onde coñecen as tres fillas deste, e onde Selmo se namora de Candeia; e na devesa da Rogueira, Toimil coñece a sorte da súa tribo e que o Brindo de Ouro fora roubado por Martul, o seu maior opoñente e rival nos amores da princesa Ildara<sup>166</sup>, que permanece cativa. Dende este momento comeza a loita por recuperar o Brindo e liberar á moza, que se resolve coa substitución do verdadeiro corno de ouro por unha imitación, deixando libres os arxinas, que someten así ao inimigo. Só presenta ilustración da cuberta realizada por Juan Carlos Abraldes (Barcelona, 1971) a cor de estilo

---

<sup>166</sup> Lenda xa literaturizada na Literatura Infantil e Xuvenil galega polo poeta do Courel Uxío Novoneyra en *Ilda, o lobo, o corzo e o xabaril*.

figurativo na que presenta os protagonistas en actitude desafiante, anticipando o tema épico grazas aos detalles da vestimenta cunha iluminación que lle confire misterio e misticismo.

Trátase dunha reescritura ideolóxica na que salienta a recuperación da toponimia da Serra do Caurel e o mundo creado que ten concomitancias co de J. R. Tolkien, combinando referencias á xeografía real coas de carácter máxico (García, 2004: 9). Unha historia de amizade, valor e axuda na que destaca a importancia da maxia, a recreación da paisaxe, das accións ou a descrición dos personaxes, así como a riqueza da lingua empregada (Navarro, 2004b: VII).

Conta cunha estrutura episódica de viaxe de iniciación propia dos heroes dos contos maravillosos para explicar un proceso de crecemento, de madureza na que se recupera o pasado máxico dos poboadores da Serra do Caurel, presente no emprego da toponimia desta serra, da Ribeira Sacra e dos Ancares, que combina as referencias á xeografía real con outras de carácter máxico, nun mundo propio que intertextualiza co recreado por Tolkien, por Lovecraft e Michael Ende, onde as Terras Outas dos arxinas, fronteirizas coa Devesa da Rogueira, coas Terras Érmedas dos alobri da raíña Ildara e coa Abellonienia son trasunto na fantasía do Caurel. Neste sentido o autor logra perfilar os personaxes, de xeito que estes contan unha “intrahistoria personal bastante potente que os individualiza” (Pena, 2005: 189-191) cunha certa profundidade psicolóxica, inserindo unhas historias noutras. Aínda que a trama é lineal, os personaxes excesivamente planos e os diálogos moi longos e pouco cribles, provocan a monotonía (Eyré, 2005a: 26). Conta cunha narrativa áxil e paisaxes perfectamente retratados, a presenza do mito e do sobrenatural no que o ben se enfronta ao maligno cun final aberto para a seguinte aventura (Freire, 2005: 27). Salienta a calidade da escrita o desenvolvemento da trama nunha atmosfera fantástica na que se xoga con símbolos e mais a mestura dos desexos e as aspiracións humanas (Eyré, 2010: 28).

Desta novela épica Roig (2008) salientou a historia de amizade, de valor e a profunda reflexión sobre a ambición dos homes, presentada con reminiscencias míticas e lendarias empregando unha

acción trepidante e o encadeamento constante de aventuras que manteñen en todo o momento o interese do relato; as pormenorizadas descrições e as dificultades que pode presentar o texto dende o punto de vista léxico, pois emprega moitos termos recuperados da toponimia da Serra do Caurel, Ribeira Sacra e os Ancares. Tamén que o mundo no que se desenvolve a historia intertextualiza co usado por Tolkien combinando xeografías reais e



fantásticas e, como manifestou o propio autor, con Lovecraft ou M. Ende (Roig, 2008: 116).

Esta obra, xunto coa súa continuación, *O Brindo de ouro II. A táboa da hospitalidade* (2009), constitúen “unha proposta de narrativa fantástica na que dedica especial atención á creación dun universo mítico-lendario que remite cara a múltiples elementos de carácter identitario para poñer de relevo valores como a amizade, a afouteza e unha profunda reflexión sobre a ambición dos homes” (Mociño en Roig, coord., 2015: 342).

Rosario Miloro Costas (Francia, 1965) en *¡Cóntame un conto, Alfonsiño!* (Ir Indo, 2004), un conto bastante didáctico para primeiros lectores emprega o personaxe do trasno como contador de historias a cuxa cachoupiña vai Soidade para que este lle conte fermosas historias. Alfonsiño ao pé da lareira relata a historia dos amores do Sol Lourenzo e a Lúa Catuxa que tiveron que separarse para deixar que nacesse a Vida, grazas ás directrices dun vello e sabio Druída. As ilustracións de Erea Ledo Vázquez (Vigo, 1994), realizadas con lapis de cores e coloreadas con tons básicos, amosan escenas e complementan fragmentos do texto.

A figura do trasno como axudante está presente neste período grazas á habelencia de Xosé Miranda (Lugo, 1955) quen no relato lúdico para o lectorado autónomo de 9 anos en diante *Álvaro e Álvaro* (Xerais, 2004) “non desaproveita as lendas de tradición oral e o mito do desdoblamento de personalidade, narrado con sinxeleza e eficacia” (Álvarez e Soto, 2005: 124) e emprega como antagonista ou agresor ao Diaño Bulreiro<sup>167</sup> nunha contorna modernizada. Un trasno narra en primeira persoa con humor e desenfado, pois “todas as tribos de trasnos, peretes<sup>168</sup>, provisos e rumudos, somos así, amigos da gargallada e da broma, da diversión e da trangallada, do riso fácil e da alegría permanente” (Miranda, 2004: 12), como un preadolescente de doce anos, fraco e con lentes consegue botar fóra da súa vida ao Diaño Bulreiro que o suplantara tomando a súa mesma imaxe cando caera no interior das galerías da Cova do Rei Cintolo, por mor dun dos seus continuos despistes. Ao saír da cova descobre que o seu dobre o suplantara na vida real e ninguén se decatara do cambio, agás a súa irmá maior. Así comezan as súas aventuras para recuperar o posto, facer desaparecer ao intruso e conseguir infructuosamente que a familia, o profesorado e as súas amigas do colexio o recoñezan. É o trasno narrador-testemuña das covas do Rei Cintolo, que abandona a cova

---

<sup>167</sup> Este personaxe maravilloso é especialista en transformacións e “pode verse de home descoñecido, de home ben traxeadado montado nun cabalo, de cabalo, de burra branca, de carneiro, de becerro ou mesmo de vulto sen forma definida” (Cuba, Reigosa e Miranda, 1999: 103). Nunca é agresivo, pero si molesto e, en ocasións, sinistro. Gusta de despistar os viaxeiros e meterlles medo.

<sup>168</sup> Nome do demo ou do trasno (Cuba, Reigosa e Miranda, 1999: 199).

xunto ao rapaz, quen decide axudar ao neno na procura da solución ao problema e presentarlle ao sabio e doutor Amancio Amigo, que lle explica os ardides do Diaño para desdoblarse e apropiarse da súa imaxe e como o pode ver cunhas lentes máxicas dobraesquinas, chimpase enriba e fundirse as dúas figuras nunha soa de maneira que “un macaquiño, peludo, duns poucos centímetros, vestido con pantalón e chaqueta verdes e pucha colorada saíu correndo e desapareceu por tras dun muro” (p. 54). As ilustracións figurativas de Patricia Castelao, realizadas con gran detalle e información do ambiente, empregan a gama cálida con cores moi mesturadas, case neutras, nas que o uso da iluminación é moi importante cun xogo de luces e sombras, que axuda a crear unha atmosfera de misterio.

Miranda constrúe esta historia a partir de fórmulas modernizadas dos contos da transmisión oral e dun trasno narrador-testemuña que emprega o humor e o desenfado “que caracterizan a estos pequenos seres míticos” (Fernández, 2004b: 65). Con esta recreación de mundos fantásticos o autor pretende xogar con situacións absurdas para provocar no lector reaccións acerca de actuacións cara aos demais (Navarro, 2005b: VII).

O arquetipo de princesa é subvertido e liberado na reescritura humanizadora e ideolóxica para prelectorado *Vanesa non quere ser princesa* (Sotelo Blanco, 2004), do xa mencionado Xosé A. Perozo (Llerena, Extremadura, 1951), “no que se rompen algúns dos códigos de comportamento estandarizados nos contos habitados por fadas e princesas” (Álvarez e Soto, 2005: 123), coa finalidade de romper os estereotipos. Narra a historia do nacemento de Vanesa que no berce, grazas á invocación da súa nai, recibe a visita das fadas que asisten ao convite e lle outorgan coas súas variñas máxicas o desexo de ser princesa. Mais unha fada vella mandona, que non fora convidada, concédelle a Vanesa que sexa o que ela desexe. A nai acaba resignándose ao ver que non había colexio para princesas e que ademais Vanesa cada día da semana decidía estudar unha cousa distinta: mestra, doutora, arquitecta, xuíza, actriz de teatro, astronauta; na primavera desexaba ser escritora e no verán decidiu que debía namorarse dun mozo, ser feliz e traballar. Nesta narración as imaxes de Xaime Asensi (Vilagarcía de Arousa, 1957), de moita expresividade, lograda con formas grandes, redondeadas e con trazos moi acentuados, próximos ao mundo do cómic, enchen toda a páxina cunha grande interrelación co texto, formando unha unidade con significado. Están realizadas con pintura densa e cores moi saturadas e alegres e presentan formas planas, con pouca pretensión volumétrica, delimitadas por unha liña negra.

Polo tanto é un conto “que emplea el personaje de la princesa para desmitificarlo pero mantiene el enfrentamiento entre los personajes femeninos (madre-hija) que deja en un segundo plano la presencia paterna” (Ferreira, 2012b: 54). Tamén dende os propios paratextos se rompe co arquetipo da princesa pois a ilustración presenta unha nena vestida de astronauta xunto ao título temático que adianta a cuestión da desmitificación.

Antonio Yáñez Casal (Ferrol) no relato lúdico para o lectorado a partir de 8 anos *Don Cosme e o telegrama amarelo* (Casals, 2004), finalista do Premio Raíña Lupa 2000, conta con humor o que sucede na tranquila vila de Vilalonga cando don Cosme, o alcalde, recibe un telegrama anónimo de cor amarela no que se lle informaba de que en calquera momento poderían empezar os problemas na vila. O escrito, igual ao que recibiran os anteriores alcaldes, contén un estraño meigallo que provoca que toda a vila, até o propio don Cosme, fale do revés. Así succédense diferentes ideas divertidas ou disparatadas para solucionar o problema: dona Rosa, a panadeira, propón contratar os servizos dun detective e Santiago, un mariñeiro, mercar unha máquina cazapantasmas. Descóbrese que a causante é unha pantasma e o alcalde tenta neutralizar o meigallo e atrapar o autor coa axuda dunha bruxa, caracterizada cun “vestido negro, cun sombreiro enorme e cunhas longas guedellas” (Yáñez, 2004: 54) e unha risiña de hiena, mais que resulta ser unha bruxa moderna que ás veces lle saían “cousas que pouco tiñan que ver co misterioso mundo da bruxaría” (p. 54), pois “non só facía esconxuros, xa clásicos nas vellas receitas da meiguería, que non podían fallar por seren usados por milleiros de bruxas durante centos de anos, senón que era unha verdadeira investigadora” (p. 54) e gustaba de engadir frases da súa invención e adornar a preparación dos beberaxes, realizados con ingredientes tradicionais (ollos de sapo, patas de rá, pelos de cabalo, plumas de curuxa, picos de corvo...) remexidos cun cullarón de bidueiro, con esconxuros saídos da súa cabeza, cheos de humor e ironía, como

¡Que esta xaropa que hoxe  
fago e remexo  
traía ata min á pantasma  
se eu o desexo! (p. 53)

Meu corvo da cor da noite  
ben feo es;  
admira esta beberaxe,  
¿ti como o ves? (p. 54)

Pantasma de noite,  
sen enrabecharse,

veña cando poida  
que a chama o alcalde (p. 57)

Finalmente consegue facer visible a pantasma que nunha escena moi humorística chega d'acabalo de don Modesto. Don Cosme acorda pactar con estes dous personaxes da esfera dos agresores e, a cambio de quitar o meigallo da vila, deixa que os dous sexan alcaldes durante unha semana. Así a bruxa cambia relativamente o seu vestiario tradicional e preséntase cun “fermoso vestido azul cun cinto branco e botóns tamén a xogo. Pero o que non deixara fora o seu alto sombreiro nin tampouco cortara as súas longas guedellas” (p. 64). Mais, bruxa e pantasma, tolean a vila e comezan unha guerra entre eles para conseguir ser o mellor alcalde: se ela constrúe un espigón no porto, convida a unha sardiñada e fai un pabillón polideportivo con pista de baloncesto, fútbol, piscina e squash; el, unha nova estrada, un xantar no castelo e a Casa da Cultura. E ambos convocan aos seus conxéneres: ela chama a bruxas de todos os lugares do mundo “unha bruxa india que en lugar de longas guedellas tapaba a cara cun adorno de plumas, ou unha bruxa cubana que non deixaba de bailar” (p. 84); el pide axuda a milleiros de espíritos “de tódalas épocas e tódalas idades” (p. 85). Se as pantasma atacaban con lóstregos e furacáns; as bruxas, con conxuros e fume negro.

Pero Don Cosme, ante esta batalla, terá que facerse pasar por unha bruxa nova e aprender a elaborar beberaxes do Libro de feitizos e beberaxes, que lle pide a unha bruxa estranxeira, para poder devolver a normalidade á súa vila. Co poder da maxia convértese en curuxa, descobre que bruxa e pantasma tiñan intención de aliarse para seren alcaldes durante moito tempo e prepara dous beberaxes cos que os vence, deixando sen guedellas á primeira e sen forzas á segunda. É de salientar que paratextualmente se ofrecen as receitas de varias beberaxes máxicas: para se converter en curuxa, para deixar sen forza e que faga o que queiramos e para que caia algo e non volva medrar. Tamén as ilustracións figurativas de ton cómico e caricaturesco de Xulia Barros (Lomas de Zamora, Bos Aires, 1968), que se reproducen ao inicio de cada capítulo, mostran visualmente algún obxecto ou personaxe importantes na trama para complementar a narración, empregando a gama de grises, para xogar co claroescuro e dar volume ás formas. É de salientar a estrutura lineal do relato (presentación, nó e desenlace) en vinte e seis capítulos nos que se percibe a división en escenas ou secuencias cinematográficas (Paula Fernández, 2004a: VII) cun bo uso da imaxinación e do bo humor (R. G., 2004: 9).

No ano 2005 novamente Ana M<sup>a</sup> Fernández (Palma de Mallorca, 1949) e Xoán Babarro (Calvelo de Maceda, Ourense, 1947) sérvense de elementos do conto maravilloso para escribir *O fillo do rei desaparecido* (Luís Vives/Tambre, 2005), unha reescritura humanizadora para nenos e nenas a partir de 10 anos, na que Lino, un neno duns dez anos, curioso e espelido, e a súa nai Veva se trasladan dende Madrid ao pazo da familia do finado do seu pai, en Tordoi. A súa tía avoa Xela cóntalle historias maravillosas acerca do seu pai e descobre a un pai músico, pintor, paracaidista, chocolateiro, estudante de maxia etc. Coñece a Clara, que se converterá na súa confidente e compañeira de brincadelas, con quen descobre outras historias como a do home baixiño, as ras invisibles e tamén a lenda do pazo e o Cabaleiro das Sete Espadas. Así aprende a enfrontarse á ausencia do seu pai, a perderlle o medo a enfrontarse ao futuro e a recuperar a ledicia coa mútua sinceridade entre el e súa nai; “ademais do legado de transmisión oral, se atopa o tratamento das relacións familiares, de sentimentos como a amizade e temas como o enfrontamento da nenez coa morte dun ser querido” (Neira en Roig, coord., 2015: 358). As ilustracións figurativas a lapis en branco e negro con trazos curvos e expresivos de Marina Seoane (Madrid, 1957) intercálanse ao longo dos capítulos, á vez que se centran nas figuras dos protagonistas, cuxas facianas transmiten unha sensación de tristura e melancolía, acentuada coa forma do rostro e a intensidade da mirada.

Cun narrador omnisciente en terceira persoa Concha Blanco (Lires, Cee, 1950) ofrece a reescritura lúdica e humanizadora para lectorado autónomo a partir de 8 anos *A bruxiña da sorte* (Alfaguara/Obradoiro, 2005), a historia dun reloxo, un gancho do pelo con forma de bolboreta e un prendedor coa figura dun cabaliño do demo que conviven no escaparate dunha tenda de agasallos e que un día vense sorprendidos pola chegada dunha bruxiña da sorte que fará que tras unha serie de probas se cumpran os desexos dos seus compañeiros de ser mercados e levados a un fogar. As ilustracións figurativas nas que Xosé Cobas (Logrosa, Negreira, 1953) mestura o lapis e a témpera xogan cunha acusada estilización para achegar unha maior expresividade ás figuras dos personaxes e correspóndense con distintas situacións do relato. Ofrécese, por exemplo, a imaxe dunha bruxa que rompe co estereotipo dos contos maravillosos e os prexuízos, ao presentala coa virtude da bondade cumprindo os desexos aos obxectos da tenda. Trátase dunha obra con elementos doutras literaturas e mesmo do cine, chea de tenrura e cunha boa dose de ilusión, fantasía e imaxinación na que non faltan

reflexións serias encubertas, así como os prexuízos sobre a bruxa para destacar a influencia positiva que exerce nas vidas dos personaxes (Paula Fernández, 2005a: VII).

Begoña Paz (A Coruña, 1965) ofrece a reescritura humanizadora para adolescentes *Norocai. Libro Primeiro. A illa durmida* (Baía, 2005), unha novela de carácter épico na que se narra a orixe da terra de Norocai, un lugar existente en tempos remotos e que foi dividido no reino do Leste e no do Oeste, rexentados cadanseu polos fillos xemelgos do rei Cordón, Ordón e Abdón, entre os que ten lugar unha inimidade moi fonda, pois Abdón síntese traizoado no reparto das terras, ao verse herdeiro dun lugar dominado por un lago inmundo chamado Atrabile. Os dous irmáns teñen que loitar contra as probas que lle presenta o destino, especialmente Ordón, que se ve condenado a non ter fillos até que o Gran Mago propicia a súa paternidade cunha nena e unha prole de fillos varóns enfermizos e febles, sempre tementos de frío, debido ao castigo do mago por maldecilo o rei. Ordón recorre á axuda do seu irmán Abdón, mentres a súa filla Caula marcha ás terras de Brumaria na busca do Mago para poñer remedio á enfermidade dos seus irmáns. Nesta viaxe conta coa axuda dun neno chamado Cepillo e descobre que a enfermidade dos rapaces é debida á herdanza da familia materna. Caula regresa ao reino de seu pai, onde se produciron importantes cambios, como a próxima voda do herdeiro coa súa curmá, a filla do rei Abdón, e decide emprender a marcha de novo. A novela conta con ilustracións figurativas de Beatriz Parra Moracho en branco e negro, que centran a expresión no deseño duns ollos moi grandes ao tempo que tamén achegan información sobre a contorna, coidando os detalles e configurando escenarios realistas; mentres que as formas teñen un tratamento volumétrico grazas ás disposicións de gamas grises.

No volume *Contos de encantamentos* (Toxosoutos, 2005) acóllense dez contos de Sebastián Paz Suárez (Noia, 1943), con debuxos de Celtia Ponte Lope, que fan uso lúdico, ideolóxico ou humanizador de elementos e personaxes do conto marabilloso, ofrecendo bruxas e mouras boas e princesas cruéis, subvertendo os seus roles. En “A nena dos cabelos longos” a protagonista, Sabeliña, quen ten uns cabelos moi longos, escapa da casa porque non quere que súa nai llos corte e atópase con Denociña, unha vella que resulta ser unha bruxa e lle fai un conxuro para que quen lle turre dos cabelos reciba unha corrente eléctrica e outro conxuro a ela e seu pai que se rompe cando a bruxa ao fuxir cae nunha pota con auga fervendo e morre. En “A princesa embruxada” unha princesiña que nunca quere dar esmola aos pobres é convertida en bruxa por unha meiga. Un día converte en coello a un rapaz

chamado Paio e as rulas, outros animais do monte e as fadas deciden darlle un escarmento, facéndoa caer da vasoira. Logo as fadas que teñen pena da bruxa Rifeira desencantan á princesa, a Paio e a todos os animais. Cos anos Paio faise un mozo guapo e casa coa princesiña que dá esmola aos pobres e ten compaixón dos necesitados. En “As fadas misteriosas” Xoanciño axuda a resgardarse da choiva a unhas fadas que bailaban, ao son da súa gaita, preto del. Polo favor, unha das fadas, chamada Shide, salva ao pai de Xoanciño cando queda profundamente durmido ao ver unha carreira de cabalos guiados por fadas. Cando Xoanciño se fai maior e casa, Shide e Fays, a fada da terra e a fada do mar, son as súas fadas madriñas e concédenlle tres desexos e riquezas. En “Nun país soterrado” tres aventureiros amigos, Adrán, Chinto e Paquiño, viaxan ao interior da terra, valéndose de diferentes obxectos, a un país habitado por fadas. En “O castelo Dourado” Susiño consegue liberar do seu encantamento o castelo dourado e os seus habitantes, convertidos en estatuas de pedra, grazas ás indicacións dunha vella e o heroe casa coa princesa do castelo, Velairiña. En “O tesouro da capela” os protagonistas, Carliños e Loliña, dous rapaces que lle ensinan a unha vella curandeira unha pedra que atopou seu avó e que resulta ter inscrito o plano dun tesouro, buscan a axuda dunha moura quen lles dá unha serie de amuletos e lles sinala o que teñen que facer para salvar as dificultades ás que se enfrontarán para desenmeigar á súa irmá que garda o tesouro convertida en serpe. Despois de se enfrontaren a morcegos, curuxas, un xabarín e un dragón e logo de matar a serpe e desenmeigar a moura, Carliños e Loliña obteñen o tesouro da capela. En “O xigante larpeiro” Xacinto e Rosiña, dous rapaces que traballan na casa de Xan, o muiñeiro, coñecen a existencia do xigante e dos seus roubos aos veciños e grazas ás informacións dunha formiga e dun vichelocrego conseguen derrotar o xigante, que vive na vila de Vimbiera. En “Os ananiños da cabana do bosque” unha raíña encárgalles facer aos nove ananiños do bosque uns zapatos e un vestido para que a princesa Flor do Val os estree na súa festa de aniversario. Os ananos fan un vestido con tea de seda azul e fíos de ouro e prata e os zapatos coa pel dunha serpe que en realidade era un príncipe enmeigado. Mais a Princesiña non é quen de quitar os zapatos e o rei bota os ananos alporizado. De camiño á casa unha fada dilles aos ananos que para liberar á princesa e ao príncipe do encantamento teñen que pisar a serpe que vive na Cova da Moura. O príncipe e a princesa casan e os ananiños viven no Pazo. Todos os relatos acompañanse de ilustracións de estilo escolar de Celtia Ponte.

Xavier Queipo (Santiago de Compostela, 1957) iníciase no sistema literario infantil e xuvenil co relato *O espello e o dragón* (Xerais, 2005), incluído na Lista de honor de CLIJ

2005 e dirixido ao lectorado autónomo a partir de 7 anos, que se inicia coa fórmula “Hai moitos anos” e bota man de elementos acumulativos. Un narrador en terceira persoa presenta primeiro o malvado dragón Nemoth, que vivía nunha cova nun pequeno país do Himalaia no que só había unha montaña que tiña a ocupación de alimentalo para que non destruíse o reino. O rei Trendua decidiu que o fillo que matase o dragón sucederíao no trono. Un deles, Janua, decidiu ir polo mundo na busca dunha espada; Kimlua falou cos máis refutados magos para conseguir un veneno; Lilua, o máis pequeno, solicitou quedar no reino e buscar nos libros a solución, malia que non quere sucedelo. Chegou o maior coa espada dende o reino de Dalai-Lama, despois chegou o outro irmán co veneno do reino de Samarcanda, mais non acabaron co dragón. Entón o fillo pequeno puxo un espello cóncavo, metáfora da sabedoría, na entrada da cova do dragón e conseguiu que morrese por non poder ver. O Rei quixo que o sucedese pero el solicitou casar coa filla do soprador de vidro, a quen lle encargara o espello, e seguir coas súas afeccións e que os irmáns gobernasen de forma alternativa sete anos cada un. Así foi e no reino floreceron as artes e as ciencias, sen destrución, guerra nin barbarie. O trazo que singulariza esta historia reside no feito de que o heroe, o máis novo dos príncipes, tras atopar a resposta nos libros, rexeita asumir as responsabilidades que implica o cargo de rei.

Con ilustracións figurativas Maite Ramos achega o lectorado á cultura oriental, ofrecendo información sobre a vestimenta dos personaxes e as arquitecturas do contorno, cun colorido rico, moi alegre e saturado aplicado con pintura á acuarela con manchas húmidas que funden as distintas tonalidades.

Salienta o simbolismo dos tres príncipes protagonistas que encarnan os valores de valentía, forza e o coñecemento científico, a arte e a sabedoría dos libros e a “combinación de seres fantásticos, aventuras, ocorrencia e personaxes queridos polos lectores á beira dunha prosa dinámica apropiada á idade, cos capítulos ben estruturados e coas partes ben delimitadas” (Paula Fernández, 2005b: VII). A obra conta cunha estrutura con fondas pegadas da tradición oral e popular, así como o ton empregado, que evoca os relatos atemporais cunha ambientación oriental, na que a metáfora do espello pon de manifesto o valor da sabedoría (X. F., 2005: 7), ofrecendo unha historia clásica renovada, empregando recursos da tradición oral como a reiteración, ademais dunha linguaxe sinxela e clara cunha simboloxía que se pode aplicar á actualidade (M<sup>a</sup> Jesús Fernández, 2005: 60).

En 2006 Agustín Agra (Noia, 1966) gañou o Premio Merlín de Literatura Infantil 2006 coa reescritura ideolóxica para o lectorado adolescente *O tesouro da lagoa de Reid’Is* (Xerais,



2006) na que, por medio de varias voces narrativas, principalmente Paulo e o seu avó, se fai un percorrido por lendas de tesouros escondidos, de urcos, sereas, Santa Compañía, coa fórmula dos contos de transmisión oral. Por medio dos relatos de tesouros, mouros e bruxas do avó durante unhas vacacións familiares en Viladomar de Cabodomundo, o lectorado coñece, ao mesmo tempo que os nenos protagonistas, personaxes maravillosos, como os urcos<sup>169</sup>, o Grande Urco<sup>170</sup>, o tardo<sup>171</sup> Caxacrán, e lendas da zona de castros e mámoas e a lenda da lagoa de Reid'Is, sobre a cidade homónima inmersa baixo a lagoa da praia de Mardefora, na Gran Duna, debido á crecida do mar do Mundo Subterráneo por un esconxuro dun mago que pretendeu á princesa Viviana. E sobre o tesouro fabuloso, composto de “cofres repletos de ouro e de diamantes, de extraordinarias alfaias e de pedras preciosas de valor incalculable e, sobre todo, de misteriosos obxectos máxicos posuidores de maravillosos poderes” (Agra, 2006: 7)<sup>172</sup>, alí custodiado polos urcos e pola princesa Viviana, a princesa do Lago, convertida en serea con longos cabelos vermellos enguedallados en algas, metade muller, metade peixe e ollos esmeralda.

Nas narracións de anécdotas e vivencias pasadas do avó aparecen moitos temas relacionados co conto maravilloso, como é o uso dos saberes ancestrais e da maxia, empregados polas feiticeiras, cando lles conta que crían que o bisavó estaba doente porque lle botaran o mal de ollo e que probaron diferentes remedios, como afumar a casa con loureiro, facerlle cocementos con pirixel, cornos de vacaloura e camisa de cobra, pendurar a roupa nun carballo ou dar sete voltas ao redor da cama cun carrizo, pois “aínda que os bruxos non abundan, as bruxas, por moito que se agoche e disimulen a súa presenza, están por todas partes” (p. 24). Tamén lles fala da mitoloxía ao redor das bruxas, como o de que voan montadas nunha vasoira ao recitaren as famosas palabras máxicas “Por riba das silveiras e por baixo das carballeiras” e que describe como “mulleres que gozan de tremendos poderes, os cales poden virilles de nacemento ou deprendelos doutras bruxas que lles ensinan tamén

<sup>169</sup> Descritos como “enormes cans de cor negra, do tamaño dun cabalo e a forza dun oso” (Agra, 2006: 9) que vixían as portas do castelo e que se acompañan dun noxento cheiro a xofre. Esta descrición correspóndese coa definición dada por Cuba, Reigosa e Miranda (1999: 246) como can ou cans, evidentemente relacionados co Cancérbero gardián do Orco que se ve nas noites escuras e de treboada e se arrastra polos camiños emitindo ouveos que semellan de can, cabra, paxaro ou galo e que adoitan saír do mar.

<sup>170</sup> Trátase dun “ser aborrecible co corpo recuberto de escamas afiadas como coitelos, dúas cabezas con cadanseu par de cornos revirados e unha visquenta cola de serpe” (Agra, 2006: 9) que é quen de fascinar coa mirada, deixar mudo e inmóbil a quen o ve e zugarlle o sangue até secalo.

<sup>171</sup> Trátase dun ser maravilloso “semellante a um trasno, pero bastante máis perverso. É pequeno, dunhas tres cuartas, peludo, con moitos dentes, de cor verdosa e ollos redondos e negros. Ten barba, gasta un traxe vello e leva un pucho vermello. Vive debaixo da terra (...) aproveita a noite para entrar nas casas e sentar riba do peito dos durmentes, causándolles opresión, dar pesadelos e angurias” Cuba, Reigosa e Miranda (1999: 232).

<sup>172</sup> As citas fanse pola edición do ano 2006.

secretas receitas para causaren dano” (p. 25), enumerando diferentes remedios cos que o bisavó se protexía delas, como facer a figa coa man dereita, pendurar do pescozo unha madeira negra, agochar unha chave de ferro debaixo do colchón etc. Será un home que se describe como un feiticeiro, un meigo, un bruxo, un adiviño que habita nun bosque de teixos a carón duns remotos penedos case inaccesibles nos cantís do Mar das Tempestades, en clara homenaxe a Man<sup>173</sup>, o alemán de Camelle, quen pousando unha vara de abeleira na fronte lle descubra a súa doenza, o asombramento, cuxa única esperanza de cura é atopar un valioso obxecto no tesouro do rei, “un trebello máxico coa virtude de curar todos os males” (p. 28) que non era máis que tocar a serea. Ese momento vai ser clave no desenvolvemento da trama, pois é o que introduce na narración a función de “Carencia” que provoca a saída do heroe (o avó) na busca do obxecto máxico, viaxe que relata aos nenos en varias sesións e na que se atopa con personaxes marabillosos da esfera dos agresores (urcos) que terá que derrotar para conseguir felizmente o que buscaba e o regreso feliz á casa.

En canto ao espazo, é de salientar os topónimos simbólicos e poéticos que escolle Agra para referirse tanto a elementos da natureza (Mar das Tempestades, Mar do Cabodomundo, Praia de Mardefora, Gran Duna) como a vilas, lugares e países (Cidadepedra, País de Alenmar, Cidade da Eterna Primavera, Casa do Outeiro, Viladomar do Cabodomundo), en clara referencia a lugares xeográficos reais da Costa da Morte, como a lagoa e dunas de Corrubedo ou Camelle.

As ilustracións figurativas de Andrés Meixide (Vigo, 1970) mostran os lugares e escenas principais, empregando a pintura con témpera e marcando diferenzas entre as escenas cotiás, de cores variadas, e as misteriosas ou nocturnas, cun cromatismo limitado, de cores escuros sen máis contrastes que os que achega a luz, complementando e enriquecendo a narración textual achegando información sobre as circunstancias nas que se atopan os protagonistas en distintos momentos da narración.

Ao longo da obra hai referencias ás lendas da trabe de ouro e alquitrán, xa reescrita por Vicente Risco, como se comentou, ao celtismo, á tradición artúrica, a *Merlín e familia*

---

<sup>173</sup> Manfred Gnädinger (Radolfzell am Bodensee, 27 xaneiro 1936-Camelle, 28 decembro 2002), coñecido como Man ou O alemán de Camelle, foi un pintor, filósofo e escultor alemán que viviu como un anacoreta na parroquia de Camelle, no Concello de Camariñas, na Costa da Morte. Preocupado pola defensa do medio, tratou de levar unha vida sinxela e natural, coidando o seu pequeno xardín e elaborando esculturas ao aire libre cerca da praia onde vivía, danadas pola traxedia do Prestige no ano 2002 e destruídas por actos vandálicos e por temporais. No ano 2014 iniciouse o proxecto “MAN: mar, arte e natureza”, que tenta recuperar a súa obra e expoñela, tanto na Casa do Alemán como en Internet, a través dunha exposición virtual (<http://www.mandecamelle.com/es/exhibit/exhibit.html>).

(1955)<sup>174</sup>, de Álvaro Cunqueiro, pois o avó chámalle aos merlos que viven na Horta da Figueira “Merlín e familia”, quizais pola coincidencia fónica entre o nome xenérico da ave “merlo” co da figura mítica do mago e como aceno da relación simbólica na literatura de transmisión oral destes paxaros coa bruxería –como se apuntou xa na “Fundamentación teórica”–, ou dilles “Feros corvos de Xallas” e “recítalles a berros un poema para espantalos porque, segundo el, son os cabaleiros do rei, que desapareceu hai mil anos pero que, asegurounos poñéndonos unha fasquía moi seria, ha de volver algún día” (p. 20), cunha clara alusión ao poema de Eduardo Pondal de *Queixumes dos pinos* (1886). Incluso ao propio hipotexto cando a prima do protagonista lle pregunta “non sabes que só hai monstros nos contos e na tele?” (p. 12).

Trátase, como indicou a crítica, dunha historia inspirada en antigas lendas da tradición oral sobre unha cidade sumerxida nas lagoas de Corrubedo, chamada Reirís, que homenaxea tamén ao alemán de Camelle, e na que a capacidade de fabulación do autor permite o xogo con dous tempos ficcionais para “establecer un dobre xogo co lector introducindo elementos fantásticos nunha historia cuasi-real e deseñar un argumento aparentemente verosímil” (Navarro, 2006b: VII/7), conformando un ameno e interesante exercicio literario que permite á mocidade coñecer tradicións mitolóxicas galegas xa que presenta unha boa mostra de seres do imaxinario común, como urcos, trasnos, sereas, bruxas etc. cunha coidada escenografía aludida e a escolleita da toponimia sen que sexan precisas longas descrições (Amado, 2006-2007: 20).

No volume colectivo *Contos de ogras, aventuras, baladas e piratas* (Xunta de Galicia, 2006) Ánxela Gracián (Castroverde, 1968) fai unha reescritura humanizadora do personaxe do ogro feminizado en “Ogra Pinta” (pp. 5-23) ao contar as aventuras da Ogra Pinta cando sae do palacio da Rosa para ir á cidade de Pontevedra a buscar alimento. Co elixir máxico da invisibilidade, en plenas festas da Peregrina, Ogra Pinta pasea polas rúas, até dar coa casa de Álvaro onde fai numerosas falcatuadas: proba todos os zapatos e vestidos, muda de sitio as cousas, ve a televisión, estrícase no sofá... Os seus constantes movementos provocan moito

---

<sup>174</sup> Novela moi coñecida que retoma a figura mítica do famoso mago Merlín actualizándoa no tempo e nun espazo galego, concretamente nas terras de Lugo. O narrador personaxe Felipe de Amancia, que fora paxe do mago Merlín, recorda na súa vellez os días vividos co seu señor. Cunqueiro mostra unha imaxinación desbordante e amplos coñecementos que funde nesta obra narrativa mestra da literatura galega na que non falta a fantasía e o humor. Aínda que os capítulos son independentes seguen o mesmo esquema baseado na chegada do visitante á casa de Merlín na busca da súa sabedoría, a exposición do caso, a resolución do problema por medio da fantasía e a maxia e ida do visitante.

ruído no medio da noite e nunha das visitas nocturnas a Álvaro para alumiñalo coas súas enormes mans provoca que o neno afogue e os pais teñen que levalo ao hospital moi asustados. Mamá-Ogra vai buscar a Pinta porque Pontevedra se estaba a converter nun lugar inhabitable. Uxía Casal (Santiago de Compostela, 1957) en “Tarde de aventuras” (pp. 25-40) presenta a historia de dous irmáns, Quique e o pequeno Tito, quen se perde e o devolven os ananos encargados de coidar dos pequenos perdidos. Os debuxos que acompañan este volume débense a Suso Cubeiro (A Coruña, 1954) quen para a cuberta elabora unha ilustración con acuarela de tons verdes e ocre, mentres que as do interior son a lapis de carbón e posúen riqueza de formas e detalles, presentando trazos minuciosos, de diferente tamaño e grosor, con volume e luminosidade que achega o difuminado ás escenas que recrea. Representan espazos fantásticos, mitolóxicos e terroríficos que enriquecen a narración textual ao ofrecer historias paralelas, imaxinando ou intuindo o que non se di explícitamente no relato.

E no volume *Contos de colonias, escolares, belas adormecidas, atentados e tiburóns* (Xunta de Galicia, 2006), nova entrega desta colección en conmemoración do Día Internacional do Libro Infantil e Xuvenil, recóllese a reescritura ideolóxica para lectorado adolescente “A bela adormecida na devesa” (pp. 19-33), de María Xosé Queizán, onde se relata o encontro misterioso entre a protagonista, Rosalía de Castro, e unha bela adormecida, a lingua galega, que leva séculos esquecida e que acorda cando a moza lle bica a man e lle regala unha pluma luminosa. O conto acompáñase de dous debuxos en branco e negro de Xulia Barros, realizados a pintura, nos que aparecen personaxes de tipo figurativo sobre fondo branco que acompañan a narración textual na situación específica que se relata.

Paula Carballeira (Fene, 1972) en *A cabana de Babaiagá* (Xunta de Galicia, 2006) ofrece unha adaptación lúdica dun conto popular ruso protagonizada por unha nena valente, Natasha, que vive na estepa e que decide buscar á bruxa Babaiagá<sup>175</sup> despois de coñecer o terríbel que é. Mete nun saquiño pan, aceite, agulla e fío e consegue chegar sen ser descuberta até a cabana da bruxa que a persegue na súa cabana con patas de galiña e que morre cando a cabana escorre no saco no que Natasha levaba os obxectos que xa usara.

---

<sup>175</sup> Personaxe recorrente na literatura de transmisión oral rusa, recollido polo folclorista ruso Aleksandr Nikoláyevich Afanásiev que se presenta como unha vella, osuda e enrugada co nariz azul e dentes de aceiro, cos que é capaz de romper ósos e desgarrar a carne. Ten unha perna de óso e outra normal, que veñen representar o mundo dos mortos e dos vivos, respectivamente. É un personaxe perverso e cruel que come persoas, xeralmente nenos, que voa nunha ola e rema cunha vasoira prateada. Caracterízase por vivir no bosque nunha cabana con dúas enormes patas de galiña coa que se despraza por toda Rusia.

Ana María Fernández (Palma de Mallorca, 1949) de novo en *Traballo de mago* (Planeta&Oxford, 2006) dá conta da resolución das absurdas disputas entre uns veciños grazas á intervención dun vello mago que vive nun castelo abandonado e que axuda a unha nena a acabar coas absurdas disputas da xente da vila por mor da construción dunha torre para o reloxo da praza. Decide recuperar o seu sombreiro de pico, a capa de estrelas e o seu bastón e, tras chuchar un caramelo para lembrar algún feitizo, pronuncia as súas palabras máxicas e as pedras quedan convertidas en animais de todas as variedades. Así o mago recupera a ilusión e a alegría na vila e decide cambiar o seu traballo máxico polo de contarlles contos aos nenos e aos grandes. Xosé Cobas (Logrosa, Negreira, 1953) emprega a pintura para ilustrar este conto cunha harmonía cromática de principio a fin, utilizando trazos difuminados con pinceladas de cores con predominio de tonalidades frías e cunha certa textura, para presentar personaxes de tipo figurativo, alongados e encorvados. Sérvese da figura do mago con intención ideolóxica para destacar a importancia da fantasía, os bos sentimentos e valores, como a convivencia pacífica (Navarro, 2006d: VII), ademais da mestura que fai a autora de prosa e poesía (M<sup>a</sup> Jesús Fernández, 2006b: 61).

No conto infantil *Os gardiáns do bosque* (Baía, 2006) Agustín Fernández Paz (Vilalba-Lugo, 1947), a través dun narrador omnisciente e da propia voz dos personaxes, realiza unha reescritura ideolóxica servíndose novamente de personaxes maravillosos, como personificación da natureza que se ve en perigo, para criticar a tala de árbores, a queima dos bosques, a contaminación atmosférica e das augas fluviais e a especulación urbanística, pois conta as consecuencias para os nenos e os seres máxicos do bosque se dona Rosa vendese as súas terras aos homes vestidos de gris. Os nenos xa non terían onde xogar e os seres máxicos non terían onde vivir. Así que os seres máxicos espertan cada noite a dona Rosa até que decide non vender as terras. As ilustracións de Cristina Durán (Valencia, 1970) e Giner Bou (Benetússer-Valencia, 1969), creadas por ordenador coa estética dos debuxos animados, posúen unha gran riqueza cromática a base de tintas planas. Xa dende a cuberta se fai referencia aos gardiáns do bosque e a outros personaxes principais que aparecerán ao longo da historia. Estes personaxes gozan de expresividade, para dar maior énfase á narración textual, e de desproporción en relación co espazo, para narrar as accións da historia e distinguir entre os seres máxicos dos outros personaxes como Ana, Luís e os seus amigos. A carballeira, como elemento central da historia, sempre que aparece, vai envolver os personaxes baixo ela, como un manto verde con vida propia.

Ánxeles Ferrer (*O Barco de Valdeorras*, 1957) no álbum infantil *Tres princesas namoradas* (Galaxia, 2006) presenta unha reescritura ideolóxica, que rompe cos moldes tradicionais xenéricos, ao contar a historia de tres irmás que se namoran dun mesmo príncipe indeciso e que acordan tecerlle cada unha un xibón, para que el poida elixir cal lle gusta máis. Tras os intelixentes consellos da súa fada madriña e seguindo as súas recomendacións, esta idea parécelles unha parvada e conclúen que quen debe tecer unha capa para elas é o príncipe. A autora utiliza a pintura sobre papel grosso para conferirlle maior textura ás imaxes, utilizando todo tipo de tonalidades para representar as diferentes estacións do ano nas que transcorre a historia.

De novo Miranda amplía a creación de reescrituras ao abrir no ano 2006 a colección “Amancio Amigo”, dirixida ao lectorado adolescente, con *Amancio Amigo e o meigo de Salamanca* (Xerais, 2006), unha reescritura humanizadora cuxo tema central é a maxia, dividida en vinte e un capítulos e protagonizada por Amancio, un rapaz do Courel namorado dunha rapaza de Quiroga, filla do cacique, que non quere ser labrego nin emigrar, e que

non era nin moi alto nin moi baixo, nin moi listo nin moi parvo, nin moi loiro nin moi moreno, nin moi guapo nin moi feo, nin moi gordo nin moi fraco, nin o primeiro nin o último da clase, nin o que mellor nin o que peor xogaba ao fútbol, nin o que máis nin o que menos corría, nin moi calado nin moi falador, nin moi torpe nin moi enxeñoso, nin lles gustaba moito nin lles gustaba moi pouco ás rapazas. Era, en fin, un máis, coma calquera outro (Miranda, 2006: 7).

Na busca dunha profesión diferente decide cun amigo de Salamanca, onde se traslada para estudar Informática, facerse aprendices de meigos e estudar as artes máxicas (artes ocultas, maxia, nigromancia, cibernética e hermenéutica) nas Covas de Salamanca, onde “está a escola diabólica máis prestixiosa de toda Europa” (p. 20), para conseguir un posto no mundo da maxia ao mesmo tempo que preservar e conservar o seu amor, amizade e lealdade. Mais primeiramente vai co poder da capa do profesor Faustino Prósper onde o seu pai, para que lle dea o consentimento. A partir de aí, inicia a súa aprendizaxe nas covas cunha ambientación moi moderna, pois había

unhas salas enormes, nas que centos de estudantes se afanaban diante dos milleiros e milleiros de ordenadores que cubrían as paredes (...) de vez en cando parecían máquinas rodantes ou andantes, con forma humana, pero de metal, que servían con dilixencia aos alumnos e provían todas as súas necesidades de comida, bebida, etcétera (pp. 45-46).

Amancio tiña que atender as clases do seu mestre, asistir a numeroloxía, metafísica, adiviñación e mecánica cuántica, ademais de consultar libros proféticos e enciclopedias multimedia, facer notas e listaxes, construír arquivos e enviar e-mails con virus a centos de miles de enderezos. Teñen que saber recitar ben as doce palabras retornadas e aprender de varios meigos de fama, como un macho cabrún chamado Mestre Lionardo, que lles ensinou a confeccionar vermes informáticos (chamados dragón ou *worm*) con efectos destrutivos e sete vidas cada un e a “cabalgar o verme”, é dicir, ligar cada alma co seu verme. Como alumno aventaxado, confeccionou un programa especial de ordenador onde gardou moita información e “alterou todo o sistema de ordenadores das covas, borráronse invocacións e esconxuros, abríronse portas e derrubáronse paredes, e algúns dos aprendices presos puideron fuxir” (p. 73). Tamen superou dúas das probas para poder marchar (construír unha ponte coma a de Rande nunha soa noite, adiviñar con que soñan as pulgas e resistir tempo sen respirar) e foi seu pai, que o recoñeceu tras ser convertido en ordenador, quen o liberou.

Ao regresar ao Courel, emprega as súas artes máxicas para conseguir cartos, transformándose varias veces nunha moto Harley-Davidson que venden até que aparece o Meigo e teñen unha loita de transformacións de medios de transporte con moito humor: Mercedes Benz, tráiler, camión, moto acuática, motora, avioneta e avión reactor. Finalmente véncelo transformándose en pulgas, que fan brincar o demo.

Amancio contará con Víctor Siderol, un personaxe tirado do libro de San Cipriano<sup>176</sup>, quen lle axudará a vencer o mal de ollo. Casa con Susana, marcha a vivir á Coruña e pon unha consulta de zouril, sabio e filántropo.

As ilustracións de Patricia Castelao (Santiago de Compostela, 1974) recrean os personaxes con expresividade a través de rostros alongados e estilizados, onde o nariz adquire unha desproporción caricaturesca. Gozan dunha plasticidade volumétrica alcanzada a partir dun traballo minucioso de observación de luces e sombras, producidas polos contrastes cromáticos con matices fríos e ocre, principalmente. Evita as formas agrestes e redondea os bordos para unificar a imaxe nun todo, sen planos superpostos. Utiliza unha gran variedade de

---

<sup>176</sup> Tamén chamado *Ciprianillo*, trátase dun libro de maxia no que se recollen os coñecementos máxicos de San Cipriano, o santo bruxo por excelencia que, segundo a tradición, foi un poderoso mago que viviu en Antioquía no século III d. C. e que renegou de Lucifer e se converteu ao cristianismo, dedicándose á meditación e predicación até que foi decapitado. Caracterízase polo pouco interese por formas ritualizadas de maxia (talismáns máxicos), a influencia católica (abundan as oracións, exorcismos etc) e a grande importancia que concede ao desencanto de tesouros. Permite a quen o interprete descubrir tesouros, levitar, conxurar perigos e demiños ou nubeiros etc. (Cuba, Reigosa e Miranda, 1999: 81).

ángulos para colocar os personaxes nos diferentes lugares da historia, cunha linguaxe moi cinematográfica. Xa dende a cuberta, se amosa un dos personaxes principais da obra, subido nunha moto, que axuda á subversión do arquetipo de mago.

Na obra salienta a intertextualidade co libro de San Cipriano e a intratextualidade pois o personaxe de Amancio xa aparecera debuxado en *Álvaro e Álvaro*, ademais do emprego, como indicou Jaureguizar (2006: 81) da poesía na trama co recitado de poemas de Fiz Vergara e de Uxío Novoneyra.

En *O camiño a Tibiáns* (Sotelo Blanco, 2006) Mari Vega Cerqueiro (Tordoia-A Coruña, 1962) ofrece ao lectorado mozo de 12 anos en diante relatos que se sitúan no concello de Tordoia, coa intención ideolóxica de facer un amplo percorrido pola vila, costumes e lendas galegas, a través das crenzas da xente máis maior como é a avoa ou o avó da protagonista, así como doutros personaxes. Cóntanse as aventuras dun grupo de nenos de cidade e de aldea que buscan gazafellos polo camiño Boibeira, a fonte das meigas, a fonte da santa, o castro de Viladabade, o de cabaleiros ou a reunión dos guerreiros da vila de Tordoia. Pepe Carreiro (Vigo, 1954), como deseñador desta colección de libros, elabora a cuberta a partir dunha fotografía dixital en tons verdes, pixelizada e coa aplicación dun filtro que produce o cuarteamento da imaxe. É unha narración ategada de referencias á nai natureza, á sabedoría popular e ao modo de vida dos nosos devanceiros (Navarro, 2007c: VII).

Pecha as reescrituras deste ano Antonio Yáñez Casal (Ferrol, 1959) coa reescritura humanizadora para o lectorado a partir de 12 anos *Crisóstomo o alifáfaros* (Galaxia, 2006), finalista do V Premio Raíña Lupa, na que un narrador en primeira persoa reproduce a conversa cun neno angolano, na que descobre que non coñece os alifáfaros, seres cos que os adultos ameazan á infancia para evitar que fagan algunhas cousas. Logo desenvólvese a historia do alifáfaros Crisóstomo, que se sitúa no século XI, cando chega dende a cidade de Braga ao pazo de Leiría, en Santiago de Compostela, acompañando á familia de Traba. Alí ten que ir descubrindo os costumes e usos propios da nova casa, á vez que vai explicando a historia dos alifáfaros<sup>177</sup>, dende que convivían en harmonía cos humanos, axudándolles na crianza dos fillos e vixiando os obxectos de ouro e prata, e cos seres marabillosos (trasnos, ananos, bruxas, demachiños, tardos, mouros, abelurios e demais seres mitolóxicos) até que, polo enfrontamento que tiñan cos ananos envexosos, seres do mundo soterrado, laboriosos e cobizosos, tiveron que ficar nas sombras, confiando en que os humanos seguiran crendo neles

---

<sup>177</sup> Caracterízanse por ser teimudos, testáns, obstinados, porfiados e túzaros, e gústalles comer carne (xamón, touciño, chourizo...) e peixe.



sen velos, porque do contrario desaparecerían definitivamente, debido a un feitizo consistente en que os homes que os visen deixarían de crer neles. Durante a súa estadía Crisóstomo coñece ao abelurio<sup>178</sup> Endarco, “seres rebuldeiros afeccionados a choutar e a trebellar sen descanso” (Yáñez, 2006: 47), un ser como unha especie de saltón con cara de demo pequeno, especialmente riseiro e de cute esbrancuxada, máis ben con pouco vigor e menos intelixencia, que viñera en ton amigable. Fan diferentes trasnadas para conseguir que os condes de Traba fagan crer aos fillos na ameaza dos alifáfaros, mais non teñen éxito. Coa axuda de Endarco, Crisóstomo logra obter o tesouro dos ananos, soterrado baixo a fonte do pazo, o 25 de agosto “porque as dúas cifras que compoñen ese número suman sete, que é unha cifra moi avegosa e, polo tanto, moi nomeada nestas cousas dos mundos fantásticos” (pp. 82-83). Así que por consello dos anciáns dos abelurios prepararon algúns obxectos, repetiron frases e ensalmos e repasaron os vieiros e atrancos que podían atopar xa que “o tesouro podía estar vixiado por un anano, ou por un xigante, ou por un mouro ou por unha serpe... ou por un demo gardián de tesouros...!” (pp. 86-87). Mais antes de comezar a súa viaxe acordan facer as súas necesidades fisiolóxicas en previsión de que os gardiána teñen un olfacto finísimo, para non seren descubertos, e tamén por se os nervios lles xogaban unha mala pasada. Logo de desenfeitizar o xigante (que en realidade era unha píntega encantada) que custodia o tesouro, consiguen os obxectos roubados aos donos do pazo, tras resolver unha historia que, como ben indica o narrador “quen pretende un tesouro agachado, debe superar unha proba que ben pode consistir en desenguedellar un enigma, acertar unha adiviña, ou ben realizar algunha acción que requira coraxe” (p. 105).

As ilustracións de Miguel Porto (Vigo, 1980) na cuberta acollen unha gama de tonalidades ocre, verdes ou vermellos, mentres que nas páxinas interiores están realizadas en dúas tintas: verde e negro, con tecnoloxía dixital. O protagonista posúe trazos antropomórficos e a expresividade característica dos humanos con perfilado das formas en liña grosa de cor negra, para que as imaxes adquiran un maior poder visual.

Ábrese a produción de reescrituras do ano 2007 con *Os Seres con Raíces na Cara* (Galaxia, 2007), de An Alfaya, nome literario de M<sup>a</sup> de los Angeles Alfaya Bernárdez (Vigo, 1964), na que se introduce ao lectorado adolescente a partir dos 12 anos por medio dunha reescritura humanizadora no mundo dos trasnos papabicos, tamén chamados Seres con Raíces

---

<sup>178</sup> É un ser semellante ao trasno “pertencente a unha familia de trasnos xa extinguida que se caracterizan por ser bulideiros e inquedos, moi afeccionados á brincadeira e completamente domésticos” (Cuba, Reigosa e Miranda, 1999: 25).

na Cara, que chuchan os bicos para recuperar a xuventude perdida. Deste modo os habitantes da fraga senten como decae o seu interese por compartir aloumiños e mesmo chegan a odiar aos que máis queren. Descóbrese como os Seres con Raíces na Cara lle paparon os bicos ao trasno Pintasños e á súa muller a fada das Galletas, á fada Musaliña, ao trasno Contista e á fada Boquiñadecereixa, ao trasno Muiñovento, á fada Bibliana, á fada Nenadeusa, á fada Alquimia, ao trasno Cerimonio, ao trasno Moinante e á fada Brancalúa, agás ao trasno Azularanxa que nunca dera un bico e que, ao final da historia, observa na Poza dos Desexos como se resolve a vida dos seus veciños, tras seren destruídos os Seres con Raíces na Cara, e recibe o seu primeiro bico de amor. O texto acompáñase das ilustracións de Xosé Cobas (Negreira, 1953) de estilo fantástico para amosar unhas aventuras nun mundo diferente nas que apenas hai referencias espaciais para contextualizar a trama e as escenas.

Como salientou M<sup>a</sup> Jesús Fernández (2007/2008: 74) é un escaparate de personalidades de trasnos e fadas da fraga, que no seu desenvolvemento utiliza a linguaxe poética e tamén toques de humor desenfadado e que, paralelamente, o lector coñece a historia persoal do trasno Azularanxa, que tamén mostra a xenerosidade de quen acepta sacrificarse en ben de todos.

Xoán Babarro (Calvelo de Maceda, Ourense, 1947) de novo en *O misterio do príncipe pastor* (Tambre, 2007a) conta cunha intención humanizadora a historia dun neno príncipe que se cría en terra de pastores, no país chamado Forcadela e Nogaledo. Un día unha misteriosa voz, A Señora da Paleira, pídlle unha historia máis grande que os océanos, unha historia que a ceibe do seu encerramento. O heroe decide que ten que salvar a señora da Paleira e, afastándose do fogar, emprende camiño pola Mesta Foresta en busca da historia axeitada, atopándose con seres fantásticos que o van axudando, como os meniños can, escapa do cárcere do Invisible Banqueiro, libera ás nenas bonecas, sabe escoller o camiño do freixo, do teixo e do cancreixo e encontra a solución no reino cristaliño da Princesa de Baldaio, quen será a súa compañeira para contar unha historia máis grande que os océanos á Señora da Paleira. Por enfrontarse á maldade e a todos os riscos, o príncipe volverá onda seus pais e reinará coa princesa de Baldaio.

Acompáñase o texto do labor ilustrativo de Luís Castro Enjamio (A Habana, Cuba, 1962), quen na cuberta ofrece unha composición a cor dende a que asoma o protagonista e no interior varios debuxos feitos con tinta, en branco e negro, cun estilo moi expresivo, que enriquecen a narración textual cunhas imaxes de gran forza visual, reforzadas por trazos de

tinta negra intensa e sen diluír, acompañadas por unhas manchas húmidas que se expanden pola páxina creando texturas variadas, que representan momentos importantes da narración e os personaxes cun deseño libre, contemporáneo e estilizado.

En *A princesa que venceu a sombra* (Everest Galicia, 2007b) para lectores a partir de 10 anos, Babarro presenta a historia dunha princesa chamada Li, anana, pero moi lista, que se ve envolta nun sinfín de problemas para salvar o seu reino “Baldaio” da sombra do Círculo de Dragón. Usa en varias ocasións o seu poder de converterse en calquera animal, como abella, muxo, araña, tartaraña etc. A princesa protagonista, a heroína-salvadora, recibe axuda dos seus amigos e dalgúns animais, como as arañas, a Salamantiga, o monstro que había na auga, os lobos. Visita a Vellaboa quen lle di que ten que librarse dos seus medos. Ao regreso coñece a un pastor e ao seu rabaño dentro dunha cova, quen a agasalla cun carneiro chamado “Dondo”. Para rematar Li comeza a tocar unha gaita que lle dera a Vellaboa e ve como camiña un dragón que vai devorando os medos dos baldaieses; e así Li pode volver feliz a súa casa xunto seus pais. As ilustracións figurativas de Manuel Uhía (Portonovo, 1944), de páxina enteira ou de dobre páxina, reflicten algunhas das escenas principais do relato, cun estilo poético que se apoia en formas curvas e en cores suaves e harmónicas, e os diferentes animais cos que a princesa se vai atopando na súa viaxe, de maneira que os debuxos axudan a seguir a narración.

Neste ano inicia Anxo Fariña (Vigo, 1977) a súa colección xuvenil dedicada aos Megatoxos co título *Os megatoxos e o aprendiz de druída* (A Nosa Terra, 2007)<sup>179</sup>, no que ofrece unha reescritura lúdica e humanizadora, mesturando elementos dos contos maravillosos, como os poderes sobrenaturais cos adiantos tecnolóxicos e viaxes no tempo na liña de ficción científica, pois os feitos que se poderían atribuír á maxia explícanse a través da ciencia (Paula Fernández, 2012a: VII/7), ademais de botar man de elementos identitarios cunha función principal na trama, como é o caso da pranta de toxo, flora autóctona de Galicia. Nesta primeira entrega, preséntanse os catro personaxes e os poderes sobrenaturais que adquiriron tras sufriren a picadura dun toxo mutante no centro de estudo ao que acoden, situado nunha gran cidade de Galicia e custeado por un excéntrico millonario dono dunha importante empresa de biotecnoloxía que o dotou dos máis modernos medios tecnolóxicos. Faísca xera calor e lume co seu corpo, Ninfa conta cun poder relacionado co mundo vexetal,

---

<sup>179</sup> Foi reeditada no ano 2012 por Edicións Xerais de Galicia coa dedicatoria (“Para Lucía, por tantas e tan poucas cousas. E para eses amigos e familia que sempre estiveron aí. Abrazos, Anxo”). Péchase o volume cunha breve nota biobibliográfica do autor.

Lúa é quen de dominar a maxia e os conxuros e Ruxe posúe a forza, a velocidade e a axilidade dos animais; mentres que a súa profesora, Marta Larafuzas, conta cunha grande intelixencia. Na súa primeira aventura deben procurar o toxo para volver ao seu estado normal. Para iso, a cuadrilla trasládase cunha máquina do tempo a un poboado celta onde se atopan cun aprendiz de druída, Gael, que tamén tivo contacto co toxo mutante, pois utilizouno para facer unha apócema e de resultas creou un diaño, Drunxel, que pretende acabar co seu pobo. Os catro rapaces, enfróntanse a ese monstro e conseguen devolverlle a tranquilidade ao poboado celta mais non conseguen recuperar o toxo. As ilustracións figurativas do autor, próximas ao cómic, complementan a narración e mesmo axudan a comprendela, realizadas con tintas planas ou texturas xeradas por ordenador, ofrecendo figuras definidas por unha liña fina.

No volume de contos para lectores a partir de 10 anos *A nena pálida* (Tambre, 2007) que acolle tres contos do recoñecido Xosé Miranda (Lugo, 1955) en “Aprendendo a nubeira”, narrado en primeira persoa, humaniza os nubeiros por medio dos desvelos dunha nai nubeira que desafoga coa tía Pascasia a súa preocupación pola perda da tradición familiar. Explícalle que renunciou a que súa filla, a Rosiña, se dedicase a ese labor malia as súas boas aptitudes despois de que un día desencadease un trebón e non fose quen de paralo. E en “Un trasno no Tour de Francia”, cun ton irónico e marcadamente humorístico, o narrador dá conta dun curioso libro que demostra que existen uns trasnos que interviron en varias ocasións no Tour de Francia, mesmo cando participou nel Álvaro Pino, enredando cos ciclistas.

As ilustracións en branco e negro a grafito de Ramón Trigo (Vigo, 1965) mesturan a realidade, o humor e a fantasía en imaxes figurativas de estilo dinámico e expresivo con gran variedade no trazo, alternando os puntos de vista. A portada está tratada dun xeito diferente, posto que emprega cores e mestura distintos materiais. Nas ilustracións represéntanse escenas importantes da narración que complementan o texto e axudan a seguir a narración. O volume caracterízase segundo Navarro (2008: VII/11) por introducir o lectorado nun mundo marabillioso, o humor, presente en todos e cada un dos contos, e maila sinxeleza narrativa.

Ese ano o Premio O Barco de Vapor 2006 recaeu na reescritura lúdica para lectores a partir de 12 anos *Unha bruxa ben rara* (SM, 2007), de Carlos Mosteiro (Santo André de Xeve, Pontevedra, 1955), que será obxecto dunha análise máis demorada. É unha historia divertida sobre Raruxa, unha bruxa diferente ás demais que non bota meigallos, conduce mal a vasoira, ten un aquel de dozura e, en realidade, é fermosa e boa, como outras bruxas da súa

familia. O lector agardado sabe que Raruxa de nena caera nun filtro de namorar e perdera os seus poderes, malia que súa nai quixo enganar as Valedoras dos Bos Costumes Meigos, que descubriron a súa inutilidade e desterrárona á fraga de Bentraces onde a banda de rapaces que adoita xogar na fraga abusan da súa bondade até que un día desaparece, porque foi secuestrada, e deciden salvala. Así Mon Abusón, Manolo, o Roxo, Migueliño Lires, Roi Arroás e Rosaura ao mando de Hadriana viven unha serie de aventuras na fraga onde se atopan co detective Cadavide, cun dragón e cun troll. Grazas á intelixencia dos nenos e á colaboración de todos estes personaxes, logran rescatar a Raruxa de ser queimada no pote. A narración dá entrada ás cartas de Felicidade Ben Rara, a nai de Raruxa, nas que lle pide ao autor que salve a súa filla do seu terríbel destino en mans das bruxas. Só hai ilustración na cuberta de David Pintor (A Coruña, 1975) que retoma nunha composición dinámica, producida pola inclinación do chan, unha pasaxe na que aparecen os personaxes cando se dirixen a salvar a Raruxa con tonalidades cálidas e unha sutil deformación nos obxectos e volume dos personaxes, que consegue crear unha atmosfera de curiosidade no lectorado acerca do que se relata. Unha narración na que se van sucedendo personaxes reais e imaxinarios, na que salienta a novidade do recurso da carta aberta que a nai da protagonista lle envía ao autor para que coñeza a vida da súa filla e poida entender mellor todo o que pasa (Navarro, 2007a: VII).

No relato para lectorado autónomo a partir de 8 anos *O monstro dos Ancares* (Galaxia, 2007), de Toño Núñez (Navia de Suarna, 1959) cóntase a historia de don Simeón de Suarna, o home máis rico da contorna, dono do castelo de Aiván e pai de tres mozos que morreron polo ataque do temíbel monstro de sete cabezas, que vive na lagoa de Grandela, que decide casar a máis fermosa das súas fillas, Dominga, co mozo que consegue acabar co monstro. Será Farruco da Retorta, quen co seu poder coas serpes, mate o monstro dos Ancares e case con Dominga. As ilustracións figurativas de Xosé Tomás (Betanzos, 1971) en branco e negro achegan información sobre as distintas situacións que se relatan no conto con puntos de vista variados.

Xerardo Quintiá (Friol, Lugo, 1970) ofrece unha reescritura humanizadora e ideolóxica pioneira no tratamento da diversidade sexual co álbum para primeiros lectores *Titiritesa* (OQO, 2007), incluído na Lista de Honor de CLIJ 2008, que conserva a estrutura do relato maravilloso, innovando en que a heroína casa coa princesa que rescata, polo que será comentada no seguinte apartado. Nárrase a historia da princesa Titiritesa que quere viaxar por

todo o mundo, mentres que súa nai só quere que aprenda a comportarse e que se case como as demais princesas. Por este motivo escapa do palacio e emprende unha viaxe na compañía do burro Bufaldino que xuntos rescatan a Wendolina, filla do rei Godofredo, do monstro Paposete Dumbocado. De camiño á casa, as princesas descubren que están namoradas e no palacio anuncian o seu desexo de casar.

O texto acompáñase das ilustracións figurativas de Maurizio A.C. Quarello (Torino-Italia, 1974) que mostran as protagonistas cun estilo achegado á caricatura e ao grotesco nas actitudes dos personaxes e que contextualizan os feitos nun país imaxinario do século XVIII e que rompe tamén coa imaxe arquetípica da princesa. Polo tanto, para tratar a homosexualidade emprégase a estrutura do conto maravillosos pero con elementos que o converten nun conto moderno “incluso atrevido, que habla de la igualdad entre sexos” (CLIJ, 2008c: 63) e conta con características típicas dos contos da transmisión oral, como son a progresión lineal, a intemporalidade, as fórmulas de inicio e peche, a estrutura sinxela e os personaxes (Ferreira, 2012b: 54).

Na novela xuvenil *Saladina* (Galaxia, 2007), de Xavier Queipo, nome literario de Francisco Javier Vázquez Álvarez (Santiago de Compostela, 1957), con referencias claras a *Se o vello Simbad volvese as illas*, de Álvaro Cunqueiro, a rapaza protagonista déixase levar polas historias e lendas, ao xeito de *As mil e unha noites*, que lle vai contando o seu avó Hakim, nas sete partes nas que se estrutura a obra: “Primeira parte. O día despois do terremoto”, “Segunda parte. A illa das medusas vagalume”, “Terceira parte. O conselleiro da raíña de Portugal”, “Cuarta parte. A navegación de Giacomo Pagliarani”, “Quinta parte. Historias da barberia de Sadr”, “Sexta parte. A baiuca do fondo do mar” e “Sétima parte e última. O arroz de Palembang”

Novamente Antonio Reigosa (Zoñán, Mondoñedo, 1958) para lectores a partir de 10 anos humaniza e moderniza en *A escola de Briador* (Everest Galicia, 2007) a un trasno chamado Briador quen convoca os seus compañeiros e compañeiras co fin de impartirles un curso intensivo para coñecer o seu pasado e espertar neles a ilusión por recuperar a sona de tunantes e enredantes agora perdida. Nesta xuntanza fálalles da historia dos trasnos, recordando as andanzas dos máis ilustres mestres. Complementábase cos debuxos feitos por Noemí López (Xixón, 1974) cheos de cor e de tenrura, mesmo no caso dos trasnos que maquinan como facerlles a vida imposible ás persoas. Mestura o maravilloso coa novela de detectives, para tocar temas que afectan aos humanos e facer así unha denuncia da sociedade actual, mais que,

nalgúns casos, transmite demasiada carga didáctica (Amado, 2007: 19). Como salientou Navarro (2007b: VII) consegue introducir ao lectorado nun “submundo imaxinario de trasnos e pequenos seres” grazas ao atractivo da literatura fantástica popular

En *A balada de Roi Nemiña* (Planeta&Oxford, 2007b) Xosé Henrique Rivadulla Corcón (A Coruña, 1962) ofrece a historia do heroe Nemiña, ambientada na época castrexa, predestinado a salvar a súa tribo ao fabricar a espada coa que a Raíña das Illas Sisargas vencerá a Vilán, o ruín ferreiro da Raíña e libera Sisargas. Acompáñase de ilustracións de Jaime Assensi (Vilagarcía, 1957) de estilo parecido ao cómic que mostran de modo realista o relatado, aínda que as formas son esaxeradas para representar os protagonistas. Ofrécese unha historia de aventuras lineal que se presenta de xeito case cinematográfico con efectivas descrições que alternan cos fragmentos que relatan a acción, cargada de tópicos recorrentes en cine e literatura, mais empregados con mestría (Paula Fernández, 2007b: VII).

E na reescritura ideolóxica infantil, publicada con motivo Día Mundial do Medio Ambiente, *O sorriso de Claudia* (Sotelo Blanco/Galicia Hoxe/Xunta de Galicia, 2007a) sérvese dos seres maravillosos como Irae, a moura do bosque, para transmitir unha mensaxe ecolóxica. Irae pide axuda a Claudia, unha nena de sete anos, para recuperar o corazón da Natureza que está en perigo porque a Raíña Lixo ameaza con contaminar toda a Terra se non lle dan o sorriso de Claudia que é tan grande coma o Sol. A Raíña do Lixo engánaa e non lle devolve o que lle prometera. Entón a avoa de Claudia, Amalia bota man do *Libro das solucións máxicas para os problemas da vida* que gardaba no faiado, concretamente do capítulo “Remedio para os que odian a risa”, e coa axuda de moitos nenos que botan a rir a gargalladas diante da Raíña Lixo conseguen vencela e recuperar o que lles roubara. O texto acompáñase das ilustracións de estilo figurativo e colorista de Andrés Meixide (Vigo, 1970) que presentan os personaxes en escenas significativas do que vai acontecendo na narración textual.

No ano 2008 recuperouse o texto inédito *O cabalo de vidro* (Concello de Noia, 2008) que Antón Avilés de Taramancos (Noia, 1935-A Coruña, 1992) escribira na década dos cincuenta durante a súa estadía na Coruña. Trátase dun conto maravilloso ambientado na Idade Media e narrado en terceira persoa sobre unha nena de ollos azuis, moi leda e agarimosa chamada Xohaniña que, como recompensa polos coidados que dispensa ao vello Quintelán, recibe un regalo máxico: unha chave que lle permite viaxar nun cabalo de vidro por sitios maravillosos. Así un trasno faille unha falcatruada: secuestra a nena na cova, despois de pecharlle a porta ao

cabalo, que non puido entrar e se fixo anacos. Finalmente son os veciños os que rescatan a nena. Como indica Aurora Marco no paratexto introdutorio este relato pódese incluír dentro da categoría de contos maravillosos polas semellanzas temáticas e estruturais, os motivos, personaxes e funcións, entre as que salienta a indeterminación temporal e o uso de recursos como o símbolo, a metáfora, a hipérbole ou a personificación, entre outros. O deseño da capa e as ilustracións da autoría do pintor José Luís Veiras Manteiga (Santiago de Compostela, 1949) mostran escenas do narrado que acompañan o texto narrativo.

A recepción salientou que é un conto no que a maxia fai das súas, cheo de humor e reminiscencias, polo que pasan trasgos e nobreza e que contén cancións de namorados e coplas (Sampedro, 2009: 74-76) e que segue as pautas do conto tradicional pero situado no espazo galego e con personaxes e elementos do imaxinario colectivo de Galicia (Castro Rodríguez, 2009).

Publícase tamén neste ano a segunda entrega da colección “Os Megatoxos”, titulada *Os megatoxos e a espada esmeralda* (A Nosa Terra, 2008)<sup>180</sup>, de Anxo Fariña Temprano (Vigo, 1977), na que se relata en doce capítulos o que lles acontece aos Megatoxos na busca do toxo mutante. Nesta aventura Faísca, Lúa, Ninfa e Ruxe, os personaxes viaxan coa máquina do tempo ao ano 1247 a un misterioso mosteiro no que se terán que enfrontar cos seus poderes e a súa intelixencia e valor a diversos personaxes, como o monstro de pedra e os xemelgos Exeria e Ezbel, entre códices medievais nunha biblioteca chea de enigmas e perigos, poñendo incluso en perigo a súa amizade. As ilustracións figurativas do autor, próximas ao cómic, realizadas con tintas planas ou texturas xeradas por ordenador, representan os protagonistas dende a cuberta, complementando a narración e mesmo axudando a comprendela, ofrecendo figuras definidas por unha liña fina.

Debido á ambientación medieval, aparecen espazos e obxectos moi marcados literariamente, á vez que a escolla dos protagonistas achega verosimilitude ao relato, ofrecendo en cada capítulo novos trazos que permiten coñecerlos mellor (Paula Fernández, 2012b: VII/7), conformando unha reescritura humanizadora do heroe-salvador que, neste caso, é un heroe colectivo, un grupo de catro rapaces preadolescentes con poderes especiais e cunha grande inestabilidade xenética que “cun ritmo trepidante, unha forte pegada do cinema de superheroes americano e das series televisivas” (Mociño, 2012a: 43), ofrece un retrato grupal de maduración e aprendizaxe.

---

<sup>180</sup> Foi reeditada no ano 2012 por Edicións Xerais de Galicia cun paratexto en forma de dedicatoria (“... e se non fose suficiente esta realidade, crearei un mundo para ti e para min”) e unha breve nota biobibliográfica do autor.



O profesor Manuel Janeiro (Madrid, 1951) publica a novela xuvenil *A fada das lapas* (Galaxia, 2008), unha reescritura humanizadora sobre a historia de Gabriel, o fillo dun ferreiro, quen recibe a visita dunha fada máxica, Venéfica, xurdida do corazón das lapas, e que engaiolado pola súa beleza e polo efecto da maxia da fada abandona a súa casa e aldea e vaise vivir coa fada a un lugar remoto. O lectorado agardado coñece a evolución desa relación sentimental dende que Ferreiro e fada viven felices e teñen un fillo híbrido, chamado Humane, cunha fisionomía case humana, pero con algúns trazos herdados da súa nai; até que Gabriel, renomeado Victus, empeza a botar de menos a súa familia e un día proponlle a Venéfica regresar á aldea para que seus pais coñezan o seu neto, pero a fada considera que hai que esperar. Estas diferenzas provocan que a relación entre Victus e Venéfica se vaia arrefriando e que a fada pase a maior parte do tempo co seu fillo, sen deixarlle a penas relacionarse co seu pai até que foxe con el voando. Victus regresa á súa aldea coa idea de recuperar o seu fillo e coa axuda de seu pai fabrican armas e unha quimera acompañaos nunha longa viaxe até un volcán, onde está Venéfica co seu fillo que se mete no volcán e o neno queda carbonizado. Dende a cuberta a protagonista feminina mira directamente ao lector como invitándoo a participar e no interior varias ilustracións de Zita Delaco apoian visualmente escenas importantes da narración, achegando enerxía aos personaxes protagonistas cunha técnica que achega moita forza expresiva ás imaxes polas manchas de cor, polos trazos e pola disposición das formas.

É unha historia de amor con protagonistas atormentados que se buscan a si mesmos cun dominio da linguaxe poética que consegue engaiolar o lector nunha “dura e claustrofóbica historia que non dá tregua” (Rodríguez Álvarez, 2008: 102-103). Trátase dunha traxedia que demostra a condición efémera das paixóns e a inexistencia dun lugar común onde facelas realidade cunha linguaxe fermosa e poética (M<sup>a</sup> Jesús Fernández, 2009a: 72) na que salienta a estilización, o sincretismo e o esmero do texto xunto á inserción do lector como parte activa na lectura (Nicolás, 2009: 6). Unha obra exquisita con prosa poética na que se mesturan o pasado e presente e o mundo real e fantástico sen unha fronteira definida entre un e outro cunha desgarradora historia de amor entre un humano e unha fada, metáfora sobre a dor pola perda dos fillos e os esforzos sobrenaturais que se realizan para a súa recuperación, que bebe de fontes diversas, dende as vellas historias de tradición oral até as vellas historias da mitoloxía clásica, mesturando na linguaxe a literatura culta e a popular, e que conta con

ilustracións de grande expresividade e forza dramática da pintora Zita Delaco (Castro, 2009: IV).

O recoñecido Xosé Miranda (Lugo, 1955) publica agora a segunda entrega da colección “Amancio Amigo” co título *Amancio Amigo e o demo da botella* (Xerais, 2008), unha reescritura lúdica que xoga cos personaxes marabillosos do meigo e os demiños. Nesta ocasión a narradora e protagonista, Sabela, irmá de Susana, amiga de Loreto e moza de Amancio, lembra a estadía do avogado e filósofo Kalouro e o seu axudante Franco Opaco, un rapaz italiano moi elegante e espelido, na casa dos Pardela, para investigar un roubo. Mais a realidade é que Sabela, despois de ler no libro *Trasnos, demiños e demachiños. Método moderno para procuralos, crialos e domealos. Polo Doutor Mefito Jung* liberara a un demiño “vestido con pucha vermella e cun pantalón vermello dunha soa perna” (p. 31) e chamado Berbenvexo, que o meigo tiña encerrado nunha botella e que teñen que atopar antes do día de San Xoán. Entre tanto, Sabela e Loreto, deciden crear outro demiño para substituír a Berbenvexo, chocando ovos negros, e nace Anduriño con “patas coma de ra, unha cola longa que lle arrastraba, unha cara plana e sen nariz, ollos como de sapo e lingua presa por diante” (pp. 55-56), que tamén foxe. Van a buscalos á cova dos mouros que vai de Parada a Santalla. Coa axuda do meigo, quen terá que se enfrontar co inimigo Lionel e coa adversidade das nubes, conseguirán arranxar a situación axudados de pós de rapé, conxuros e soños. Destaca ademais a presenza de xogos lingüísticos en forma de versos, a ambientación nos arredores do Courel e as referencias a escritores autóctonos, como Uxío Novoneyra ou Fiz Vergara Vilariño. Nas ilustracións de estilo figurativo de Patricia Castela (Santiago de Compostela, 1974) salienta o uso da gama cálida con cores moi mesturadas e esvaecidas e o xogo coa iluminación. Os doce debuxos, un por cada capítulo, ilustran acontecementos puntuais da novela e presentan visualmente os personaxes, tanto reais como fantásticos. A crítica reparou na vontade de continuidade co volume anterior, *O meigo de Salamanca* (2006), o acertado manexo da linguaxe empregada, a versatilidade dos personaxes e a fantasía extrema (Navarro, 2009: VII/11).

Nas reescrituras humanizadoras para o lectorado autónomo publicouse *A serea do mundo* (Galaxia, 2008), de Encarna Otero (Santiago de Compostela, 1950), no que se conta cunha linguaxe poética a historia de amizade da narradora infantil cunha serea, con escamas grosas, finas, longas e curtas de todas as cores do arco da vella, que quere descubrir o saber das terras inmensas do Planeta Mundo e coñecer as xentes que habitan nos diferentes mares do mundo e

que soña mundos de ledicia, tenrura, paz, sabedoría e fartura. As ilustracións de Elisa Gallego Picard, feitas por ordenador e de cores frías, con trazos esquemáticos e complexos que van conformando texturas, obxectos e paisaxes, apoian visualmente o relato e están basadas na superposición de diferentes planos. É de salientar a figura do narrador omnisciente e a temática metafórica, alicerzada na cuestión da verdadeira amizade e no apoio e a defensa da natureza (Paula Fernández, 2009c: VII).

Na reescritura ideolóxica para o lectorado autónomo *Carlota e o príncipe azul* (Promocións Culturais Galegas/A Nosa Terra, 2008), de Ana Pillado Vega (A Coruña, 1971), nárrese con intención didáctica unha historia de alegato feminista que rompe cos roles sexuais tradicionais sobre dúas nenas, Carlota, quen anda á espera do seu príncipe azul para poder xogar, e Lila, que a convence de que poden xogar sen necesidade de que as socorra ningún príncipe. É un álbum ilustrado que racha cos estereotipos sexistas dos “roles que os adultos, ás veces, preestablecemos por condicionamentos sociais e educacionais” (Piñeiro, 2009a: 30).

A novela ideolóxica xuvenil de temática artúrica, para lectores a partir de 12 anos, *Améndoas e flores silvestres* (Baía, 2008), de David D. Vázquez Álvarez (Arcos de Valdeorras, Vilamartín, 1953), ambientada no medieval reino de Galicia, contra finais do século XI, é a historia de dous nenos, Roi e Alba, que emprenden unha viaxe iniciática na procura do cáliz onde Cristo bebeu por última vez antes da súa crucifixión, despois de que o avó de Roi lle ensinara un pergameo cun selo azul que ninguén é capaz de romper, que pertencía ao Mago Merlín. Inspírase nas lendas artúricas e do Santo Grial; de feito aparéceselle o rei Artur quen lle fai entrega da espada poderosa, pois xa cando Roi nacera houbo premonición do seu porvir. Conta con ilustracións de Noemí López (Xixón, 1974), realizadas cun estilo figurativo en branco e negro e dispostas en toda a páxina. Nas composicións predominana as liñas curvas e presentan o protagonista e a ambientación medieval en situacións significativas do relato que acompañan o texto. Na cuberta a ilustración céntrase no protagonista e anticipa unha narración de ambiente medieval.

No volume colectivo *De cando a primavera cría que era inverno* (Xunta de Galicia, 2008) acóllese a reescritura lúdica “O neno no saco” (pp. 39-50), de Xosé Ballesteros (Vigo, 1956) na que Pedro, un rapaz que faltaba á escola, é enganado varias veces pola bruxa Bibruxa, que o quere comer e que, grazas á súa perspicacia, se libera da morte e non volve faltar máis á escola, acompañado de ilustracións de Marta Álvarez.

En 2009 de novo en coautoría Xoán Babarro (Calvelo de Maceda-Ourense, 1947) e Ana María Fernández (Palma de Mallorca, 1949) publican *Chrystyan Magic. Atrapado na torre* (Everest Galicia, 2009)<sup>181</sup>, dirixido a lectores de máis de 10 anos, unha reescritura lúdica chea de aventuras, intriga e emoción na que se narra a conversión en mago do protagonista que ten que superar varias probas. É a historia de Chrystian, un neno que na compañía da súa avoa, que acaba de chegar a Faronovo coa intención de pasar unha tempada coa súa familia, visita a Bosco, o mago da aldea que coñece palabras en barallete, fai chifres, reloxos e monicreques para pedirlle consello. Chrystian vai na noite de San Xoán á Torre Encantada, onde vive unha serie de situacións terroríficas e sorprendentes, coa irrupción das Mans Aparecidas, Malalín, Fadarnela e Narilata, e ten que atravesar un espello, desencantar un coello... para converterse en mago, salientando o valor do esforzo e da importancia dos soños para conseguir as metas ansiadas, ademais dos “ricos diálogos” nos que está presente o humor (Piñeiro, 2010c: 2). As escenas principais son ilustradas a toda cor por Marta Rivera Ferner (Santa Rosa, Arxentina), aproveitando as posibilidades do ordenador, que lle permite conxugar fotografías e fondos con texturas diversas para completar as composicións con cores escuras e pouco saturadas.

Na reescritura ideolóxica *Nera, a ferreira* (Baía, 2009) publicada na colección “Contos da igualdade”, dirixida ao lectorado autónomo, Imelda Barrio Santamaría combina realismo e fantasía na historia de Nera, unha nena que nace a noite en que o Consello de fadas se reunía para outorgar un desexo á persoa que chegase ao mundo nesa noite. Despois de pensar o mellor desexo para Nera decidiron que cando cumplise a maioría de idade podería converterse nun neno. Os pais de Nera educárona na igualdade e cando Nera cumpliu a maioría de idade quixo ser coma era, rechazando a proposta das fadas e conseguindo que todos respectasen a súa profesión sen importar o sexo.

Trata o tema da igualdade de xénero, facendo reflexionar sobre o sexismo, os roles, a coeducación, a conciliación, a discriminación salarial... Na ilustración da cuberta xa se representa a todas as fadas arredor de Nera e as ilustracións interiores de Andrés Meixide (Vigo, 1970) crean un ambiente acorde coa historia e o xénero, con cores vivas e con debuxos moi elaborados.

No volume de dez relatos fantástico-realistas *Contos azuis* (Galaxia, 2009), de Fernando Cabeza Quiles (Ponferrada, 1953), para o lectorado mozo, acóllense reescrituras lúdicas, como o conto “Isabel” no que Pedro se namora dunha rapaza que coñece na praia, que resulta

---

<sup>181</sup> Que se continuou en *Chrystyan Magic. Na senda da serpe alada* (2012).

ser unha sereíña. En “Meigas, druídas e fadas”, recóllese unha lenda segundo a cal todas as noites de San Xoán se xuntaban meigas, druídas e fadas no cumio dese monte e o que lle pasou ao despistado neno protagonista. E en “Maxia”, reflíctese o desgusto dun dos protagonistas que usou a súa varíña máxica por non acordar coa súa irmá que programa elixir na televisión e que converte en gata. As ilustracións de RuAn, Rubén Pérez Puig e Antón Romero (Ces, Vilagarcía de Arousa, 1970), son moi imaxinativas e mesturan gravados, tipografías antigas, fotografías e mapas con formas actuais ou fantásticas que dan acenos sobre aspectos do texto narrativo.

A reescritura para o lectorado autónomo *Andanzas de Xan Farrapeiro* (Xerais, 2009a), de Ramón Caride Ogando (Cea, 1957), recrea por medio dun narrador omnisciente o encontro maravilloso cun ser encantado que concede desexos ao humano. Nesta ocasión trátase do encontro de Xan, un home moi pobre que nin sequera tiña roupa, nin casa nin nada, pero que era moi alegre e valente, coa dona dos penedos que lle prometeu ser moi rico se lle traía un peite de prata que lle caera nun pozo. Mais aínda que chegou a ser rico, acabou perdéndoo todo por dicir como se fixo rico. O texto apóiase das imaxes de estilo sinxelo, realizadas con pinceladas suaves de pintura de cores variados, de Marisa Irima (Foz, 1969), que axudan a seguir o relato, ilustrando momentos importantes da historia. Salientan as figuras dos protagonistas que teñen certo volume, logrado grazas ao claroescuro, e os lugares onde transcorre a narración descritos con poucos detalles, abondando na simplicidade do estilo.

Caride tamén publicou o conto para lectorado autónomo *O tareco de Sara* (Everest Galicia, 2009b) no que á nena protagonista lle suceden feitos inexplicables como atopar na súa mesa de estudo dous afialapis idénticos, o seu cuarto desordenado ou que lle desapareza un dos afialapis... até que un día, debuxando cun rotulador máxico, este comezou a converterse nun fermoso xílgaro, facendo realidade os soños da meniña, transformándose nos obxectos que esta precisaba ao seu antollo. Permite suplantar a un ser humano, comunicarse cos animais e aparecérselles os nenos. As ilustracións a toda cor de María Lires (A Coruña, 1973) semellan reproducións de figuras de plastilina con cores moi vivas e os debuxos dos personaxes son meirandes que o resto de obxectos, cheos de cor, e moi vistosos. Xoga tamén visualmente cos signos de interrogación, para crear un clima de incertidume no lector. Reivindícase a imaxinación como un medio fundamental do desenvolvemento do ser humano (Piñeiro, 2010a: 22).

O personaxe do xigante humanízase no álbum para o lectorado autónomo *Baldras, o xigante* (Xerais, 2009), de Iolanda Eiras (Pontevedra, Lestrove, 1975), un conto que ten como protagonista a Xulián, un neno valente que vive en Vilapedra e que escoita que un xigante está a achegarse á vila. Xulián, que quere ser investigador de maior, pensa que os xigantes non existen e para demostralo vai na súa procura. Cando o ten diante queda abraiado ao ver un ser tan grande e fero, mais acaban sendo amigos, malia as súas diferenzas, e solucionando os problemas de socialización do xigante que é aceptado como un veciño máis. Nas ilustracións de Fran Bueno (nome artístico de Francisco Bueno Capeáns, Santiago, 1967) predominan as cores frías en tintas planas aplicadas co ordenador e xógase con figuras realistas que aparecen en composicións variadas e que completan a narrativa textual, mostrando a evolución da historia que dá lugar a unha gran amizade a pesar das diferenzas entre os protagonistas, e mesmo ofrecendo unha lectura visual independente. Reflícetese que as aparencias enganan empregando unha linguaxe “sinxela, expresiva” e “humorística” con xogos tipográficos (Piñeiro, 2009b: 30).

Sae a lume este ano a terceira entrega de “Os Megatoxos”<sup>182</sup>, *Os Megatoxos e os templarios da luz* (A Nosa Terra, 2009), unha novela de cuadrilla de Anxo Fariña Temprano (Vigo, 1977) na que se contan as aventuras dos catro protagonistas con poderes sobrenaturais cando van de excursión coa clase aos Pirineos e se trasladan á época da Revolución Industrial, concretamente a París onde, entre outras cousas, teñen que loitar contra unha “besta mecánica” para salvar á humanidade. Réalizase unha combinación do real co marabilloso coa presenza de certo contido moral, que recende a didactismo, neste caso referido ao coidado da Terra, salientando os diálogos que achegan verosimilitude, o desenvolvemento lineal da trama, as aventuras que se desenvolven a un ritmo frenético e a inserción de tópicos da adolescencia (Paula Fernández, 2009a: VII). Esta narración complétase coas ilustracións realistas e figurativas do propio autor que axudan á comprensión total da novela, empregando diferentes cores (sobre todo tons marróns e verdes). Achegan detalles sobre aspectos importantes da narración coma a descrición visual dos protagonistas e os enxeños metálicos, información que completa os textos aínda que non son imprescindibles.

Agustín Fernández Paz (Vilalba, Lugo, 1947) publica o conto metafórico infantil *A dama da Luz* (Xerais, 2009), emprazado no vello Vigo mariñeiro dos anos vinte, sobre o que acontecería se a primavera fose secuestrada. O avó de Marta, protagonista e gardián dun

---

<sup>182</sup> Até a actualidade lévanse publicado outras dúas entregas máis: *Os Megatoxos e a cara oculta de Lúa* (2011) e *Os Megatoxos e o dragón de xade* (2014).

segredo da infancia, que desempeña para exemplificar a loita entre a fráxil Primavera e o cru Inverno, incide na necesidade do entendemento para conservar un mundo habitable, convertendo a neta en depositaria dun segredo atesourado durante anos e que vai provocar nela un proceso madurativo. Relata que cando era pequeno A dama da Luz, que irradiaba luz do seu corpo e que encarna a primavera, foi secuestrada polo o Home das Sombras, un home enormemente rico que se instalou na abandonada Casa do Outeiro e que aburrido decidiu cazar e coleccionar seres extraordinarios, tomados do universo lendario: un unicornio de crinas brancas, un inmenso centauro de ollos grises, un dragón de rabo longo, unha serea de cabelos dourados.... Coa dama encerrada nunha gaiola o frío e a chuvia apoderouse da cidade e non desapareceu até o momento no que a levaban á illa máxica de San Brandán para encontrarse co inverno e deste xeito poder brillar. Aparecen seres mitolóxicos como os unicornios ou o mesmo Demo Maior cun conflito central entre as estacións da Primavera e o Inverno, como personaxes simbólicos, mesturando o real co maravilloso cun dominio da arte de evocación (Paula Fernández, 2010a: VII/7). As ilustracións de Jorge Magutis están tinguidas dunha atmosfera nostálxica, acentuada por unha gama cálida, cun estilo antigo e son moi realistas, describindo con minuciosidade fotográfica os detalles urbanos e con gran precisión as figuras fantásticas, que a medida en que avanza o relato se tornan máis fantasiosas, seguindo fielmente os textos e completándoos con datos que enriquecen a lectura.

Trátase dunha historia de amor e de medo, que tivo unha excelente crítica<sup>183</sup> e que simboliza a necesidade de respectar os ciclos da Natureza e que se pecha cunha imaxe que convida á esperanza: unha flor solitaria agroma por unha fenda aberta no cemento.

Xesús Manuel Marcos (Seoane do Caurel, Lugo, 1967) publica *O Brindo de ouro II, A Táboa da Hospitalidade* (Xerais, 2009), segunda entrega de *O Brindo de Ouro* que foi finalista no ano 2010 dos premios da Asociación de Escritoras e Escritores en Lingua Galega, na categoría de Literatura Infantil e Xuvenil, onde se segue desenvolvendo a fantasía épica dos arxinas, seguindo a estrutura do conto maravilloso, en canto á viaxe na procura dun elemento máxico e a superación de diferentes probas por parte do heroe. Nesta ocasión relátanse as aventuras do pobo arxina de Pico de Brío, que está protexido por Selmo, Gardián do Brindo de ouro, fillo de Tilego e neto da Xida Locea. Cóntase que as Xidas dos pobos arxinas estaban presas pola Bruxa dos Broncedos, excepto a Xida Valiña de Osa, até que un día chegaron ao pobo contando que escaparan pero que a Xida Locea non conseguira resistir a

---

<sup>183</sup> (Soto, 2009b: 17), (Gómez, 2009: 5), (SJ 2009: 68) e (Paula Fernández, 2010a).

grande tormenta que as alcanzou. A realidade era que a Bruxa as deixara ceibes porque fixeran un trato, reflectido na Táboa da Hospitalidade, e que Locea, quen escapara, lla entregara a Losío, un comerciante de sal, e que lle contou toda a traizón antes de morrer nos seus brazos. Selmo, Tilmo, o ourive Rendar e a xida Valiña de Osa, acompañados polos mellores guerreiros de cada pobo arxina, emprenden unha viaxe na procura colectiva dunha nova mina da que tirar riquezas e conseguen raptar as Xidas e desenmascarar a súa traizón ante os arxinas.

Só conta con ilustración a cuberta realizada por Juan Carlos Abralde (Barcelona, 1971) que presenta a unha muller vella nun bosque entre brétemas, sostendo nas mans unha táboa escrita que recende misterio ao tempo que avanza a trama baseada en lendas e secretos arcanos.

O autor nesta reescritura ideolóxica “consolida o seu espazo literario propio, o das Terras Outas dos arxinas, fronteirizas coa Devesa da Rogueira, coas Terras Érmedas dos alobri da raíña Ildara e coa Abellonena trasunto na fantasía do Courel dos Tesos cumes” (Bragado, 2009) e tira partido dos personaxes que deseñara na primeira entrega: o trío masculino de Selmo e os seus amigos Toimil, o alobri que protagoniza a traizón e o romance deste segundo volume, e Oulego, o home salgueiro dono das palabras que serven para defender o mundo; o “impoñente cadro de mulleres, vencendo convencións e estereotipos de xénero, aquí sempre poderosas” (Bragado, 2009), como a raíña Ildara, as Xidas e Barxas das que depende cada palabra ou cada decisión que se tome nas parroquias arxinas, a Bruxa dos Broncedos e a Morda Maior que rexe nos territorios da soterra; aínda que para Pena (2010) a caracterización feminina resulta contraditoria pois

Se ben se alicerza nunha sociedade de orixe matriarcal (as xidas son as sabias das aldeas, a referencia a quen acudir, o sentido de pervivencia das tradicións e costumes, as que máis saben dos antergos), a individualidade dalgúns dos personaxes está construída ambigualmente (...) E as barxas (aprendices de xidas), a pesar de teren asimilado os segredos da terra, amósanse medorentas e insistentemente procuran protección (Pena, 2010).

Á creación dun espazo mítico netamente galego e á galería de personaxes, únense ademais “unha prosa fluidísima e fermosa (moi fermosa), unha acción trepidante (onde non faltan escenas de loitas de espada e outros episodios bélicos) e un permanente xogo coas convencións propias do xénero (dende o amor cortés ao respecto dos mitos e da tradición)” (Bragado, 2009).



Así pois é unha novela de aventuras, de fantasía e épica, que anova a fantasía épica galega e que remite a un pasado mítico onde o heroísmo e a maxia compoñen un relato apaixonante, con pegadas de J. R. R. Tolkien e cunha atmosfera atemporal e enigmática (Ponte, 2010: VI/6) que contribúe á literatura nacional, na liña doutros creadores como X. L. Méndez Ferrín e Darío Xohán Cabana, ao ofrecer a epopea dun pobo na que se incardina o universo fantástico co espazo recoñecíbel polo lectorado, favorecendo a reflexión sobre o mundo e o tempo presente (Docampo, 2010: 9). Tamén destaca as influencias de Eduardo Pondal, o xogo de símbolos e mais a mestura dos desexos e as aspiracións humanas, así como o emprego de vocabulario do argot dos arxinas, a “misteriosa/mítica lingua dos canteiros” (Eyré, 2010b: 28). A todas estas referencias súmase a fascinante recreación do espazo courelá e dos seus símbolos literarios máis comúns (algúns de clara orixe novoneiriá) e símbolos pagás de orixe galega e europea, como os alumantes e os andaregos, que volven para asustar os vivos e gañar adeptos entre eles; o mundo somerxido na lagoa cheo de seres fantásticos (mulleres xigantes, mulleres con medio corpo de píntega e mulleres-deusas con poderes sobrenaturais); a curuxa Churiña que trae agoiros sobre os mortos; e o cervo Aio que é o particular Caronte dos arxinas (Pena, 2010).

No volume de contos *O informe do empregado Mendes* (Baía, 2009), de José Mondelo (Peites, Lugo) ofrécense reescrituras humanizadoras e lúdicas subvertendo personaxes maravillosos, como bruxas, fadas e princesas : “Historia da bruxa e do mozo soñador” é a historia do namoramento dun mozo e unha bruxa quen, por medo ao que pense a xente, o somete a unhas probas que o levan á morte; “As fadas no faiado” é a historia dunha vella e a súa neta Anuxa quen vai coa fada Stabs a un bosque onde un reiseñor lle conta unha lenda e un camaleón e unha muller lle mostran a pirámide máxica que representaba as catro estacións; e finalmente a visita a Morte, quen a leva xunto coa súa avoa a un mundo no que non pasarían fame nin frío; “Outra historia do Bana Nnagú” é a historia de Sausina, a filla do rei fermosa pero moi orgullosa, e de Namín, o seu pretendente máis humilde que con Bana Nnagú e o moucho Mou buscaron á fada Fanina quen lle deu unha luva máxica coa que podía conceder dous favores. Namín converteuse no porqueiro real e a princesa en porco. Cada capítulo ilústrase cun debuxo en branco e negro de Fernando Llorente que non complementan a narración. É un volume de contos no que salienta a presenza da ilusión e fantasía, a selección léxica ou o emprego de estruturas e personaxes propios dos contos (Eyré, 2010a: 28).

A contacontos Charo Pita (1966) publica un álbum, *Velliñas* (OQO, 2009), que supón unha reescritura ideolóxica para primeiros lectores, no que bota man dun obxecto máxico vexetal (a faba) para tratar temáticas sociais, como a fame, e innova, polo que será obxecto de análise máis adiante, en canto á escolla dos protagonistas, dúas mulleres anciáns que levan toda a vida xuntas, para demostrar a forza da amizade, a lealdade e a constancia diante das circunstancias adversas da vida. As protagonistas, Antea e Filipa, partillan todo na súa vida cotiá e, cando un día Antea planta un faba máxico, accede a un mundo marabilloso que medra máis alá das nubes e que lles ofrece a comida que non teñen. Mais Filipa sofre un accidente que a esnaquiza en mil anacos e Antea non dubida en reconstruíla con grande esforzo. Fátima Alonso presenta nas ilustracións a pintura as dúas protagonistas con aspecto amable nun ambiente cálido, malia a súa pobreza, que amplían e complementan a narrativa textual.

O escritor Manuel Rivas (A Coruña, 1957) escribe para o lectorado autónomo a reescritura ideolóxica *O sombreiro Chichiriteiro* (Xerais, 2009) na que se serve dun obxecto máxico para inserir valores como respecto pola natureza. Protagonizada por un sombreiro voador máxico, chamado Chichiriteiro, e o seu mellor amigo, un neno moi valente chamado Simón, realizan unha viaxe de descubrimento da natureza na que o pequeno aprende a voar, a tocar instrumentos e a xogar cos paxaros, ao tempo que descobre o segredo do sombreiro, un obxecto marabilloso que é quen de adquirir as habelencias dos seus portadores e de transmitilas a outros. As ilustracións de Patricia Castelao (Santiago de Compostela, 1974) priman os personaxes desta historia de tipo marabilloso chea de metáforas que pode resultar de difícil lectura para os pequenos (Espino, 2009: 180) cunha intención ideolóxica de “admiración pola natureza e a solidariedade” (Domínguez, 2009: 5) narrado en terceira persoa. Emprega unha linguaxe na que están presentes as onomatopeias e os recursos expresivos de personificación, e que ten dous niveis de lectura moi diferenciados, un primeiro literal da trama e no segundo que se amosa o cambio en Simón, que gaña autoestima e tamén se aprecia unha defensa da lingua (Paula Fernández, 2009b: VII). Pola súa parte M<sup>a</sup> Jesús Fernández (2009b: 50) apunta que é un relato áxil no que a fantasía se mestura coa vida cotiá, diluindo as fronteiras entre o máxico e o real, e aínda que a presenza de obxectos máxicos é un dos elementos clásicos dos contos marabillosos, este conto entronca máis coa tradición galega, concretamente co universo creativo de Álvaro Cunqueiro.

No álbum infantil para prelectores *O dragón comemedo* (Bahía, 2009), escrito e ilustrado por RuAn, nome literario de Rubén Pérez Puig e Antón Romero (Ces, Vilagarcía de Arousa,

1970), desenvólvese unha reescritura humanizadora do personaxe do dragón, metáfora dos medos infantís. Un narrador omnisciente con interpelacións ao lector conta a historia dun neno chamado Bernal que ten moitos medos até que un bo día pola tarde ve, na rúa, a cola dun dragón e canto máis medo tiña máis medraba o dragón. Cando chega a casa, o dragón asoma a cola pola cheminea na que leva un monicreque co que fai paifocadas para facer rir a Bernal, quen canto máis ría, máis pequeno se facía o dragón. Así Bernal perde o medo e xoga ao fútbol co dragón. Mais cando chegan seus pais son eles os que berran co medo ao ver o dragón que de novo empezou a crecer. Entón Bernal chama a todos os nenos e nenas e cóntalles a historia do dragón, que entenden que é un dragón bo comemedo e queda a vivir no barrio. As ilustracións do autor caracterízanse por ser imaxes cálidas a dobre páxina con cores variadas, que mesturan figuras reais en contornas cotiás coa figura fantástica do dragón protagonista, que permiten complementar a historia, mantendo sempre un aspecto amable e o mesmo punto de vista frontal.

No ano 2010 Concha Blanco (Lires, Cee, A Coruña, 1950) publica a reescritura humanizadora e ideolóxica para o lectorado autónomo *Os poderes máxicos de Aitema* (Galaxia, 2010), botando man novamente dun obxecto máxico que toma vida como un ser híbrido para coñecer a mitoloxía e xeografía galega. Un narrador en terceira persoa narra a historia de Aitema (“co Ai de aire voará coa axuda dunhas ás, co Te de terra camiñará grazas a unha pernas áxiles e, co Ma de mar, saíranlle unhas aletas e unha cola para que se poida mover polas augas de Fisterra”), orixinariamente o amuleto máxico co que a nena Sofía curaba das súas doenzas, pero que, tras cumprir esta misión, tomou vida propia converténdose nun pequeno e estraño ente con corpo de garavanzo, pernas de forma humana, aletas de peixe e ás de paxaro. Aitema viaxa por Galicia voando, andando e nadando, pasando por sitios coma Fisterra e illa Lobeira, ao tempo que traba amizade con diferentes seres fantásticos, coma dragóns e sereas; animais reais, coma pombas mensaxeiras, morcegos e esquíos; e obxectos coma globos infantís e espantallos. Nesta viaxe Aitema ofrécese para cumprilles un desexo cos seus poderes máxicos. Por último regresa á terra na que foi creado en busca da menciñeira Lela que o creara. Nas ilustracións figurativas de Ana Santiso (Touro, 1981) móstrase a fisonomía do protagonista, un ser máxico indefinible con características propias de diferentes animais. As ilustracións do interior refírense a escenas importantes da narración, amosando paisaxes, animais e personaxes protagonistas. Nesta historia a crítica reparou na

funcionalidade dos personaxes da curandeira e da serea, a linealidade e o dominio da linguaxe e dos recursos narrativos (Paula Fernández, 2010b: VII/7).

A escritora Elena Gallego Abad (Teruel, 1969) inicia a súa até agora tetraloxía épico-lendaria<sup>184</sup>, dirixida á mocidade, *Dragal. A herdanza do dragón* (Xerais, 2010), finalista do Premio Fundación Caixa Galicia 2009 e Premio Frei Martín Sarmiento 2012 (categoría 1º e 2º ESO), que, como o propio paratexto do título suxire, conta o renacemento do último dragón galego. Nun día normal de aulas, Hadrián descobre, na fachada da igrexa de San Pedro, a presenza dun dragón que se asemella a unha das caras presente na medalla que herdara de seu pai. A partir dese momento, a presenza do dragón forma parte do imaxinario do mozo estudante e as lembranzas dos contos narrados por seu pai na súa infancia adquiren novos significados. Hadrián xunto á súa amiga Mónica inician un proceso de investigación coa finalidade de entender a relación existente entre os dous obxectos, buscando máis informacións referentes ao misterioso dragón. O punto máximo da historia é o encontro e a fusión de Hadrián co dragón nas catacumbas da igrexa de San Pedro.

É de salientar a verosimilitude da historia, pois os sucesos fantásticos, coa aparición da maxia e a alquimia, baseados en lendas galegas, celtas e na mitoloxía universal, intercálanse con anécdotas cotiás nas clases do instituto e problemáticas actuais, como o acoso escolar, os exames ou o primeiro amor de adolescencia. Recupera a historia do último dragón documentado en Galicia durante o medievo, cuxa existencia recolle o *Códice Calixtino*, ofrecendo profecías milenarias e ordes de cabaleiros medievais, que o protagonista atopa ocultas nunha biblioteca prohibida e nos segredos das augas da Poza da Moura, enfrontando a maxia medieval cos avances tecnolóxicos do momento. A escolla do final aberto incita ao lectorado a continuar a lectura polas seguintes entregas.

Recórrese ao universo mitolóxico e o seu discurso literario diferénciase por incorporar a ese tipo de escritura elementos identitarios galegos, presentando prototipos similares á saga de Harry Potter, como son o protagonista, que se ve illado e incomprendido, por unha carencia afectiva, neste caso pola morte do pai, que conta coa axuda dunha intelixente presenza

---

<sup>184</sup> Que continuou con *A metamorfose do dragón* (Xerais, 2011), *A fraternidade do dragón* (Xerais, 2012) e *A estirpe do dragón* (Xerais, 2015). O seu éxito de vendas é tal que está sendo traducida a outras linguas: a inglés no selo Small Stations Press, a catalán con Pagès Editors e a castelán da man de Anaya. No ano 2013 Ficción Producciones adquiriu os dereitos audiovisuais para desenvolver un proxecto cinematográfico/multimedia a nivel internacional no que está a traballar para a adaptación da saga a diversos formatos crossmedia de educación e entretemento, coa posta en marcha dun ambicioso proxecto educativo en Galicia, a edición dun cómic interactivo, a adaptación ao cine e a creación de videoxogos para varias plataformas. Incluso conta cunha páxina web propia <http://www.dragal.info/2/> na que se ofrece información actualizada sobre mercadotecnia, recepción no ámbito educativo e da crítica na prensa, ademais de describir a súa xénese.

feminina, a súa amiga Mónica, que acaba namorándose del e mesmo está presente o recurso da posesión dun amuleto protector, a medalla, obxecto que o leva a descubrir a súa verdadeira identidade e os poderes que herdou da súa saga familiar (Ferreira da Silva, 2011: 114-115). É unha novela que ficcionaliza unha temática moi recorrente na literatura para mozos na actualidade: a abordaxe do universo de seres sobrenaturais como o dragón (Gentili, 2010: 40).

Como indicou Mociño (2012b: 42) a saga recorre á recreación de mundos mitolóxicos e lendarios, cunha forte pegada de elementos identitarios que lembra autores como Suso de Toro, Xosé Luís Méndez Ferrín, Carlos G. Reigosa ou Darío Xohán Cabana, e que tamén conta con trazos da novela de aventuras, das policiais, das de detectives e de iniciación, ademais de múltiples referencias que enlazan coa tradición culta e popular. Supón, polo tanto, unha

relectura da eterna loita do ben contra o mal, dos medos e inseguridades propios da adolescencia, da dualidade do ser humano e da descuberta da identidade, que se destaca e se integra nunha historia netamente galega e no legado cultural que configura cada pobo e o sitúa por dereito na rica tradición universal (Mociño en Roig, coord., 2015: 343).

O dragón tamén é protagonista na reescritura humanizadora en edición bilingüe galego-inglés *Os dragóns do arco da vella/Rainbow Dragons* (Nova Galicia Edicións, 2010), de Alicia Hernández Luján (Madrid, 1973), un conto infantil protagonizado polos Zul, os Vir, os Milla, os Roham, os Nanja e os Rada, seis familias de dragóns milenarios e máxicos que gardan un gran tesouro na cor da súa pel: o feito de ser de diferentes cores, o que lles permite formar o arco da vella. Malia seren seres sabios e respectuosos, a animadversión que senten cara a eles algunhas persoas fai que estes réptiles, afeccionados a xogar no medio ambiente, se afasten da súa contorna e se escondan nun lugar seguro para non ser asediados polos seus inimigos. As ilustracións con lapis de cores, da mesma autora, seguen un estilo infantil e presentan os dragóns de cores que adoptan formas variadas e achegan dinamismo ás imaxes.

O mundo da mitoloxía popular e os saberes tradicionais galegos son a temática da reescritura humanizadora para a mocidade, *O esconxurador* (Galaxia, 2010), empregada novamente por Xesús Manuel Marcos (Seoane do Caurel, 1967). Cunha estrutura en sete capítulos titulados, nos que o primeiro e o último enmarcan o resto da narración, relátase como tras o exorcismo ao que é sometida Rentar aos sete anos co fin de tirarlle os espíritos malignos do corpo ela e seu pai son desterrados á fraga de Outar e desposuídos de todos os

seus bens. Cando Rentar fai catorce anos atópase coa nai, unha mouroa desencantada por seu pai e obrigada a renunciar á maternidade para cumprir as regras do País de Embaixo. O esconxurador pon en práctica a súa sabedoría e soluciona problemas relacionados co mal do aire, envexas, vinganzas, encantamentos ou intervencións de mouras e trasnos rebuldeiros. Rentar vive, ao longo dos sete anos que abrangue a narración, un proceso de aprendizaxe a carón do pai e unha experiencia iniciática na que aprende a asumir a súa diferenza, a súa transformación en muller e o rexeitamento que provoca nos demais, alén de ter que decidir o seu destino (Soto, 2010a: 50). Dende a cuberta, deseñada por Fausto Isorna (Catoira, 1961), cunha imaxe parcial dunha escultura románica, o lectorado mergúllase nun mundo fantástico que o achega ás lendas e contos galegos.

Xosé A. Neira Cruz (Santiago de Compostela, 1968) continúa a historia que dera a coñecer en *Violeta non é violeta* (2009) na reescritura lúdica para primeiros lectores *O medo de Mo* (Macmillan Iberia, 2010), dándolle protagonismo á pequena bruxa Mo, unha bruxa moi peculiar que vive metida nunha cunca de té porque mide só sete centímetros, non é quen de asustar a ninguén, sente un medo tremendo dos nenos e sofre horribes pesadelos. As súas colegas, Cacatúa Desdentada e Ana Marrana, rinse seguido dela. Grazas á súa amiga Violeta, que a leva ao colexio canda ela, aprende que a mellor menciña contra o medo é a amizade. As ilustracións figurativas de Sara Rojo Pérez (Madrid, 1973) con cores fortes, saturadas e contrastadas seguen fielmente o texto, amosan escenas narrativas, estilizan as figuras e describen cunha maior precisión a bruxiña protagonista.

O dúo de humoristas gráficos coñecidos literariamente como Pinto&Chinto, conformado por David Pintor (A Coruña, 1975) e Carlos López (Boimorto, A Coruña, 1967), publicaron o volume *Contos para nenos que dormen deseguida* (Kalandraka, 2010) que acolle vinte e oito microrrelatos, que salientan pola súa condensación e economía lingüística, nos que aparecen personaxes subvertidos do imaxinario infantil dos contos da transmisión oral, trastocando motivos coñecidos dos contos maravillosos, como a transformación por encantamento, e as fórmulas de inicio e peche. Así, en “O príncipe e a princesa” o motivo do bico para desencantar converte aos dous protagonistas, caracterizados polos seus cabelos dourados, en dúas ras e pasan de vivir na torre do castelo ao foso, aínda que “foron felices e comeron perdices, digo moscas” (Pinto&Chinto, 2010: 13). A ilustración mostra unha ra vestida de príncipe con calzas verdes, luvas amarelas, capa negra e sombreiro con pluma, sostendo dúas flores en cada unha das mans.

En “A bruxa e o leñador”, a bruxa do bosque estaba namorada do leñador, pero non era correspondida porque era moi fea. Entón elabora unha apócema de namorar no seu caldeiro de latón cun ollo de sapo miope, tres ás afumadas de morcego, baba de escaravello, uñas de gato negro con manchas brancas, dous pelos de caluga dun mono “pero o leñador non se namorou” (p. 23). Novamente puxo o pote e elaborou un guiso con dous litros de auga, un quilo de costela de porco, un chisco de sal, unha cebola, dúas cenoiras, un pemento, tomiño, loureiro, perexil, dous dentes de allo, un tomate e un chorriño de aceite de oliva que o namorou porque era moi comellón. Na ilustración que acompaña o conto móstrase a protagonista caracterizada cos atributos tradicionais: sombreiro de pico, vasoira, nariz e uñas afiadas e vestido longo remendado desproporcionada en relación co seu pote.

“A casa de Bruel” fala dun ananiño que vivía no seu flamante cogumelo e que o pón á venda porque se lle quedou pequeno ao casar e ter tres fillos. Como non o daba vendido, ofreceulla a un cociñeiro humano que a preparou con arroz e carne. A ilustración mostra a casa ademais de elementos da vestimenta do anano colgados a secar: un pucho vermello, calcetíns a raias e un xersei vermello.

“A serea e o humano” é a historia do amor imposible entre Tamalinda e Ubaldo. Pois a serea pídelle á Fada Maior do Mar converterse en humana, ao mesmo tempo que Ubaldo lle pide á Fada Maior da Terra converterse nun sereo. Entón tiveron que acudir onde a Fada Maior do Aire para pedirlle que os transformase en aves e xuntos puideron voar polo ceo.

“O tesouro do xigante” trata dun xigante avaricioso e posuidor dun tesouro de ouro, diamantes, esmeraldas, rubís e zafiros e, como tiña medo que llo roubasen, contratou os servizos dun bruxo que lle preparou un beberaxe que “o faría medrar durante o resto da súa vida” (p. 35) e así coa súa colosal forza podería impedir que ninguén o roubase. Mais fíxose tan grande “que o seu tesouro quedou minúsculo entre as súas enormes mans” (p. 55). Visualmente represéntase o protagonista xogando coas proporcións e incidindo no seu tamaño coas nubes nos seus pés.

En “O Home do Saco” o neno Ismael fai unha trasnada coas tesoiras para que o leve ese ser do imaxinario infantil e así salvar ao seu irmán Xabier, cortando o saco cando os dous están dentro. A ilustración representa ao home do saco de cor verde co obxecto que o caracteriza.

Estes breves relatos introducen ao lectorado agardado no mundo da contística de transmisión oral, presentando reescrituras lúdicas e humanizadoras por medio de personaxes

(príncipes e princesas, bruxas, leñadores, sereas, fadas, xigantes, ananos etc.) que ven subvertido ou modificado o seu papel tradicional, salientando o humor, un trazo recorrente na produción dos autores (Soto, 2010b: 46) e que tamén se mostran e cada unha das ilustracións que acompañan aos contos e que son de estilo caricaturesco, remarcadas cunha liña expresiva de tinta negra e tintas planas para aplicar a cor. Trátase de contos nos que destaca a brevidade, o estilo sinxelo das historias e a conxunción entre a parte literaria e a plástica (Paula Fernández, 2010d: VII/7).

Pecha a produción de reescrituras desta década o relato cunha intención ideolóxica para lectores a partir de 10 anos de Xavier Seoane (A Coruña, 1954) *Filiberto e Sofonisba* (Edelvives-Tambre, 2010) protagonizado por unha parella de corvos casados en Finlandia polo mago Vainamoinen e que viven nun carballo do Castro da Dorneda, no cerne da Fraga, onde conviven con outros animais e cos humanos. A lonxevidade e grandes coñecementos de Filiberto, tamén menciñeiro, permite realizar unha revisión de diferentes historias e anécdotas nas que estivo presente e da que son protagonistas animais humanizados, como a historia da invasión dos Lobos Brancos, e outras nas que se enxalza o poder da natureza, a conservación do medio, a defensa da identidade natural, cultural e antropolóxica galega, como “A historia da meiga Chuchona” e “Presentación de Tirla, Sonia e Dana. A historia da Santa Compañía”. Ademais dun léxico coidado, salientan os acenos intertextuais, como o caso do cetáceo Moby Blue que lembra o Moby-Dick de Herman Melville; ou a simbólica cervo, presente na tradición literaria dende as cantigas medievas e retomada por X. L. Méndez Ferrín, aínda que é mágoa que, como indica (Paula Fernández, 2010c: VII/7), se insista demasiado na defensa do medio. As ilustracións de Ana Santiso (Touro, 1981) son de estilo figurativo e realista nas formas dos animais, aínda que deixa espazo á imaxinación coa representación de corte fantástico dalgunhas escenas.

### **II.3.3. Análise das obras seleccionadas**

Seguindo os criterios sinalados, en canto á obtención de galardóns e/ou innovación que achegan, serán obxecto dunha análise máis exhaustiva oito reescrituras que se presentan por data de publicación e orde alfabética de autor.



### II. 3.3.1. *Matapitos.com*

Esta reescritura lúdica de Gloria Sánchez (Vilagarcía de Arousa, 1958) foi publicada por Edicións Xerais de Galicia no ano 2000 na serie verde da colección “Merlín” dirixida ao lectorado de 9 anos en diante, e supuxo “unha novidosa achega no momento da súa publicación por presentar asociada á obra unha páxina web coa que interactuar” (Neira en Roig, coord., 2015: 365) e coñecer o final, ademais de introducir as novas tecnoloxías da información e a comunicación.

Argumentalmente relátase como o grupo de alumnos da clase de Educación Infantil de 3 anos dun colexio se ve ameazado por Marta Matapitos que, a pesar de coidar con moito esmero a súa aparencia física, non é máis ca unha maligna e perversa Meiga Chuchona<sup>185</sup> quen pretende apoderarse da enerxía vital dos nenos que asisten ao colexio, secuestrándoos na casa chea de lambetadas que ten no medio do monte. Grazas á intervención eficaz do conserxe Moncho e a profesora Casilda, non logra levar a cabo os seus pérfidos plans e acaba voando polo ceo.

Aínda que o relato se inicia cunha fórmula típica dos contos : “Isto que vos conto sucedeu hai moito nunha vila...” (p. 11)<sup>186</sup>, rómpese co marco intemporal propio dos contos maravillosos ao situar a acción nunha contorna moderna, concretamente nunha vila con Concello, igrexa, parque, praza de abastos, casas, autobuses, supermercados, bares e unha escola na que hai novas tecnoloxías como os aparellos cos que conta Matapitos para as súas falcatuadas, os medios de transporte, como o tanque militar, a estación espacial MIR, coches, bicicletas e outros elementos como o ordenador, algúns deles reflectidos nas ilustracións de Fran Jaraba (Pontevedra, 1957) que axudan a situar o lectorado na contemporaneidade ao presentar tamén os personaxes vestidos con roupa actual.

A escolla da escola como lugar para levar a cabo a falcatuada débese a que nese espazo hai unha variada oferta de nenos e nenas, altos, baixos, gordos, listos, testáns, espelidos, argalleiros... cos miolos ateigados de tiles, ortografía, verbos irregulares e táboas de

---

<sup>185</sup> É dicir, “meiga nocturna que entra nas casas para zugar o sangue dos nenos ou dos maiores” (Cuba, Reigosa e Miranda, 1999: 162).

<sup>186</sup> Cítase pola primeira edición.

multiplicar, vítimas perfectas para Marta Matapitos a quen se lle ocorre a xenial idea de ser a directora para poder mellor acceso á enerxía vital dos nenos.

Un dos primeiros elementos distorsionantes en relación co hipotexto é a pantalla do ordenador, que substitúe o tradicional espello e que ademais de servir de contacto vía Internet coa I. A. W. M. (International Assotiation Witchs and Meigas), unha asociación internacional que agrupa as bruxas –en contraposición co arquetipo tradicional que se caracteriza por ser solitario–, tamén permite entrar cun código secreto en Ordenator, un “arquivo reservado para as socias fundadoras que tiña na memoria tódolos bruxedos, apócemas, armas químicas, e unha lista interminable de abusos contra a infancia” (p. 15). Á semellanza co espello, na pantalla tamén se aparece unha face de aspecto pantasmal, ollos brillantes e nariz afiado e a cara sucada de mil enrugos coa que se comunica por medio de fórmulas para lle preguntar, como a bruxa de “Brancaleves”

- Ordenator, meu amor  
que tes chispa e máis consola  
¿quen é a máis lista da escola?

E o señor Ordenator respondeulle:

- Ama e señora, certamente que sodes moi  
sabida,  
pero aínda hai alguén máis lista ca vós, máis  
espelida (...)

- Da escola, a máis lista  
é Casilda Belida,  
a profesora da biblioteca. (pp. 15-17)

Non obstante, a cualidade que lle interesa a Marta non é a fermosura como no conto de “Brancaleves” senón a intelixencia. Así que enfadada por non ser a máis lista, cambia a Casilda para a clase de Infantil-3anos, pero como “lles contaba moitos contos, os rapaces portábanse de marabilla e enchíana de bicos” (p. 31). Ao recibir por segunda vez a mesma resposta de Ordenator, pensa que está contaminado con algún virus que lle estraga os circuítos e sube ao faiado “onde estaba o laboratorio, a preparar unha apócema que acabara dunha vez con aquela sornamoina sabichona” (p. 36). Trátase dunha apócema moderna feita a base de lixivia, roda de coche machucada, pan de raposa e unha boa dose de rabia verde pegañenta, que pon nunha ola exprés e á que bota o esconxuro co nome da vítima en acróstico:

Caníbal farto

Amanita tóxica  
Sátiro castrón  
Iguana e meiga.  
Lava de volcán incandescente  
Diaños e trasnos  
Ad kalendas graecas. (p. 39)

Marta espárese a mestura sobre as follas dun conto, motivo que recorda a novela *O nome da rosa*, de Umberto Eco, logo disfrázase de vendedora de libros e preséntase na porta Infantil-3anos onde Casilda sae abrir e, ao igual que o hipotexto de “Brancañeves”, cando abre o libro “nada máis aspirar aquela porcallada velenosa, caeu desvanecida ó chan coma unha folla murcha” (p. 41).

O conserxe do colexio realiza a función de heroe e debe superar varias probas do máis cotián, a primeira delas ir á taberna O Asasino a buscar unha gasosa fría para a directora e da que, ao escapar correndo, perde o zapato do pé dereito, motivo que recorda ao hipotexto da “Cinsenta”; e a segunda, poñer un espantallo no tellado da escola. Cos choros dos nenos, baixa do tellado e como estaba perdidamente namorado de Casilda, como o príncipe dos contos de “Brancañeves” ou “A bela adormecida”

achegou os seus beizos ós dela, fríos coma o mármore. Pero o amor non abondou para contrarresta-los poderes da pérfida e todos agardaron inutilmente o milagre. O conserxe foi buscar un xerro de auga e abocoullo delicadamente na cara. Entón a profe dormente arrefriouse, empezou a sentir cóxegas no nariz e... ¡Atchiiiiiiiiis!. Saíu todo o veleno que tiña gardado na napia. (p. 42)

Reinterpretáse por medio da parodia o motivo do bico liberador do meigallo pois non é suficiente para acordar a Casilda do soño do veleno eterno e Moncho precisa guindarlle unha xerra de auga ao rostro, “unha clara desvirtuación do hipotexto canónico cunha finalidade burlesca; alén diso, o salvador non é un príncipe azul, como rezaba o canon clásico, senón un bedel de colexio, un home honrado, bo e traballador” (Gracián, 2007: 33), reinterpretando tamén o heroe clásico que remataba cun final feliz e que, neste caso, o ton narrativo foxe da grandilocuencia ao relatar que o conserxe e Casilda marchan na moto a vivir xuntos a unha casaña da aldea, onde plantan repolos, crían vacas, galiñas e coellos.

A directora pon un anuncio ao que acode Maximiliano, coñecido como Caracortada, “un tipo alto coma un salgueiro e de aspecto desagradable; ruín, mala xente, rufián e bocapodre” (p. 43), que actúa como o personaxe tradicional do Home do Saco. Os nenos non o queren e

pórtanse mal, imitando cans e parrulos. Cando se queda durmido ao ver o seu bandullo pensan que comeu a Catuxa, unha compañeira, e collen uns punzóns para abrírlle a barriga coma ao lobo do hipotexto “Os sete cabritiños”.

Cando os nenos van con Caracortada de excursión á fraga con árbores altos e mestos, María esfarela unha madalena polo camiño, ao igual que “Polgariño”, e as migas cómeas Antonio, o neno larpeiro, non os paxaros. Caracortada aproveita a xogar ás agachadas para deixalos abandonados no monte e á noite pónense a camiñar collidos da man e “aló no fondo albiscaron unha débil luz que escintilaba entre as pólas das árbores (...) ata chegaren a un magnífico pazo rodeado dun altísimo valado” (p. 60) que lembra a casiña de chocolate de “Hansel y Gretel” pois ten un xardín marabilloso con “árbores de flocos de millo, matas de pipas, enredadeiras de patacas fritas espalladas entre a herba de chicle, floriñas de gominolas. Por entre pedras de caramelo de amorodo e ameixa, brincaba cantareiro un regalo de cocacola sen cafeína” (p. 61) que se converte nunha “inmensa toxeira, carente de flores” (p. 62). A meiga pecha os nenos na casa, onde ten cociñeiros autómatas, inserindo outra vez un elemento moderno, que lles ofrecen “pizzas fumegantes, bandexas de exquisitos pasteis, bicas de chocolate e bolsas e bolsas de lambetadas de tódalas formas e cores” (p. 61). Ademais tamén había todos os xogos: “randeiras, tobogáns, lianas que subían ás casiñas das árbores, cabaliños pequechos coa súa montura; enredos, bonecas, carruseis e un pequeno tren eléctrico” (p. 62). Logo, á semellanza do conto de “Hansel e Gretel”, a bruxa encerra os nenos nun cuarto escuro coa intención de engordalos e faino con sopa instantánea de sobre, pois “Ela coidaba que a sopa de sobre fortalecía as mentes e que un cerebro ben alimentado daba ideas gordas e valiosas” (p. 63). Tamén pensaba que serían máis listos se aprendían a táboa de multiplicar do seis, así que lles proxectaba o recitado da táboa constantemente nas pantallas de vídeo que tiña no cuarto. E mentres non está na casa espia os nenos cun tamagochi e cando querían almorzar, comer ou escoitar un conto pulsaba a tecla do menú e ofrecíalles o seu divertimento favorito. A súa intención era engordalos e sorberlle toda a enerxía vital dos seus cerebros coa axuda dunha máquina zugamentes. Inténtao facer cunha nena, Nuria Ferro, colocándolle uns auriculares; mais “reparou que segundo ía dicindo a táboa se volvía máis feble e quedaba sen forzas, en cambio á bruxa iluminábaselle o rostro e os seus ollos de réptil adquirían un brillo extraordinario” (p. 67); e a nena intelixentemente converte a táboa de multiplicar do seis nunha fórmula máxica que transforma á bruxa con pés e patas de galiña, un burato na barriga, billa de barril como nariz, rabo, lingua de ferrete e orellas de biscoito.

Os nenos son liberados por Moncho, o conserxe, que traballaba de repartidor, e Marta Matapitos entra no cárcere, pero suborna a un garda calvo cun maravilloso crecepelo para que a deixe ir regar as hortensias. Cando regresa á escola para vingarse, os nenos non lle abren a porta pois piden que se identifique, coma o motivo de “O lobo e os sete cabritiños”, e recoñecen que “a nosa profe ten a voz fina e delicada coma a dun paxariño, en cambio a túa é gorda e roufeña coma a dun corvo” (p. 76). Marta vai a unha farmacia a por pímulas para aafonía, volve petar, mete o pé polo buratiño e os nenos identifican que non son os zapatos de Casilda pois “ela leva uns zapatos modernos e non eses zapatos tan anticuados con ese tacón tan afiado e esa punta tan revirachada” (p. 77). Vai a unha zapatería e merca uns zapatos de deseño de pel sintética de lagarto, pero Uxía móelle o pé a marteladas. Ao final, vai a un centro de instrucción de recrutas e colle un tanque para poder tirar a porta, secuéstroas, agás a Elías que conseguira agocharse no teatriño dos monicreques, e son liberados pola mestra Casilda, quen envía a meiga ao espazo “pasou a capa de nubes, impactou contra a estación espacial MIR, producíndolle algúns desperfectos (...) O tanque arredouse da atmosfera terrestre internándose cada vez máis no escuro e misterioso espacio interestelar” (p. 82). De feito dende o Observatorio Astronómico do Pindo “un científico albiscou un corpo estraño circulando en redondo polos aneis de Saturno. O telescopio xigante Hubble enviou á Terra unha foto máis nítida. Nela víase un humanoide greñudo espaventando os brazos” (p. 83).

Anos despois aparece na escola un notario, Prudencio González Vigo, que se presenta no colexio cun sobre azul lacrado, entregado por Carme Dapena Sorribas, para quen lle entre un zapato de charón negro, como o motivo da “A Cinsenta”. Casilda lémbrese que o zapato era de Moncho e, como “non quería que o seu marido volvese rememora-las humillacións que tiña pasado noutro tempo” (p. 93), non dixo nada.

Como se analizou, mestúranse e enlázanse motivos dos contos de transmisión oral, mais facendo uso da parodia, do humor e do procedemento de contextualización na modernidade, que se empregan para elaborar o argumento desta historia e as sucesivas probas que teñen que superar a rapazada da escola para conseguir desfacerse dela. O lector, facendo uso do seu intertexto e enciclopedia lectora, pode identificar ao longo da trama motivos argumentais de contos maravillosos moi coñecidos, como *Brancaleves*, *Polgariño*, *Os sete cabritiños* ou *Hansel e Gretel*, xunto a elementos da contorna actual coma o mundo da internet, xa que a Meiga Matapitos emprega o seu ordenador como espello máxico e navega con frecuencia pola rede. Gloria Sánchez realiza un pastiche ou colaxe, ao recrear situacións, personaxes e

escenas de coñecidos contos maravillosos, que mestura e conviven con habelencia e humor co mundo de Internet e as novas tecnoloxías. En ocasións, substitúese o motivo tradicional por outro actual máis moderno que realiza a mesma función, como por exemplo o espello máxico de “Brancañeves” que se cambia polo ordenador ao que Meiga Matapitos lle pregunta pola súa sapiencia e que ademais lle serve para navegar por Internet.

A protagonista, a bruxa Marta Matapitos, unha “malvada e perversa bruxa disfrazada” (p. 11) que é o “derradeiro membro dunha antiga caste de meigas chuchonas, personaxes malévolos que vampirizan a enerxía vital dos nenos (...) durante a noite chúchanlles por unha orella ou polas ventás do nariz, a alegría, a fantasía, a vitalidade preciosa” (pp. 11-12), preséntase ridiculizada. É unha Meiga Chuchona mais o seu aspecto físico non lembra a figura da bruxa tradicional, pois compra en Adolfo Domínguez, fíxose a cirurxía estética para cambiar o seu aspecto físico e faise pasar por directora dun centro escolar, para ter acceso á enerxía vital dos nenos; aínda que mantén o seu rol de agresor, as súas características morais, como a maldade, o seu hábitat, unha casa na fraga, o pazo das lambetadas. Tamén mantén a sapiencia para facer apócemas, como a que lle dá á mestra Casilda Belida.

Os outros personaxes identifícanse con outros actantes do conto: os nenos son a vítima; Moncho, o conserxe, o heroe, quen esperta cun bico, igual que “A bela adormecida”, a Casilda, a mestra, que actúa como princesa e heroína e marchan a vivir felices; Caracortada, o axudante da meiga, que lembra a un xigante parvo, a quen a nenez quere abrir a barriga, como en “Os sete cabritiños”; e Prudencio, o notario, o doante, ao ter a función de entregar unha herdanza. Polo tanto, “a autora mantén a relación hipertextual mediante o procedemento da parodia” (Ferreira, 2011: 42) reflectido no relato das desventuras da meiga Matapitos e do seu axudante, que viven situacións adobadas de humor que sempre rematan mal para eles, como cando os nenos queren abrir a barriga de Caracortada con punzóns, as conversións da Matapitos na Máquina Zugamentes, as lesións que sofre por querer que os nenos lle abran a porta ou a súa saída ao espazo nun tanque militar.

A moral maniquea propia dos contos mantense, pois os personaxes malos ao final son castigados pola súa pouca valía moral e os bos recompensados. A diferenza principal con respecto ao hipotexto está na desmitificación dos agresores que, no lugar de propiciar temor e medo no lectorado, son obxecto de risa e bulras. Así a bruxa protagonista identifícase coa bruxa desmitificada de Valriu (2007), mediante a comicidade e parodia, pois móstrase como un ser incompetente no seu oficio que non consegue o que se propón.

Polo que respecta á súa estrutura, presenta a propia do relato maravilloso mais ao ser a protagonista da esfera dos agresores, as probas son as falcatruadas da meiga e do seu axudante, que teñen que superar os diferentes actantes (nenos, mestra Casilda, Moncho) que rematan cun final feliz.

En canto aos peritextos que acompañan o relato, son de salientar o paratexto icónico-verbal que se presenta antes do inicio do relato e que ofrece a nivel visual unha sombreiro de pico e unhas botas con fivelas, características das bruxas, e enmarcado un texto que explica que debaixo do sombreiro había unha terrible bruxa que fixo a cirurxía estética, mercou en Adolfo Donmínguez e agora parece unha señora ou unha respectable profesora, para incidir en que as aparencias ás veces enganán. E tamén as ilustracións de Fran Jaraba (Pontevedra, 1957) que mostran a protagonista coa ruptura do estereotipo ao ofrecela cun aspecto diferente da bruxa tradicional, modernizando o seu vestiario, ademais de diferentes escenas para complementar a narrativa textual.

En xeral, como indicou Gracián (2007), a obra de Gloria Sánchez encádrase nunha corrente literaria que foxe do tradicionalismo, adheríndose a unha estética de vangarda na que se produce un encontro

e ao mesmo tempo un desencontro coa máis pura tradición contística clásica, nun permanente xogo de deconstrución e intertextualidade que engade unha nova versión ás xa canonizadas, o que lle concede ao seu discurso un abano de posibilidades lectoras moito máis amplo, pois (...) resulta un xogo tentador recoñecer o hipotexto do que parte para entender en toda a súa dimensión o xogo de transgresión do modelo subvertido (Gracián, 2007: 29).

Entre as características vangardistas son de salientar a elección de recursos formais e temáticos co uso do humor, que abrangue feitos, temas e personaxes; e no tocante ao posmodernismo a deconstrución<sup>187</sup> dos clásicos cunha mestura deliberada dos contos tradicionais dos irmáns Grimm cos mitos da sociedade moderna, é dicir, achega unha versión renovada dunha serie de contos tradicionais cunha función paródica evidente e cunha linguaxe que responde ao rexistro específico das novas tecnoloxías con situacións humorísticas e sarcásticas e unha crítica aguda á pedagogía e á educación “así, os *locus amoenus* dos contos

---

<sup>187</sup> Segundo Derriba (1990) o sentido deste procedemento é amosar que as cousas non teñen significados definitivos, nin unha forma determinada ou determinable ou única, e que sempre exceden as fronteiras que ocupan. Cada texto é unha invitación ao diálogo infinito.

tradicionais son substituídos por unha aula de colexio, a madrastra pola directora do colexio e o espello máxico tradicional por unha moderna pantalla de ordenador” (Gracián, 2007: 32).

En conclusión, a obra innova co seu estilo, o humor co que retrata os personaxes, a xocosa transgresión que fai dos contos da transmisión oral, o tratamento nadaedulcorado da infancia e a linguaxe chea de ocorrencias e expresividade (M<sup>a</sup> Jesús Fernández, 2001: 52).

Como apuntou Fernández Paz (2000b: 205), supón

unha revisión moi orixinal e libre dalgúns dos máis populares contos tradicionais (...) Hai moito humor neste libro, un humor que vai da ironía crítica á aberta comicidade, plasmado nuns personaxes magníficos (as ilustracións de Fran Jaraba son un complemento indispensable) e nuns diálogos delirantes.

### II. 3.3.2. *No corazón do bosque*

Esta reescritura ideolóxica de Agustín Fernández Paz (Vilalba, Lugo, 1947) quedou finalista do Premio Nacional de Literatura 2002 e foi publicada no ano 2001 por Anaya Editorial na colección Sopa de libros, que se dirixe a lectores a partir de 8 anos. Sévese de personaxes tradicionais, como son os trasnos, para tratar e reivindicar o necesario coidado da natureza e a súa recuperación polas novas xeracións. Esa comunión entre natureza e o pensamento máxico xa se reflicte dende o propio título e a cita de apertura “Todo o bosque brillaba cunha estreliña en cada folla”, tomada da novela alegórica *Retorno a Tagen Ata*, de Xosé Luís Méndez Ferrín.

Nesta obra, dividida en trece capítulos, un narrador omnisciente relata a relación de amizade que se establece cando despois dunha excursión da escola para visitar a vizosa fraga que bordea o mosteiro de Caveiro ao pé do río Eume, Raquel, unha tímida nena de case dez anos, descobre no interior da mochila a Derdrín, un dos últimos trasnos da súa especie que, ante o temor de pasar en soidade o desapacible inverno, decide abandonar o seu fogar e buscar amparo entre os humanos máis novos tal e como lles indicara Brandel.

Durante a súa convivencia na casa de Raquel prodúcese o coñecemento recíproco entre o mundo máxico e o real, ademais de aproveitar para incluír problemáticas sociais actuais, como a distribución de roles entre xéneros, sempre en contra dos esquemas patriarcais, pois a nai de Raquel traballa nunha oficina, mentres o pai, un operador de cine en desemprego, despois do peche da sala onde traballaba, encárgase das tarefas domésticas e do coidado do



pequeno Lois. Mais, como indica M<sup>a</sup> Jesús Fernández (2002a: 49), “no sólo retrata la vida en el hogar –procurando presentar roles que refuerzan la no discriminación y la igualdad de sexos- sino también la del colegio”. Créase unha escola na que aparecen os traballos en grupo, os materiais compartidos e as fichas de traballo, pero tamén se describe o acoso de Carlos a Raquel, que se resolve con enxeño e humor a través da intervención do ser máxico e que ademais é ridiculizado por toda a clase. Raquel consegue superar as súas inseguridades e incluso entabla amizade cun novo neno, Xavier, o que a distancia de Derdrín.

A través das conversas entre a nena e o trasno o lector sabe dos problemas de ambos, reais e simbólicos, e da forma de resolvelos, da beleza da fraga e da forma de recuperala, non só aspectualmente, senón tamén miticamente, reestabecéndose as relacións humanas e familiares nas distintas especies, a través de seres lendarios benéficos (Roig, 2008: 165). Xa no epílogo, que repite o título do relato, ofrecendo unha estrutura circular, vólvese ás fragas do Eume, onde Raquel valora a axuda prestada por aquel ser diminuto que quere repoboar a fraga xunto a Gwinlai e se despide do seu amigo. Hai que sinalar que resulta en certo modo peculiar a escolla dunha nena de cidade, afastada do espazo rural e das súas crenzas, como a encargada da misión de revitalización da cultura popular estreitamente ligada ao medio natural, aínda que demostre a súa sensibilidade e bo sentido, simbolizando unha “decidida aposta de futuro” (M<sup>a</sup> Jesús Fernández, 2002: 49).

É unha obra na que se xunta realismo e fantasía nunha “excursión” na que aparece o último representante da fraga, o trasno. Trátase dunha aventura chea de simbolismo sobre o mundo mítico –representado por un trasno que levaba trescentos anos residindo na fraga– e o mundo urbano –substanciado nunha nena– (Pampín, 2001: 41), de cuxa unión xorde unha estreita e oculta amizade, como establecen os protagonistas principais de *As fadas verdes*. Aínda que non é un relato con estrutura tradicional, ocorren unha serie de anécdotas das que saen airoso os dous protagonistas que actúan a modo de probas.

O relato sitúase xeograficamente en dous lugares espaciais que contrastan: a fraga autóctona de Eume e unha cidade indeterminada: mentres que as referencias temporais aluden a época actual, pois hai centros comerciais, coches, escola etc. Tamén se reivindica o contacto coa natureza e os seus símbolos, mediante o uso da figura do trasno quen se caracteriza, ao igual que nos contos maravillosos, como un ser pequeno, curioso, con orellas puntiagudas, a quen lle gusta moito comer, falar e facer falcatuadas; imaxe que salienta nas ilustracións de Miguelanxo Prado (A Coruña, 1958). Pero as falcatuadas, nesta ocasión, teñen unha

finalidade boa: axudar á súa amiga, quen é obxecto de maltrato na escola, por parte dos seus compañeiros.

O trasno na contística oral, como se viu no marco teórico, pode pertencer á esfera dos “agresores”, dos “doantes” e dos “auxiliares”. Nesta ocasión é un “auxiliar” con características humanas ao amosar sentimentos de solidariedade e rabia ante o maltrato, ademais de namorar e buscar parella. Este trasno pertencen á esfera dos seres diminutos e na tradición folclórica son a personificación das forzas da natureza, mantendo unha relación cos seres humanos ambivalente: ás veces positiva e benéfica e outras negativa e destrutiva. As súas características físicas son: a dimensión reducida, de feito neste relato sérvelle a roupa dos bonecos; as orellas en punta, vestido con casaca e calzóns bombachos, calzado con botas peludas e cun gorro puntiagudo; normalmente son benéficos e representacións masculinas. Dos seus atributos salienta o seu carácter activo e xoguetón dirixido normalmente aos humanos que os acosan. O seu hábitat é a cova soterrada no bosque e vive en comunidade.

Ao igual que nos contos populares, Derdrín, posúe poderes máxicos que emprega para axudar a Raquel como mover os obxectos de sitio ou producir aromas, entre outros, amosando a súa humanidade e amizade. Tamén pasa de ser un personaxe secundario a ser protagonista, xunto con Raquel; de xeito que está máis debuxado psicoloxicamente, non presenta problemas de integración, foxe da soidade, ten ansias de namorar e formar unha familia, sobre todo a raíz de coñecer unha trasniña no centro comercial.

Con este personaxe o autor mostra a relación entre os trasnos e os humanos, reflectindo a diferente óptica do punto de vista dos humanos e dos seres maravillosos. E humanízao ao non dubidar abandonar o seu hábitat, o bosque, para vivir en sociedade e coñecer outros modos de vida.

Para Roig (2002b) están presentes temas recorrentes na poética do autor como son a igualdade de sexos nos labores cotiáns, a crítica a unha sociedade que non valora a cultura, a amizade ou a tradición. Tamén apunta a boa descrición do espazo con profusión de detalles (tipos de árbores, animais:...) ben descrito, identificable e nun tempo abranguible, a verosimilitude da historia “o que implica non só a identificación literaria senón a real coa xeografía, cultura e modos de vida da poboación galega próxima á fraga de Eume” (Roig, 2002b: 254) e a conexión do mundo simbólico co mítico, nunha busca de actualización e revitalización dos mitos e valores da cultura popular.

Malia dubidar que certas cuestións sociais recreadas na narración (paro, consumismo...) poidan ser asimiladas correctamente para a banda de idade á que se dirixe, Gaspar (2003a: 74) salienta o alegato a prol da literatura fantástica que se fai neste relato, priorizado sobre o factor ecoloxista, ao propoñer a recuperación do imaxinario na infancia, que se ve reforzado polas alusións ao *Diccionario de seres míticos galegos* e á imaxe do trasno Derdrín, creada por Miguelanxo Prado, que recorda o de Alqueidón.

Non obstante, a desaparición dos trasnos aludida nesta obra pode entenderse como consecuencia do ataque ás crenzas máis ancestrais, un enfoque que recobre de orixinalidade a simbólica aventura e verdadeira amizade entre Raquel e Derdrín, pues

suele ser bastante habitual encontrarse libros con la ecología de fondo que hablan, por ejemplo, del peligro de extinción de algunos animales o de la degradación de los bosques, que intentan sensibilizar a los lectores ante tales situaciones y arrancarles pequeños compromisos de ayuda al medio ambiente, pero en muy pocas ocasiones se plantea el tema de la desaparición de los seres fantásticos y mitológicos que habitan en nuestros bosques, algo que también es muy real (EEA, 2001: 64).

### II. 3.3.3. *Feitizo*

Esta reescritura humanizadora de Xosé Miranda (Lugo, 1955), que foi publicada no ano 2001 por Edicións Xerais de Galicia na colección Merlín para o lectorado de 11 anos en diante, escolle o personaxe arquetípido da bruxa por medio da historia, estruturada en trece esconxuros, dunha familia de nai e filla bruxas, totalmente socializada que van a misa os domingos, dan esmola e pertencen a Mans Unidas. Compoñen esta familia Marta, unha nena adolescente que loita por defender os seus dereitos a ter unha vida normal, propia da súa idade, e a súa nai, Xoana, que intenta, por todos os medios, que a súa filla siga os seus pasos e herde as súas habelencias, malia a negativa da moza, facéndolle ver que a súa condición non está en contra de ser boa persoa e cristiá.

- ¿Pero por que, filla? Non lle fago mal a ningún. Son boa cristiá. Vou os domingos á misa. Dou esmola. Son da confraría. Tomo as pastas coas viúvas. Estou afiliada a Mans Unidas. Son amiga do cura e das beatas. Confeso e comungo baixo as dúas formas...
- E os sábados vas ó Parlamento.
- Se vises canto nos divertimos.

- ¿No Aquelarre?
- Tamén. E sen el.
- Non sei cómo podes chamarlle diversión.
- Has vir comigo e haste convencer –rematou a mai.
- Só se me obrigas.
- Pois obrigote. (p. 6)<sup>188</sup>

En canto á súa aparencia, aínda que se trata dunha “bruxa de verdade, das que teñen o corazón máis negro ca un filtro de nicotina e a lingua misturadora” (p. 5), o seu aspecto rompe coas características físicas estereotipadas das bruxas, pois descríbese como “moi guapa, alta, con grandes ollos, negros e brillantísimos, e sen unha enrugada” (p. 16), que sempre viste de negro riguroso e que polas noites toma algunha copiña de asente e fuma un xaruto. É unha muller “elegante, esvelta, cunha cara linda e unha longa melena loura, leva eses traxes cinguidos, que deixan ver as coxas delicadas, redondiñas e prolongadas” (p. 12).

Ademais preocúpase pola estética, pois no seu tocador hai cremas hidratantes, champús e acondicionadores, pomada depilatoria, xeles nutritivos e de limpeza facial, lapis de ollos e beizos pero tamén untura das meigas (unha pomada feita con graxa de porco, po de rabo de lagartixa, unto de sapo e ósos de difuntos moídos) que serve para voar e que garda “nunha caixiña redonda de xade, cunha tapa verde” (p. 12). Entre os poderes de Xoana salientan o botar o “mal de ollo” e preparar filtros de namorar, ademais de acender o lume chocando os dedos e as luces, chiscando un ollo, e apágaos soprando ou pechando as mans.

Preséntanse as protagonistas con características humanas e Marta coa rebeldía xeracional, propia da adolescencia dunha rapaza de quince anos que non acepta o que non desexa e que non dubida en empregar os seus poderes para enfrontarse a súa nai. A rapaza descríbese como “loura, delgada, de ollos negros, que tiran ós do pai, non demasiado alta, de pernas dereitas e dentes algo sobresaíntes de máis” (p. 13) e aínda que bonita é menos guapa que súa nai. Non obstante compórtase conforme á súa idade, cos seus intereses e gustos, xa que fala coas amigas dos seus cantantes favoritos ou de rapaces.

Tamén é orixinal o espazo que frecuentan pois, ao contrario que o hábitat dos contos maravillosos, viven na vila nunha casa limpa e ordenada na que hai un televisor, mobles modernos e funcionais, sofás moi cómodos, unha mesiña central de cristal, un moble-bar con licores e unha cociña moi hixiénica, con gas cidade e vitrocerámica. Mais conservan o seu obxecto característico, a vasoira que ten vida propia e varre soa, no canto do aspirador, e conservan as teas de araña dun cuarto que nunca se lle ensina aos visitantes porque nel viven

---

<sup>188</sup> Cítase pola primeira edición.

sapoconchos, arañas e “dous sapos coroados, grandes coma bois (...) Son grises, feos, repugnantes e babosos (...) E polas noites fuman cadanseu xaruto” (p. 9), ademais son melómanos e escoitan cancións dos Rolling Stones, como *Satisfaction* e *Sympathy for the devil*, e cando están de bo humor, *Unha noite no Monte Pelado*, de Musorgski e o violín de Paganini nos días melancólicos. Marta tenlles que poñer discos, limpalos todos os días e lavalos con auga perfumada, aínda que lle dan moito noxo “porque están cheos de bolsiñas de veneno e empéñanse en lamberlle as mans” (p. 10). Estes animais auxiliares das meigas teñen o poder de transformación, pois cando son moi vellos convértense en sapoconchos, e son os custodios da caixa de prata cuns gravados xeométricos e signos cabalísticos onde gardan os demachiños.

Nesta reescritura rómpese co arquetipo destes actantes, pois son mulleres belas que están integradas socialmente: Marta herda os poderes de bruxa, pero non os quere porque prefere ser unha adolescente normal; e Xoana, a nai, é boa cristiá, dá esmola, é amiga do cura e das beatas, está afiliada a Mans Unidas, confesa e comulga, traballa na oficina, aínda que asiste os sábados ao Aquelarre, como é preceptivo na súa condición natural de bruxa. O enfrontamento entre nai e filla xorde ante a oposición de Xoana á relación amorosa que mantén Marta con Ricardo, un rapaz “valente, decidido, fillo dun ferroviario” (p. 13) co que comparte os recreos, falan das súas cousas, pasean xuntos, comparten apuntamentos, ven os partidos de fútbol-sala, danse bicos e a man por debaixo da mesa.

De maneira que Xoana fai numerosas falcatuadas coas que non consegue separar a parella, como botarlle o mal de ollo ao mozo, que considera “un rapaz vulgar” (p. 14), e que os rapaces contrarrestan dándolle unha boa tunda á blusa preferida de Xoana, de maneira que, en contradición co poder que se lle preve, ten que tomar sopa, aspirina, leite con mel e nolotil para a dor dos ósos, músculos e articulacións. Como falla o meigallo do mal de ollo, Xoana para que namore o rapaz convida a súa sobriña Berta “máis alta, máis guapa, máis brillante e máis todo cá súa prima” (p. 29) que se describe como

roxiña de pelo, de van evanescente, de sorriso pícaro e acaramelado. Sabe como camelar a um mozo e como convencer a unha moza. E sabe moitas outras cousas. Por exemplo, sabe voar. Sabe botar o meigallo. Sabe facer esconxuros e sabe de corrido a nosopai das meigas (p. 29).

Porén, os poderes de Xoana non acabarán co amor de Marta e Ricardo e termina enfermado porque non ten ninguén que acepte o seu herdo, xa que

nos tempos que corren, non teñen moito quen lles queira herdar, para ter o poder de manipular ós demais chega con ser político mentirán, periodista falaz, mal mestre de escola, empresario abusivo da construcións, cacique rural ou alto executivo ou aburrido profesor de instituto (p. 59).

Marta e Ricardo únense para loitar contra os poderes da nai. Así o rapaz o domingo na misa bota unha vaíña de nove fabas na pía da auga bendita para impedir que a bruxa abandone a igrexa e leva un escapulario para evitar o mal de ollo. Marta tamén fai uso dos seus coñecementos máxicos, para contrarrestar os da súa nai, e prepara un filtro máxico coa axuda dun demachiño que colle da caixa da súa nai á súa prima Berta, transformándoa nunha verdadeira bruxa con garras nas mans, nariz ganchudo e feo, unllas longas e afiadas, pelos nas orellas, dedos retorcidos, voz ronca e masculina e dentes cariados. Como castigo polas súas falcatruadas, Marta ten que recitar nove veces ó día o Painoso das bruxas, ler atentamente un libro coas instrucións de voar, preparar unturas e recoller herbas.

A humanización de Marta chegará até as últimas consecuencias, ao conseguir que trunfe o amor pois o filtro de namorar de Xoana non fai efecto porque Marta era o “mellor antídoto”, ademais de protexerse cunha restra de ollomaos (protección contra o mal de ollo) que lles dá Amancio Amigo, clara referencia intratextual coa serie protagonizada por este aprendiz de meigo, que foi comentada na panorámica. Finalmente nun *flashforward* de anos, preséntase ao lectorado a resolución feliz, pois sabe da súa vida totalmente normal: Xoana é unha pacífica anciá que coida dos seus netos, Marta traballa nunha empresa de venda de automóbiles e casou con Ricardo, que é condutor de ferrocarril, e renunciou aos seus poderes máxicos a favor da vasoira, desfixéronse da caixa dos demachiños e limpan a casa cun aspirador último modelo moi funcional, aínda que “Marta sente nostalgia das noites en que voaba e pregúntase, comparando as súas dúas amigas, se faría ben en rexeitar a herdanza” (p. 64). Polo tanto, Marta pertencen ao segundo tipo de bruxa establecido por Valriu (2007), a humanizada, que conta con profundidade psicolóxica, pois o lectorado asiste ao longo da trama ao seu proceso de maduración, as súas dúbidas e como vai evolucionando psicolóxicamente o personaxe.

Na narración descríbense accións tradicionais das bruxas como voar na vasoira ou nunha pa de forno, despois de untarse coa untura das bruxas, “unha pomada feita cos mellores ingredientes: graxa de porco, po de rabo de lagartixa, unto de sapo e ósos de defuntos moídos” (p. 30), aínda que as instrucións de condución comparan a vasoira cun medio de transporte actual: “conducir unha vasoira é moi semellante a conducir unha moto ou unha

bicicleta. O máis importante é non perder o equilibrio. Ora que entre as vasoiras hainas que son Vespas e hainas que son Harley-Davidson” (p. 31). E a sensación que lle produce voar a Marta contrasta coa súa negativa de ser meiga: “nunca tocou tan de preto a liberdade (...) Despois de todo, non é tan malo eso de ser meiga” (p. 32).

Tamén aparece o humor na narración desta aprendizaxe: “ora están as bruxas coa cabeza para abaixo, ora coas pernas cara arriba e as saias tapándolles as caras, ora do deretio, ora do revés” (p. 51). Mais non todo é diversión, pois nesas prácticas de voo ven vasoiras rotas e esqueletos desfeitos: “son as bruxas que se escacharon aprendendo a voar” (p. 50).

En canto ao espazo, hai referencias toponímicas galegas, como Betanzos, Montesalgueiro e Terra Chá, e en contraposición co hipotexto nos que as bruxas están relegadas a vivir nunha cova ou casa no máis frondoso do bosque, pois son personaxes marxidados e que representan a maldade, na obra están totalmente socializadas. Non obstante, aínda que se actualiza este personaxe, dotándoo de características humanas, conserva elementos típicos que o caracterizan: como a vasoira máxica, que varre soa e herda os poderes ante a renuncia de Marta, ou os demachiños, auxiliares das meigas e empregados para facer feitizos, que son custodiados por uns sapos grises, feos, repugnantes, babosos e centenarios nun cuarto da casa onde viven tamén unha tartaruga e arañas.

As ilustracións de Fernando Ruibal Piai (Mourente, Pontevedra, 1969) son figurativas e mostran dende a portada as protagonistas co seu obxecto que as identifica, as vasoiras, e cun estilo gótico. As composicións interiores a lapis en branco e negro representan a Marta e Xoana cunha estética moderna e con grandes ollos, remarcando a expresividade. Tamén ofrece graficamente outros elementos e personaxes da trama, como os sapos fumadores, gardiáns dos demachiños. E remárcanse os sentimentos de xenreira, ira etc de Marta.

O tema principal deste relato é o amor, que aparece ao principio e dá pé ao desenvolvemento da acción, xunto coa rebeldía xeracional, motivo que xera o enfrontamento entre nai e filla adolescente. Para conseguir namorar, no conto maravilloso, moitas veces é necesario que o protagonista percorra un longo camiño cheo de dificultades e probas, para conseguir matrimonio e a felicidade. Ás veces o amor é contradito polos pais que queren impedir o casamento. Este sentimento amoroso caracterízase porque se produce rapidamente, é correspondido, e non decrece ante os obstáculos familiares, sociais ou máxicos. No conto maravilloso a relación co outro sexo case sempre é vista en termos amatorios como afirma Valriu (1998: 262) “l’amor i les relacions de parella apareixen amb menys freqüència als

contes actuals que a la rondalla tradicional”. Nesta ocasión o namoramento da heroína, Marta, é o que dá lugar ao desenvolvemento da acción. A súa actitude é positiva e decidida, pois ante as forzas que se opoñen á relación de parella, a súa nai, a protagonista pon da súa parte todos os medios posibles para vencelas. Este optimismo esencial, compartido co relato tradicional, fai que non aparezan amores imposibles nin desfalecementos por non ser correspondidos.

#### II. 3.3.4. *Resalgario*

Esta reescritura lúdica e humanizadora coa que Antonio Reigosa (Zoñán, Mondoñedo, 1958) recibiu o Premio Raíña Lupa no ano 2000 foi publicada por Edicións Xerais de Galicia no ano 2001 na colección Merlín dirixida ao lectorado de 11 anos en diante. A relación hipertextual co hipotexto establécese xa dende os peritextos, como por exemplo a dedicatoria do autor, especialista en literatura de transmisión oral e moi implicado en ofrecer ao lectorado máis novo as vellas historias, onde se refier á interrelación entre os vellos contos e os novos contos modernos: “Para os meus avós e os meus pais, dos que aprendín as vellas palabras. Para os meus fillos, que as inventan para contar novas historias”.

Desta vez o personaxe do ámbito dos “agresores” escollido é o demo, símbolo do mal na tradición popular cristiá, concretamente o demo Resalgario, que no día de San Bartolomeu escóndese na traseira do vehículo do seu pai, o Demo Maior, para coñecer o mundo que existe máis alá do Inferno. Debido á este acto de desobediencia e rebeldía adolescente, será castigado polo seu pai, que se describe como pai recto e serio, a facer en penitencia o Camiño de Santiago para visitar San Croques; feito que se contradice coa propia natureza cristiá do demo, que foi expulsado do ceo por renegar da fe, de feito cando o pai fala co fillo advírteo de que “se me descubren, despídete do creto de home malo que tes!” (p. 13)<sup>189</sup>.

En catorce capítulos titulados o protagonista, un dos fillos máis novos do Demo Maior, relata en primeira persoa a subida á Terra e a súa peregrinaxe a Compostela, aproveitando para tratar o tema dos conflitos xeracionais e as relacións familiares entre pais e adolescentes. Resalgario, durante o seu castigo, terá que superar diferentes probas mundanas que lle propoñen os humanos, cargadas de humor e que remiten moitas delas a relatos e chistes orais, nas que están moi presentes elementos escatolóxicos: atopar un suposto tesouro, endereitar o

---

<sup>189</sup> Cítase pola primeira edición de 2001.



pelo dunha moza, gadañar e estercar un prado, pagarlle o enterro a un morto, apadriñar un neno, pescar cangrexos co rabo etc

O protagonista Resalgario descríbese dende o inicio con “cara de coello, peleello negro, as mans peludas, pés de cabra pero uñas de gato, e un rabo tan ben posto e enrodelado que non hai outro que lle tusa” (p. 9) mais ao comezar a súa penitencia metamorfoséase en humano, feito que evidencia unha das características máxicas dos personaxes demoníacos e da esfera dos agresores, como é a capacidade de transfiguración, “agás na pel, que segue sendo negra, son en todo igual a outro mortal calquera” (p. 9), cor que provoca que a Garda Civil cando o detén o confunda cun africano.

Malia conservar o seu aspecto físico e poder de transformación, non produce nos humanos o efecto esperable da esfera de acción asignada na tradición, onde exerce de agresor, acontecendo un cambio de rol, de xeito que o demo se converte nunha especie de heroe e como protagonista terá que realizar varias probas que lle poñen os humanos cos que se atopa no camiño e que son metáfora do proceso de madureza do diaño mozo. Neste sentido, rompe co arquetipo como inimigo dos que con máis frecuencia aparecen nos contos, que hai que vencer e que se identifica coas forzas do mal, mais que nos contos actuais como recoñece Valriu (1998) a súa presenza resulta insignificante ou desmitifícase pola vía do humor.

Neste caso o demo, aínda que conserva o poder de transformación que se lle atribúe na tradición, preséntase humanizado e na súa peregrinaxe terá que empregar, malia en teoría contar con poderes sobrenaturais, a cotío a súa habelencia, sabedoría e astucia para librarse dos enganos aos que o someten tanto os homes coma os animais, e tamén os seres da ultratumba; de feito que tamén será obxecto de risas e burlas. Esta caracterización contrasta coa popular que presenta o diaño coma un ser malo, ruín e burleiro, dotado de moito poder e que provoca medo ao representar as forzas do mal. Esta subversión dota o arquetipo de características humanas coas necesidades fisiolóxicas básicas (fame, excreción...) que ao tratar de satisfacer ten reaccións semellantes ás dos humanos, coma a inchazón ao comer mazás reinetas agres e verdes “que daban denteira con só miralas” (p. 17) e que lle provoca que se escagarrice. Tamén, igual que un adolescente humano e malia ler as advertencias de súa nai namórase dunha moza que lle dera un pelo para que o endereitase e, cando remata a súa penitencia, non regresa ao inferno natal, cando seu pai o vai a recoller, e queda coa rapaza, grazas á receita de súa nai para poñer dereito o pelo da moza e conseguir namoralá, que é unha parodia dos meigallos.

Amoadorum de pirixixolum,  
con aceitorum e cebolorum,  
machacado nun morteirolum  
córtalo ben cun bortelum  
dos de cribar o farelum.  
Enchoupa o pelo no prebe,  
escúrreo todo con xeito,  
agarda que o mollo seque,  
e xa tes o pelo dereito (p. 85).

Así ao longo da historia o lector asiste ao proceso de maduración deste personaxe que non só se namora senón que tamén sofre fisicamente, sente soidade, friaxe e medo.

Non obstante, algunhas das súas características populares mantéñense na súa caracterización como son as dotes máxicas, a habelencia ou o aspecto físico... de feito cando se atopa co Santo dos Croques pídelles que lle deixa dar os croques a cambio de xestionarlle “a mudanza da súa nai para o Ceo” (p. 92). Malia os seus poderes máxicos, ten que usar a súa sabedoría e enxeño para saír airoso de moitas situacións que lle acontecen ao longo do traxecto, nas que recorre ao escatolóxico, empregando o humor que engade á obra un carácter cómico-lúdico, incluso engana na Praia dos Golpes ao Patrón Maior dos Raposos da Mariña, animal astuto por excelencia, nun episodio no que retoma un conto de animais, protagonizado desta volta polo raposo e Resalgario e non polo lobo e o raposo, como sería o esperable, cun cambio de rol dos dous personaxes.

Tamén se inseren crenzas, tradicións ou anécdotas populares galegas moi coñecidas, mediante a alusión ou referencia, como a aparición de ánimas, os tesouros encantados, o encontro cos lobos, a tradición do día de San Bartolomeu, na que hai o costume de que o demo ande solto polo mundo, ou a Santa Compañía; que resolve con humor e uso tamén do escatolóxico, pois fanlle crer a Resalgario que un suposto tesouro está marcado cunha cagada e cando se atopa cun lobo no camiño escapa despavorido co medo.

Aínda que non hai referencias a unha época cronolóxica concreta, a narración que acontece nun período temporal dun ano sitúase nunha sociedade agrícola que se rexe polo calendario en relación coas colleitas e nun ámbito rural, mencionando obxectos que axudan a contextualizar o relato na contemporaneidade, como por exemplo “o anestésico cheiro a xofre que ciscaba, pareceríamos nave espacial con motor a reacción” (p. 10), tamén se fala de obxectos modernos, como guías, folletos ou os bolígrafos do Inferno que teñen tinta luminosa, ou transportes como a moto etc.

En canto ao espazo, a situación xeográfica sitúa o relato en dous mundos en diferentes niveis: o Inferno e a Terra, na que pola penitencia imposta polo seu pai se move por Traslicia, que é un trasunto xeográfico de Galicia.

O máis salientable, ademais da subversión e desmitificación do arquetipo de demo, é o uso que fai o autor do humor, por medio do relato de anécdotas escatolóxicas e sexuais que lle suceden ao protagonista, propias dos contos humorísticos ou de costumes, que teñen xeralmente o detonante da fame, ou cuestións sentimentais, como a saudade que sente ao abandonar o seu fogar, o Inferno, pois “tiña morriña de non poder arremedar o coro de queixas dos condenados mentres anotaba na libreta dos tormentos cantos graos centígrados aguantan ata que empezan a laiar” (p. 15).

As ilustracións a cor de Santiago Gutiérrez Gómez (Vigo, 1971) representan os personaxes principais da historia ou escenas do relatado. Escóllese como ilustración da cuberta e da portada a imaxe do protagonista agochado no bosque nas que se presenta co físico do demo, caracterizado con patas de cabra, orellas e nariz puntiagudos e un rabo rematado en lanza; imaxes que contrastan coa do envés onde aparece vestido de humano, e que se explican nas primeiras liñas do texto narrativo.

A crítica salientou desta reescritura o humor e a ironía, ademais de denunciar condutas xenófobas e a defensa da lingua nesta novela de viaxes e peregrinación chea de humor e situación divertidas, que xira ao redor das peculiares características do protagonista, cunha linguaxe rica, precisa e coidada (Eiré, 2001; Reyes, 2002).

### **II. 3.3.5. *O misterio do príncipe pastor***

Esta reescritura humanizadora de Xoán Babarro (Calvelo de Maceda, Ourense, 1947) foi publicada pola editorial Tambre no ano 2007 na serie Verde da colección Ala Delta, dirixida ao lectorado a partir dos 10 anos. Parte do hipotexto, o conto maravilloso popular, xa manifesto dende o título temático, mantendo unha relación hipertextual baseada na imitación da disposición macroestrutural do seu hipotexto.

Argumentalmente un narrador omnisciente relata que no país chamado de Forcadela e Nogadelo un neno abandonado, que en realidade é un príncipe, se cría cunha parella de pastores, Auria e Leo, que o atoparan na porta da súa casa e o chaman Lo. A súa vida

transcorre tranquila até que un día nunha paleira escoita a voz da Señora da Paleira, unha voz de oráculo, que lle pide axuda. Dende entón o rapaz non pode vivir e decide axudala, partindo na busca dunha historia máis grande que os océanos para poder liberar á señora. Os pais entréganlle unha abeleira e unha capa de peliza. No camiño o príncipe encóntrase con xente que o vai axudando, cumprindo a función de doantes e auxiliares, pois polo visto alguén quere acabar con el, e pouco a pouco vaise dando conta de que é alguén importante. Co mandato de salvar á señora da Paleira, cruza a Mesta Foresta, onde se atopa con Nicanor o ferreiro, un ancián con barba branca, que cumprindo a función de doante o adestra, lle rebela que é o Príncipe da Paz e lle fai entrega do obxecto máxico, unha brosa; faise amigo dos meniños can, escapa do cárcere do Invisible Banqueiro, libera ás nenas bonecas, encóntrase con Vellavoa ou Cultivadora de Alcacén e co Encontrador dos peregrinos, sabe escoller o camiño do freixo, do teixo e do cancreixo e encontra a solución no reino cristiño da Princesa de Baldaio. A princesa será a súa compañeira para contar unha historia máis grande que os océanos á Señora da Paleira. Por enfrontarse á maldade e a todos os riscos que superou á hora de salvar á Señora da Paleira, o príncipe volve onda seus pais e no seu país reina coa princesa de Baldaio.

Estruturalmente, tendo en conta as funcións establecidas por V. Propp (1928) e resumidas por Rodríguez Almodóvar (1989), xa enumeradas no marco teórico-metodolóxico, tras a fórmula introdutoria que sitúa o lectorado nun marco atemporal, “Alá nos tempos en que María Castaña contaba o seu conto...” (p. 7), relátase por medio dun narrador omnisciente a historia dun neno príncipe, chamado Lo, criado cunha parella de pastores, no país chamado Forcadela e Nogaledo até que unha misteriosa voz, A Señora da Paleira, lle pide unha historia para poder liberarse do seu encerro. Esta “Convocatoria” porá en marcha a acción do conto, pois o neno decide salvar á señora, e comeza a “Viaxe de ida” en busca da historia axeitada. No camiño, o príncipe terá que atravesar o bosque Mesta Floresta, un dos elementos frecuentes no que se sitúan os agresores, e pasar unha serie de “Probas”. Tamén se atopará con “Auxiliares”, ademais de descubrir a súa verdadeira identidade real, ser o Príncipe da Paz. Nel non se esquece outra das funcións principais como é a “Entrega do obxecto máxico”, unha abeleira, unha capa peliza e unha brosa para moverse polo bosque e un barco que o leva ao país de Baldaio, no que atopa a solución e á princesa Li coa que fai a “Viaxe de volta” ao seu país e ten lugar o “Recoñecemento do heroe”. O “Final feliz” prodúcese grazas á heroicidade do príncipe que reinará xunto a princesa Li. Os personaxes identifícanse con facilidade: o heroe (príncipe Lo), a princesa (princesa Li), o agresor (Invisible Barqueiro), os

auxiliares (Nicanor o ferreiro, o meniño can Tis, Coidadora dos Regos e Vellavoa) e o doante do obxecto máxico (Nicanor e Coidadora dos Regos).

Neste relato emprégase unha das situacións iniciais máis frecuentes dos contos maravillosos: a relación cos pais verdadeiros é inexistente, pois o heroe é separado deles cando nace e vive con outros adultos. Mais ao contrario da narrativa oral, o heroe non emprende a busca dos seus pais verdadeiros, senón que ao final da historia regresa de volta cos seus pais adoptivos.

No caso do heroe, identifícase co heroe-salvador, encargado de reparar as maldades que o agresor realiza a outros e as carencias que manifestan os personaxes da súa contorna. As características xenéricas son: xuventude, beleza, ser humano sen poderes especiais, fillo único, peripecia en solitario, actuación respectuosa, humilde e caritativa cara aos adultos, débiles e animais, período de proba no que obtén o obxecto máxico, habilidade e enxeño. Defínese polos seus actos e a valoración moral. A súa idade é a plena adolescencia co que se consegue o proceso de identificación heroe-lector.

A maioría dos doantes son personaxes femininos. Se están na esfera dos auxiliares humanos, normalmente son vellos e as vellas lembran ás fadas. A súa relación co heroe é positiva e benéfica e relaciónanse co mundo máxico e coa natureza. A súa función é axudar a buscar os medios necesarios para resolver a situación. No caso de Nicanor, encarna o personaxe do bo home, ten sapiencia adquirida cos anos, coñece a natureza e carece de ambición, polo que axuda ao heroe sen esperar nada a cambio.

Con respecto ao final, ao igual que o seu hipotexto, o relato remata ben, premisa esencial do conto maravilloso que foi posta de manifesto polos estudiosos, pois un conto popular é sempre unha porta aberta á esperanza. A recompensa que se obtén despois da aventura, xeralmente no conto tradicional, exprésase en termos de matrimonio e ascensión social; segundo as teorías psicanalíticas, isto enténdese como unha metáfora que indica a plena integración social e psíquica, a madurez do heroe. A relación co mundo maravilloso establécese a través dun elemento (obxecto, calidade, animal, etc) que ten poderes máxicos, que van máis alá da realidade cotiá. Nesta ocasión, esta relación prodúcese a través dunha situación moi empregada nos contos maravillosos: o heroe é predestinado dende o seu nacemento ou a súa infancia, o seu destino está escrito nas estrelas ou profetizado polos oráculos. Pódese concluír que Babarro aproveita á perfección a estrutura e os personaxes do conto maravilloso para crear esta historia.

A súa temática coincide coa do relato tradicional: a maduración persoal, que consiste na superación dun estadio inicial para chegar a adulto. O heroe, mediante a súa peripecia, chega a un estadio superior na súa formación persoal, completando o seue proceso madurativo mediante a acción. O narrador relata a superación dun conxunto de probas para chegar a unha meta determinada, mediante unha linguaxe metafórica, que adopta a forma de loita entre ben/mal: o heroe, que representa o ben, enfróntase ás forzas do mal que intentan impedir a súa acción e ten que vencer para conseguir a plena personalidade, a liberdade e a estabilidade emocional. Este proceso iniciático ten unha dobre versión persoal, no sentido de crecemento interior, psicolóxico, e social, pois as relacións co mundo exterior fornecen os elementos que conformarán a personalidade do individuo. Trátase tamén a temática da solidariedade, pois o heroe inicia a súa acción a petición da Señora da Paleira quen lle solicita axuda, e non a beneficio propio.

Neste relato o tema básico é o proceso de crecemento ou maduración persoal do protagonista, que chega ao seu termo ao superar as diversas probas, coa axuda do elemento maravilloso. Hai que salientar que esta temática é propia da literatura dirixida aos preadolescentes e adolescentes, en consonancia co lectorado agardado, pois insírese nunha colección dirixida a lectores a partir de 10 anos.

En canto ás ilustracións de Luís Castro Enjamio (A Habana, Cuba, 1962), xa se ofrece o protagonista dende a composición a cor da cuberta e nas interiores de páxina enteira, feitas a tinta en branco e negro, cun estilo moi expresivo, enriquecen o texto narrativo cunhas imaxes de gran forza visual que se reforzan con trazos de tinta negra intensa sen diluír, acompañados de manchas húmidas que se expanden pola páxina creando texturas variadas. Estes debuxos correspóndense con momentos importantes da narración e presentan aos personaxes que teñen relevancia no texto cun deseño libre, estilizado, e que achega aspectos interesantes do debuxo contemporáneo a través destas imaxes.

### **II. 3.3.6. *Unha bruxa ben rara***

Esta reescritura lúdica de Carlos Mosteiro Fraga (Xeive, Pontevedra, 1955), que mereceu o Premio Barco de Vapor na edición de 2006, foi publicada no ano 2007 por Edicións SM na

súa colección homónima “O Barco de Vapor” para lectorado adolescente a partir dos 12 anos. A historia divídese en catro partes, “Raruxa en Bentraces”, “Buscando a Raruxa” e “Ben está o que ben acaba”, que se corresponde coa división clásica en Inicio, Desenvolvemento e Desenlace, e a cuarta, “Últimos acontecementos sucedidos candoeste autor xa puxera a palabra fin” que actúa a modo de epílogo. Ten como personaxe central a Raruxa unha bruxa que, por mor dunha maldición familiar, naceu demasiado fermosa e excesivamente boa, trazos que rompen co arquetipo da súa estirpe. Incídese na rareza dende o peritexto do título, a escolla do nome e o inicio do relato “Algúns inda o discuten. Que se é, que se non é, que se parece pero non é, que non é pero parece... Pero non cabe ningunha dúbida: Raruxa é bruxa. Iso é evidencia incuestionable. Se non mirade para ela, fixédevos no seu aspecto” (p. 9)<sup>190</sup>.

O ser unha bruxa diferente provoca que sufra constantes burlas por parte dunha cuadrilla de nenos e nenas das aldeas de Dornas, Gutiérrez, Cornido e Vilapedre que se reúnen nun campión verde da Fraga de Bentraces para xogar ao fútbol despois de saír da escola. Porén, cando desaparece repentinamente, a cuadrilla, guiada pola nena Hadriana, non dubida en pescudar e investigar qué foi o que lle pasou, contando como axudante co enigmático detective Cadavide, que aparece por mandado do autor cun sobre que contén un mapa coa localización da bruxa e que descifra as pistas que lles permiten acceder por unha cova a un mundo maravilloso paralelo á fraga, nunha escena con claras referencias ao clásico descenso da nena Alicia, protagonista de *Alicia no País das Maravillas*, de Lewis Carroll. Nese mundo polo que transita a cuadrilla na segunda parte da obra, atopan co dragón Cachifredo e cun troll noruegués que, malia conservar o seu aspecto físico tradicional, contan con carencias físicas e emocionais, se suman á causa e finalmente son recompensados polas súas boas accións. Así o dragón bota lume polo fuciño, ten unha longuíssima cola, fala e cando se dispón a cumprir coa súa obriga de devoralos, Hadriana con moitos argumentos consegue facer chorar o dragón, ao descubrir que non é feliz porque se sente só e anxeia ter descendencia, e promételle axudalo, buscándolle a “dragoa máis fermosa que poidas imaxinar” (p. 84). No caso do troll, descríbese como

unha figura xigantesca, eslombada, melenuda e sucia, cunha expresión entre apampada e cruel nos ollos birollos. Os brazos longos case lle chegaban aos xeonllos e todo o seu corpo estaba cuberto dunha pelaxe mesta, restrolleira e húmida. Babuxaba, e entre a dentame apodrecida

---

<sup>190</sup> Cítase pola edición orixinal de 2007.

asomaba colgante unha lingua negra, deixando ver o comezo dunha caverna escura, a súa gorxa. (p. 90)

E novamente é Hadriana quen con habelencia e argumentación chega a un acordo co troll de quitarlle a dor dunha moa picada a cambio de que os deixe marchar, ademais de prometerlle conseguirlle un billete para Noruega nas Aeroliñas Norueguesas e así devolvelo ao seu hábitat natural, os bosques escuros noruegueses, concretamente ao bosque de Hedal porque o troll ten saudade e morriña do seu lugar de nacemento.

Entre todos, conseguen salvar a Raruxa das Valedoras despois de paralizar as meigas con fume de flores de carqueixa, que lanzaron cun arco formado por unha póla dun salgueiro e unha mata de pelo de xabaril, e neutralizar a apócema do pote con filtro de namorar que ao probalo as bruxas se desfían da “pesada carga da maldade” e todos xuntos, nenos e bruxas (e tamén o propio autor), xogan, bailan e cantan, incluso Cachifredo convértese nun tobogán e o troll faise experto contacontos dos seus bosques noruegueses até altas horas da mañanciña. Remata a reescritura cun final feliz propio do seu hipotexto pero moi orixinal, pois indícase que Raruxa, a “meiga máis boa do mundo”, montou unha autoescola para bruxas, unha vasoiraescola, aínda que continua a ser a peor condutora de vasoiras. E xa no epílogo é o propio autor quen dá conta de que Hadriana cumpriu as súas promesas a Cachifredo e o troll, pois atopou unha páxina da rede ([www.dragoasexy.com](http://www.dragoasexy.com)) especializada na busca de parellas para dragóns, onde contactou coa Luzdivina, a máis belida dragoa da rede, e conseguiu que as Aeroliñas Norueguesas levaran como pasaxeiro un troll “iso si, ben lavadiño e recendendo a Eau de Rochas que non vexas” (p. 126).

Dende o punto de vista do narrador, a obra innova ao enriquecer os puntos de vista narrativos, pois alterna o narrador omnisciente en terceira persoa coa presenza do creador/autor (“O autor creou o personaxe, pero eu parino”, p. 45), que se mestura cos seus personaxes, desvela detalles da trama e mesmo aparece nos capítulos finais, extraviado entre a ficción e a realidade, e coa propia voz da nai de Raruxa, que emprega o discurso epistolar para, dirixíndose a autor e lectorado, pedir axuda e explicar os antecedentes que levaron ao secuestro de Raruxa.

En canto aos personaxes, Mosteiro xoga cun personaxe do tipo dos “agresores”, a bruxa, que tradicionalmente ten un matiz negativo, relacionado con poderes maléficos en correlación co seu aspecto físico, aínda que xa dende o título se salienta que é unha bruxa diferente ao arquetipo, caracterizada con debilidades e torpezas. Malia que o seu aspecto físico non delata a súa rareza, pois é fea, sen dentes, ten vasoira voadora de buxo (aínda que a levou a revisión



ITV e precisa cambiala pola Nimbus 705 que é a vasoira homologada), verruga no nariz, as mans cunhas terribles unllas, viste farrapos negros cheos de remendos, e sombreiro vello e descolorido de pico, “se un se fixa ben hai cousas que non casan” (p. 10) coa natureza meiga, pois “non se sabe de vítima ningunha de trasnada, maleficio, meigallo ou mal de ollo da que Raruxa fose directamente responsable” (p. 10); tampouco se lle coñece especialidade

A unhas sáenlles moi ben os feitizos de namorar; outras non son boas nos feitizos, peron sono en bebedizos a base de sapos, cobras e demais bicharía; hainas que fan mal os feitizos e bebedizos, pero que son expertas en facer chover a destempo e estragar a colleita de Ribeiro e Alvariño; unha provocan treboadas; outras fan perder á brisca e ao subhastado; hainas que picas globos, que perden cartos, que lixan nenos; eu ata coñezo unha que é quen de facer que marche a luza cando estou a escribir no ordenador, a bruxa de Fenosa. Pero Raruxa non é especialista en ningunha cousa destas (pp. 10-11).

A isto hai que sumarlle que Raruxa conduce mal a vasoira, ten unha gargallada que agocha certa dozura, reflexos de estrelas nas meniñas dos ollos, nariz pequeno e recachado e unha voz melindrosa e suave.

Este contraste paródico entre as súas características físicas e as súas escasas habilidades bruxerías explican que fora desterrada polas súas conxéneres, as “Valedoras dos Bos Costumes Meigos”, a policía das meigas, ao incumplir certas normas de conduta das *Indicacións de obrigado cumprimento para bruxas, meigas e fadas* e puntos do Decálogo Meigo, debido a unha maldición familiar que lles concedía beleza e bondade e, polo tanto, non estar nos seus parámetros de normalidade, á fraga de Bentraces, que non se caracteriza como os bosques misteriosos e perigosos dos contos maravillosos, pois a fraga é o lugar de reunión da rapazada das aldeas para xogar ao fútbol e tamén burlarse de Raruxa, que trata de asustalos con feitizos que o único que conseguen é poñela aínda máis en ridículo. Polo tanto, “se realiza un juego intertextual que transforma al personaje de la bruja de los cuentos de transmisión oral para adaptarla a la sociedad e intereses de los niños, adquiriendo características diversas” (Ferreira, 2012b: 51).

Porén a rapazada, protagonista colectivo en función de heroe, non dubida nun acto de solidariedade en ir ao seu rescate cando advirte que desaparecera e entran nun mundo maravilloso paralelo, Pena Negra, un mundo no que se atopan con diferentes personaxes, que teñen o seu rol cambiado, como son un dragón Cachifredo e un repugnante troll,

tradicionalmente da esfera dos agresores, que agora contan con condutas humanas, xa que un busca parella e o outro ten dor de moas.

Subvértense, polo tanto, tres dos personaxes (a bruxa, o dragón e o troll), adscritos tradicionalmente á esfera dos agresores, ao cambiar o seu rol de agresores a vítima (a bruxa) e auxiliares (dragón e troll), pois no lugar de poñerlle trabas ao heroe, como sucede nos contos maravillosos, nesta obra debe ser rescatada, no caso da bruxa, ou axudan ao heroe a superar as dificultades, no caso do dragón e do troll, personaxes que, por outra banda, sofren un proceso de humanización.

É de salientar tamén o uso lúdico que fai o autor coa escolla dos antropónimos das bruxas e a carga irónica que transmiten Raruxa, Ferdinanda Papaxouvas (meiga do norte, maliciosa e resabida), Recareda Malauva, Recesvinda Malapécora e Máxima Caradeporca, que acentúan a desmitificación; e o *Decálogo meigo*, no que se indican os seus deberes e obrigas (entre eles, no caso de fermosura asistir a un centro homologado de afeamento para someterse ás necesarias intervencións quirúrxicas para acadar a suficiente fealdade), se fala da súa dieta a base de comida lixo e tenros infantes e dos instrumentos de bruxaría (as varas máxicas homologadas ‘Dura lex sed lex 404’ e todo tipo de ingredientes tradicionais para os seus feitizos e bebedizos). Tamén son humorísticas as fórmulas dos feitizos, que recordan as fórmulas de Gloria Sánchez:

Por Tralilirí, por Tralilirón  
Vou facer que estouredes  
E fagades booom! (p. 19)

Mosteiro xoga co personaxe da bruxa utilizando a parodia para a súa caracterización, “como ser falto de capacidade de adaptación e pouco competente no seu oficio, que o realiza por inercia” (Ferreira, 2011: 43), e o procedemento da inversión de papeis, ao cambiar a función de agresor, asumida nos contos maravillosos, polo de vítima, ao ser perseguida Raruxa nunha “caza de bruxas” da súa propia especie. Rómpeuse polo tanto o arquetipo ao concederlle calidades de bondade e, segundo Valriu (2007), corresponderíase co tipo de bruxa desmitificada polo procedemento da comicidade, de xeito que o seu rol está remexido e en lugar de dar medo, dá risa.

A narrativa complementase coa ilustración da cuberta realizada polo recoñecido creador David Pintor (A Coruña, 1975), que se caracteriza tamén por imprimir humor e caricatura nas súas composicións, mostrando os principais personaxes que se presentan en actitude

dinámica, cando se dirixen a salvar a Raruxa. Trátase dunha composición que emprega tonalidades cálidas cunha sutil deformación dos obxectos e volumes dos personaxes, que consegue crear curiosidade no lectorado, ao tempo que introduce a atmosfera de aventura e misterio.

Como xa se indicou, a acción do relato párase co discurso epistolar, é dicir, as cartas da nai de Raruxa, Felicidade Ben Rara, que permiten non só o cambio da voz narradora, senón profundizar e explicar as peculiaridades da súa familia, datos da linaxe (filla de bruxa e mortal) e da infancia da protagonista, a herdanza da súa fermosura, os seus primeiros feitizos, o suborno ao cirurxián para conseguir unha máscara que tapase a súa beleza no canto das operacións cirúrxicas para afeala, os receos cara a ela por parte da intrigante Comunidade de Bruxaría por non ser unha bruxa en condicións, a perda dos seus poderes ao caer nun filtro de namorar, o seu internamento e posterior expulsión dunha escola especial, na que se impartían as materias de Malicia, Maldade, Hostilidade, Murmuración e difamación, Violencia e miseria de espírito e Crueldade gratuíta, para reeducar a aquelas bruxas que sufrían algún tipo de desviación, onde Raruxa reivindica os seus dereitos constitucionais e acusa as súas superiores de atentar contra os dereitos humanos.

Trátase dunha narración humorística na que se fai fincapé na diferenza e que emprega constantes cambios de focalización ou puntos de vista narrativos que axudan a comprender mellor a protagonista, así como os frecuentes e irónicos acenos á publicidade, medios de comunicación, frase feitas, dobres sentidos etc. (Neira en Roig, coord., 2015: 362).

Hai que salientar as múltiples referencias literarias, musicais e fílmicas, o humor, a aventura e o xogo metanarrativo no que “ecoan tamén as referencias intertextuais a un clásico dos nosos días, Harry Potter, así como os constantes acenos irónicos a códigos do mundo actual (publicidade, presenza dos medios de comunicación, frases feitas, dobres sentidos?), e este quizais sexa o engado fundamental para os seus hipotéticos lectores” (Soto, 2007).

Seguindo o seu hipotexto, “aparece a loita ben/mal, mediante o emprego do diálogo, do enxeño ou da colaboración, como desexo de reparar unha inxustiza ou restablecer a situación inicial” (Ferreira, 2011: 43). Deste xeito faise uso dun enfoque altruísta do heroe colectivo que contrasta co carácter máis individualista do heroe tradicional. Outros valores que se defenden na obra son “a amizade, a aceptación da diferenza, o interese en fuxir de tópicos e aparencias, ou o axeitado reparto de papeis entre nenos e nenas en función das habelencias axeitadas para cada circunstancia” (Soto, 2007).

Polo tanto prodúcese un logrado e interesante xogo intertextual, que se inspira nas narracións tradicionais, no tocante á adopción de personaxes e estrutura, mais que transforma o personaxe da bruxa para adaptala á sociedade e aos intereses dos nenos, adquirindo caracterizacións diversas (bruxas malvadas, boas, bruxas-nenas, bruxas-avoas, etc.), de modo que

la mayoría de las brujas modernas no inspiran terror porque, o son buenas, o no consiguen que sus fechorías den resultado ya que su torpeza y su ingenuidad se lo impiden [...] El lector consigue descubrir a unas brujas caracterizadas con humor, con debilidades y torpezas comunes a todos los mortales, hasta nos podemos encontrar manuales de cómo llegar a ser bruja (Perera e Ramón, 2003: 519).

### II. 3.3.7. *Titiritesa*

Trátase dun álbum narrativo infantil, con texto de Xerardo Quintiá (Friol, Lugo, 1970), publicado no ano 2007 na colección O da editorial pontevedresa OQO, especializada no formato de álbum, no que se ofrece unha reescritura ideolóxica ao subverter o papel xeralmente outorgado á muller nos contos tradicionais, ao tempo que introduce un tema, concretamente as relacións lesbianas, que axuda á nenez a entender a homosexualidade como algo natural (Neira, 2011), defendendo a liberdade das princesas para facer a súa vida.

A innovación temática do álbum contrasta co inmovilismo estrutural, pois mantéñense a estrutura, as funcións e os personaxes do conto maravilloso. Mesmo se inicia cunha fórmula introdutoria do conto de transmisión oral: “No reino de Trasantonte...” que remite a un lugar afastado temporalmente. A princesa Titiritesa pertence a unha familia de comportamento modélico, mais os seus gustos e inquietudes rompen cos moldes do arquetipo da princesa, que nos contos xeralmente ten un papel pasivo, consistente en agardar polo príncipe que a veña a rescatar, e coas normas de conduta social da clase á que pertence. A Titiritesa gústalle comer terróns de azucre e enlamarase nas pozas; e mentres soña con explorar o mundo nun cabalo azul, a súa nai “soñaba con ver a filla casada” [p. 4], incluso quere traer unha institutriz que lle aprenda maneiras.

Titiritesa é unha princesa peculiar, decidida e valente e, ante a falta de entendemento con súa nai, decide asumir o seu destino e marcha do reino para comezar unha viaxe iniciática que

a axudará a descubrir a súa identidade sexual. Nese camiño cara á liberdade acompáñase do burro Bufaldino, non o cabalo esperable, de modo que se acentúa a parodia en relación co hipotexto, degradando humoristicamente o animal auxiliar. Xuntos chegan nunha viaxe simbólica cara ao futuro ao reino de Pasadomañá, lugar onde, asumindo o rol masculino, vai ao rescate da princesa Wendolina, raptada polo monstro Paposete Dumbocado, nome que evoca a súa suposta agresividade, mais que tanto a súa descrición física (“sempre leva un xerse azul, sucio e rachado”, p. [12]) coma o seu comportamento dialogante mostran o tratamento paródico e a humanización dados a este personaxe da esfera dos agresores.

Pola súa parte, Titiritesa resolve o conflito con astucia, eliminando o uso da violencia, que era un elemento usual nos contos maravillosos, ao se comprometer a ensinarlle a tocar a fruta e agasallalo cun xerse novo. No camiño de volta, as dúas princesas descubren de maneira sutil o despertar do corpo a novas sensacións e un “airiño trangalleiro” [p. 19] remove o seu pensamento, que se reflicte a nivel gráfico coas follas en movemento.

Como se pode ver, o relato conta cos trazos tradicionais como son a progresión lineal, as fórmulas de inicio e peche, a estrutura simple ou a intemporalidade, aínda que os nomes dos reinos xogan con referencias temporais, así Trasantonte e Pasadomañá, como unha clara alusión ao paso do tempo e á modernización social, ao paso da sociedade patriarcal á sociedade actual. Ao igual que sucede nos contos maravillosos é a relación paterno-filial, a que se deteriora na situación inicial e que se retoma ao final, o detonante da acción posterior que desenvolverá a trama, seguíndose as funcións de Propp: ante o “Conflito familiar” e tras a “Prohibición” de súa nai, que só quere que aprenda a saber comportarse e que case como as demais princesas, iníciase o “Afastamento” de Titiritesa, que escapa do seu palacio e emprende unha “Viaxe de ida” acompañada polo seu “auxiliar”, o burro Bufaldino. Chega ao reino de Pasadomañá no que a filla do rei Godofredo, Wendolina, está secuestrada polo monstro Paposete Dumbocado. Tras a “Proba” co monstro, na que conseguirá a “Victoria”, iniciará o “Retorno” no que as princesas descubrirán que están namoradas. De volta a palacio, terá lugar o seu “Recoñecemento” e o desexo de “Matrimonio”.

Esta historia complementase coa narrativa visual de Maurizio A.C. Quarello (Torino, Italia, 1974), quen xa escolle en consonancia coa temática amorosa da narrativa textual a cor vermella para o fondo das capas, cor que simboliza o amor. Na cuberta preséntanse as imaxes das dúas princesas protagonistas en posición contraposta á dereita e esquerda, de xeito que Wendolina semella mirar a Titiritesa, primando a comunicación non verbal. Nas gardas

escóllese unha folla de árbore en forma de corazón, que incide na temática do álbum, así como a imaxe dun baúl na portada “que se pode relacionar coa expresión ‘saír do armario’, empregada, como é sabido, para referirse ao feito dunha persoa declarar de maneira voluntaria ou pública a súa homosexualidade” (Neira, 2011: 263).

No interior ofrécese ilustracións figurativas, realizadas con pintura nas que predominan os matices dourados e avermellados, que empregan un estilo próximo á caricatura e que serven para caracterizar os personaxes, pois no texto literario case non hai referencias físicas. Por iso, son importantes e necesarias as imaxes das dúas princesas retratadas con pantalóns e non con longos vestidos como sería o esperable, e cun aspecto físico que non se corresponde co a imaxe arquetípica da princesa, pois no caso de Wendolina ten o pelo curto. A linguaxe corporal das imaxes tamén salienta a valentía de Titiritesa que adopta unha postura coas mans na cintura, asociada coa agresividade.

Aínda que o texto ten un carácter atemporal, as escenas contextualizan os feitos nun país imaxinario do século XVIII na escolla da caracterización e vestimenta dos personaxes que recordan a moda francesa de Luis XVI con perrucas brancas e peiteados elaborados, a maquillaxe coa cara empoada en branco, as cellas oscurecidas e remarcadas, as meixelas de rosado intenso e os labios tamén rosados.

Polo tanto, é un álbum que innova e reescribe os contos de transmisión oral ao, subverter, o papel outorgado á muller, xa que se pasa dunha princesa pasiva a activa; e a reivindicar a igualdade entre sexos, introducindo ademais a homosexualidade, o lesbianismo, dado que as princesas namoran e casan, temática apenas abordada na Literatura Infantil e Xuvenil, ofrecendo ao lectorado agardado a oportunidade de achegarse a un tema tabú e de afrontalo con total naturalidade.

A recepción crítica salientou a novidade da temática deste álbum, que “favorece a reflexión sobre moitos estereotipos instalados na sociedade” (Neira, 2011: 269) e que introduce a homosexualidade feminina, “concretamente as relacións lesbianas, nunca antes abordado nun libro en lingua galega para un lectorado de tan pouca idade” (Neira en Roig, coord., 2015: 379; Neira, 2009 e 2011). Tamén reparou no recurso á estrutura do conto maravilhoso, de modo que aúna tradición con elementos que o converten nun conto moderno “incluso atrevido, que habla de la igualdad entre sexos” (CLIJ, 2008c: 63), cuestións que se reflicten tamén no cambio de tons, empregado polo ilustrador, dende os escuros até os máis

optimistas na busca da sorpresa. Atendendo, pois á temática, esta obra insírese nunha literatura infantil para nenas, máis alá dos roles sexistas convencionais (Reimóndez, 2008: 5).

### II. 3.3.8. *Velliñas*

Esta reescritura lúdica e ideolóxica en formato álbum realizada pola contacontos Charo Pita foi publicada pola pontevedresa OQO editora no ano 2009 na colección para o prelectorado e lectorado autónomo “O. Contos a pedir de boca”. A súa peculiaridade e innovación está na escolla das protagonistas que, fuxindo do protagonista infantil propio das narracións dirixidas ao lectorado agardado, son dúas vellas amigas, Antea e Filipa, que “vivían xuntas, comían xuntas, durmían xuntas, soñaban xuntas” [p. 4]<sup>191</sup> e que tiñan unha vida humilde e rutinaria, sen excesos e incluso con carencias das necesidades básicas, como é a comida (“comían sopa de auga de luns a sábado e os domingos algo ‘especial’: sopa de auga... cun fideo que partían á metade”, [p. 6]), até que Antea atopa un “tesouro”, un obxecto máxico, unha faba, cun claro aceno hipertextual ao conto de “Xan o das fabas máxicas” do que parte o motivo principal da trama e no que coincide tamén na carencia da fame como elemento detonante que dá entrada á maxia.

Mentres que Antea pensa como cociñar a faba (“facer faba con recheo ou sopa de faba”, [p. 10]) pola fame que teñen as dúas protagonistas, esta escorrégaselle das mans e, rebotando simbolicamente tres veces (número máxico da contística tradicional), medra unha planta, que lles permite entrar nun mundo máxico, situado nas nubes, onde poden saciar as súas carencias fisiolóxicas, continuando a relación hipertextual co hipotexto de “Xan e as fabas máxicas” pois “Alí, nas nubes, non atopou un xigante nin un castelo” (p. 14) como sería o esperable, senón un muíño, cuxa roda xira, entrando por un lado o millo e polo outro saen “saborosos manxares”. Véase que o desexo destas protagonistas é satisfacer a fame, un dos temas moi presentes nos contos de animais, como se reflectiu na parte teórica deste traballo, que conseguen nese mundo maravilloso ao chegan gabeando pola fabeira.

Mais cando Filipa está a piques de chegar, “afrouxáronselle os brazos, afrouxáronse as pernas, e comezou a caer” [p. 20] e escacha en pedazos, quedando ciscados pola cociña todos

---

<sup>191</sup> Cítase pola primeira edición.

os cachos: “un pé debaixo da mesa, o nariz enriba dunha culler, un brazo dentro dunha pota” [p. 23]. Antea “con moita paciencia” decide recompoñela cunha masa feita con fariña, leite, ovos, azucre e un chisco de sall, que lle pide a unha veciña. Pero non atopa un dos ósos, colócalle un anaco da fabeira para completala, córtalle un traxe de carne, cóselle un abrigo de pel e “como era algo poeta” cántalle un conxuro de maneira que Filipa comeza a moverse e falar. As dúas vellas continúan a súa vida cotia e “cando teñen fame de aventuras, soben ao ceo, danse unha enchente e volven baixar” [p. 40]. E así que chega o verán, a fabeira rebrota.

O protagonismo das velliñas no rol de heroe é inusual nos contos infantís e tamén nos contos maravillosos, pois normalmente están protagonizados por nenos para que se produza a identificación co lectorado e os ritos de iniciación, respectivamente. Pero esta elección responde á temática do relato: o poder da amizade, máis alá do tempo; ademais de reivindicar tamén a importancia da xente maior.

Aproveita a estrutura e funcións do conto maravilloso dunha maneira moi simplificada, como son a carencia, a consecución do obxecto máximo, a reparación da carencia e o regreso á casa e final feliz. Mais á diferenza cos relatos de transmisión oral escolle como protagonistas dúas anciás fronte ao protagonista infantil, como personificación da amizade eterna. E ademais aproveita a experiencia receptiva do lectorado para facer uso da ironía intertextual e de elementos identitarios (“Alí, nas nubes, non atopou un xigante nin un castelo, senón un muiño”).

En canto aos peritextos, na cuberta tanto a ilustración como o título presentan as protagonistas anciás con cadanseu gato, motivo que non aparece na narrativa textual, e unha delas en actitude lectora, sostendo un libro aberto nas mans, cun claro aceno á relación entre os contos e os seus transmisores tradicionais, os avós. Mentres que a imaxe da portada mostra novamente as protagonistas cunha faba xerminada, que representa o ciclo vital. Nas gardas, o motivo recorrente é o obxecto máximo, as fabas, que son as que introducen e representan o poder da fantasía.

Ao tratarse dun álbum, a escritora deixa parte da narración do conto á ilustradora, Fátima Alonso, de xeito que o lectorado agardado interpreta todo o sentido narrativo a través das dúas narracións (texto e ilustración). Nas ilustracións a pintura que representan diferentes escenas do narrado, Alonso achega composicións moi variadas (unhas veces son panorámicas, outras son imaxes máis próximas) nas que en ocasións xoga coa proporción, amosando as figuras das protagonistas con aspecto amable e nun ambiente cálido, que contrasta coa escaseza que



se manifesta na narrativa textual. O humor maniféstase tamén na narrativa textual sobre todo na representación do desmembramento do corpo da anciá e posterior reconstrución. Mais a narrativa visual ademais amplía o texto con elementos como a presenza dos gatos e o final do relato cando queda en suspenso na parte textual “Ademais, así que chega o verán...” (p. 42) e que se completa coa ilustración que o acompaña, onde se representa a Antea podando as ramas que saen do corpo de Filipa. Tamén a intemporalidade do relato marcada pola fórmula introdutoria, contradícese coas ilustracións nas que as protagonistas se rodean de obxectos cotiás da vida moderna (lámpada, utensilios de cociña ou a roupa que empregan).

Pódense encontrar claras referencias ao motivo da faba como obxecto máxico que actúa de auxiliar do heroe no conto maravilloso e que ao igual que o hipotexto é atopado de forma casual por Antea. Esta planta maravillosa, que xermina rapidamente, permite chegar ao mundo máxico e obter froitos prodixiosos (manxares saborosos, nesta ocasión). Tamén aparecen outros motivos folclóricos como é a fórmula introdutoria que marca a ruptura co tempo real; o uso simbólico do número tres (a faba rebota tres veces sobre o chan); a reconstrución carnavalesca de Filipa por parte de Antea cunha masa feita con fariña, leite, ovos, azucre e un chisco de sal; ou a mención da poda no verán, que alude ao ciclo vital .

Polo tanto, a intención do álbum ao aproveitar os recursos dos contos maravillosos é ofrecer unha tenra historia, protagonizada por dúas heroínas anciás cunha función ideolóxica de salientar a unión e a amizade inquebrantables e a lealtade como valores moi necesarios, fundamentais e imprescindibles nas relacións humanas; e a función lúdica que se consegue cunha linguaxe verbal e visual moi expresiva con notas de humor (Piñeiro, 2009c: 26).

Como sinalaron Sotomayor e Díaz (2010), nesta obra aparecen claras referencias ao conto de “Xan e as fabas máxicas” así como

otros motivos folclóricos (la forma lingüística de comienzo “Había una vez dos viejecitas”; la alubia mágica que crece después de rebotar tres veces sobre el suelo; la reconstrucción de la protagonista a la que, como Blancaflor, falta finalmente un hueso; la relación entre el mundo que hay más arriba y la solución de la pobreza) y carnavalescos (país de Jauja, desmembramiento), pero en un texto que no sólo los reinterpreta modernamente (las protagonistas son ancianas; el cuerpo de la anciana “reconstruida” debe ser podado en verano) sino que, además, aprovecha la experiencia receptiva del lector para el uso de la ironía intertextual (‘Allí, en las nubes, no encontró un gigante ni un castillo, sino un molino’) y deja que la ilustración cuente parte de la historia (Sotomayor e Díaz, 2010: 52).



## **CAPÍTULO III. CONCLUSIONES E TIPOLOXÍA**





Rematada a análise das reescrituras do conto marabilloso na Historia da Literatura Infantil e Xuvenil galega é o momento de presentar as conclusións en relación cos tres obxectivos que se pretendían ao comezar este traballo.

En relación co primeiro, “Ofrecer unha panorámica do conto marabilloso na Literatura Infantil e Xuvenil galega a través da súa reescritura instrumental, lúdica, humanizadora e ideolóxica”, conseguiuase a partir da análise da produción narrativa infantil e xuvenil que empregou os denominados usos instrumental, lúdico, humanizador e ideolóxico do conto marabilloso, profundizando nos tres últimos porque son os que máis novidades achegan en canto ao seu hipotexto.

Para realizar a panorámica seguiuase a periodización proposta na *Historia da Literatura Infantil e Xuvenil galega* (Roig, coord., 2015) e optouse, como se viu, por dividir a produción de reescrituras instrumentais, lúdicas, humanizadoras e ideolóxicas en tres etapas cronolóxicas (dende as orixes a 1980; de 1980 a 2000 e de 2000 a 2010). Nelas observouse a forma de abordar os escritores e escritoras a literatura de transmisión oral que, como apuntou Roig (1995, 1996a, 2002), está na base da creación do sistema literario infantil e xuvenil. Tamén se deu conta da cantidade total de reescrituras infantís e xuvenís en cada período, que agora se resume no seguinte esquema, en canto ás lúdicas, humanizadoras e ideolóxicas, para unha mellor visualización.

|      | INFANTIL | XUVENIL |
|------|----------|---------|
| 1980 | 0        | 0       |
| 1981 | 0        | 0       |
| 1982 | 0        | 0       |
| 1983 | 2        | 0       |
| 1984 | 0        | 0       |
| 1985 | 2        | 2       |
| 1986 | 2        | 2       |

|      | INFANTIL | XUVENIL |
|------|----------|---------|
| 1987 | 3        | 0       |
| 1988 | 3        | 1       |
| 1989 | 9        | 3       |
| 1990 | 4        | 0       |
| 1991 | 5        | 0       |
| 1992 | 4        | 1       |
| 1993 | 5        | 1       |
| 1994 | 7        | 0       |
| 1995 | 8        | 0       |
| 1996 | 5        | 0       |
| 1997 | 5        | 1       |
| 1998 | 7        | 1       |
| 1999 | 8        | 0       |
| 2000 | 4        | 2       |
| 2001 | 7        | 2       |
| 2002 | 3        | 0       |
| 2003 | 6        | 4       |
| 2004 | 9        | 1       |
| 2005 | 4        | 1       |
| 2006 | 10       | 1       |
| 2007 | 10       | 2       |
| 2008 | 6        | 2       |
| 2009 | 10       | 3       |
| 2010 | 5        | 2       |

Tamén, como se puido seguir polo traballo, se ofreceu en cada período unha breve contextualización socio-histórico e cultural, salientando aqueles acontecementos e axentes que máis influiron na evolución da reescritura, como foi o caso das mudanzas no sistema educativo, da creación de coleccións específicas por parte das editoriais, da convocatoria de galardóns e do labor da crítica académica e xornalística, xa que non se pode illar a produción literaria do momento histórico no que se creou, sobre todo no caso das reescrituras ideolóxicas nas que se

reflectiron temáticas e problemáticas vixentes no momento da súa escritura, como foron cuestións de feminismo, ecoloxía, reivindicación da identidade propia e da literatura de transmisión oral, etc. A análise desta panorámica permite concluír, destacando que:

1. En canto ás reescrituras instrumentais que, como se sinalou, manteñen as características do hipotexto, diferenciáronse na súa descrición e comentario tres modelos:

- Recompilacións con peritextos ou non dirixidos ao lectorado infantil e xuvenil cunha reelaboración literaria que parte de informantes orais, cambiando o estilo popular polo literario por medio da *transestilización*.

- Álbums nos que se indica o procedemento de *adaptación* ou *versión* nos seus paratextos que ofrecen contos da transmisión oral de diferentes lugares xeográficos, nos que escritor e ilustrador resumen e simplifican as secuencias narrativas. Cómpre salientar que a narrativa visual se presenta máis transgresora e innovadora, empregando diferentes técnicas artísticas e correntes pictóricas.

- Obras de autores da Literatura Infantil e Xuvenil galega que se serven da estrutura, argumento, motivos, marco espazo-temporal, personaxes e fórmulas dos contos maravillosos para crear un hipertexto, un novo conto maravilloso a *imitación* ou ben por inclusión dentro da trama argumental de relatos ou lendas tradicionais, mediante *intertextualidade*.

Para concluír, é de salientar que foron estas as reescrituras menos numerosas e máis apegadas ao hipotexto polo que neste traballo só se describiron de forma breve, reparando no caso dos álbums na análise das ilustracións; aínda que a súa produción no último período aumentou considerablemente: fronte ás tres obras publicadas das orixes a 1980 e ás doce no ano 1980-1999, o seu número triplicouse, chegando ás trinta e seis na primeira década do século XXI.

2. En canto ás reescrituras humanizadoras, lúdicas e ideolóxicas, que foron as máis numerosas, presentáronse por orde cronolóxica de publicación e alfabética de autor, ofrecendo en xeral o seu argumento e datos das ilustracións e, nalgúns casos, foise máis alá achegando datos dos personaxes arquetípicos e doutros elementos do conto maravilloso que axudaron na procura dunha tipoloxía dos personaxes maravillosos.

Da análise desta panorámica, extráense, como conclusión, uns datos xerais que dan conta do tratamento que se fixo dos elementos máis representativos dos contos maravillosos.

No caso da voz narrativa mantense na maioría das reescrituras o narrador omnisciente en terceira persoa do hipotexto, mais hai casos nos que se ofrecen outras voces, como a narración

en primeira persoa dende o punto de vista do protagonista ou dalgún personaxe, como en *Aventuras de Sol*, *Resalgario* ou *Crisóstomo, o alifáfar*, xa directamente por medio de diarios persoais, de monólogos interiores, do intercambio epistolar etc. como acontece en *A Vaca de Fisterra e a trabe de alcatrán*, a través das memorias do dragón Basilio, e *Unha bruxa moi rara*, na que se cede a voz á nai de Raruxa quen por medio do discurso epistolar explica os antecedentes da súa filla.

En canto ao tempo, se o conto marabilloso se define pola súa intemporalidade, marcada polas fórmulas iniciais ritualizadas que trasladan ao lector fóra do tempo cronolóxico da nosa vida, aínda que contan con indicios temporais (obxectos, vestiario ou medios de transporte) que remiten xeralmente á época medieval, as reescrituras na grande maioría sitúanse no momento actual. Concretamente comezan e acaban na actualidade pero ás veces o groso da narración transcorre nun tempo indefinido de ambientación medievalizante ou fantástica, nun tempo fóra do real, como acontece en *O Castrón de Ouro*. Outras teñen unha situación temporal indefinida, que comezan e rematan nun tempo que non se pode situar cronoloxicamente polas indicacións do texto e que remiten a un tempo mítico, como en *O segredo da Pedra Figueira* e *O Brindo de Ouro*. Un número menos numeroso remiten a épocas pasadas, como a época medieval, caso de *Breogán de Guisamonde, o cabaleiro da gaivota, Améndoas e flores silvestres* ou *Crisóstomo, o alifáfar*; ou á época castrexa, caso de *O talismán dos druídas, A cidade maldita* ou *A balada de Roi Nemiña*. Noutras hai unha superposición de dous tempos, o real e o máxico, que corresponde coa acción que transcorre noutro mundo diferente do real, como acontece en *Ó outro lado do sumidoiro, Robin e a boa xente* ou *A alfombra falsa*. E en menor medida, hai narrativas que presentan saltos temporais, mesturando elementos do conto marabilloso, como os poderes máxicos, coa ficción científica, como ocorre en *Os Megatoxos e o aprendiz de druída*. Aquelas obras que acontecen na actualidade xeralmente o tempo no que transcorre a acción e no que os protagonistas entran en contacto co marabilloso é o período vacacional, como acontece en *Crónica dos catro viaxeiros, O dragón de Gondomil* ou *O torques de Ouro*.

En relación co espazo, pódense distinguir tres fundamentais no conto marabilloso que se manteñen nas reescrituras. O primeiro é o lugar onde vive o protagonista que se describe brevemente, xeralmente a casa no mundo rural ou urbano, no caso dos nenos, e o castelo no caso de príncipes e princesas. Logo, o camiño, onde o heroe/protagonista se encontra cos personaxes e supera as probas e onde se concentra a acción. Xeralmente ese camiño sitúase no



bosque, poboado de seres maravillosos, onde se desenvolve practicamente toda a acción da historia. O bosque é un espazo dual, pois nel o protagonista atopa o doante ou auxiliar mais tamén o perigo, o agresor, que o sorprende; e configúrase como lugar máxico, último reducto do maravilloso. Na maioría das reescrituras o encontro co maravilloso sucede nese camiño polo bosque ou fragas galegas, caso de *A fraga misteriosa*, *Aventuras de Sol*, *O Castrón de Ouro*, *O misterio do príncipe pastor*, *A princesa que venceu a sombra* etc. Nalgunhas reescrituras o bosque cede o seu espazo simbólico e o protagonista emprende a viaxe por mar e debe vencer as dificultades dese medio, sendo a travesía marítima o lugar principal onde transcorre a acción, como acontece en *O segredo da pedra figueira*. O último dos espazos, de menor aparición, é o reino afastado ao que leva a viaxe e a resolución de probas, caso de *Ó outro lado do sumidoiro*, ou a entrada noutro mundo fóra do real, como ocorre en *Tres países encantados*, *A alfombra falsa* ou *Robin e a boa xente*.

Na grande maioría predomina a ambientación rural pois é a que permite ese contacto coa natureza, onde se desenvolve o encontro cos seres maravillosos, aínda que hai narrativas que acontecen no espazo urbano cun ambiente rural de fondo, que serve a unha nova defensa da vida rural fronte á urbana, como sucede en *A cidade dos desexos*.

En canto á esfera do heroe ou protagonista da acción, que pode estar representado por diferentes personaxes, predomina o heroe individual, individualizado xeralmente nunha nena ou neno, nas narrativas infantís, ou mozo ou moza, nas xuvenís, que se ten que afastar do seu mundo familiar e adentrar nun mundo hostil no que habitan seres maravillosos con funcións de axudantes e auxiliares ou agresores no que non só deberán superar probas para poder regresar senón que esa viaxe cumpre unha función iniciática que lle permite ao protagonista madurecer a avanzar no seu proceso de maduración psicolóxica.

En xeral, estes heroes identifícanse e manteñen as características do heroe-salvador ou heroe-vítima do conto maravilloso, como é a súa idade (infancia e mocidade) e aspecto físico que realiza a súa aventura en solitario, axudado por un auxiliar máxico, cunha actuación respectuosa cara aos débiles e os animais, que pasa un período de proba e que fai un uso adecuado do obxecto máxico, demostrando valores como bondade, xenerosidade, valentía, humildade, valor, intelixencia, enxeño e habilidade, cualidades que non se distinguen en función do sexo. En canto á idade, a maioría dos protagonistas das reescrituras teñen unha idade comprendida entre os oito e os quince anos de idade, a mesma idade que teñen os

lectores potenciais desta literatura, que se explica polo proceso de identificación entre heroe e lector. A beleza física do protagonista non é un trazo característico senón que o máis salientable é a transformación, sobre todo nas reescrituras humanizadoras, de neno a mozo, coa desaparición dos trazos infantís e a aparición do adolescente.

Escasamente aparecen heroes con defectos físicos ou psíquicos que os fagan sentir acomplexados, un dos poucos casos sería *Aventuras de Sol* na que o rapaz protagonista ten unha pequena deficiencia física, pois coxea e é motivo de burla por parte dos seus compañeiros, pero que se desenvolve perfectamente no lugar da aventura.

Moi poucas veces o heroe é un adulto ou vello, aínda que hai algún caso de ancián que relata as súas aventuras de mozo, como se fai en *O tesouro da lagoa de Reid'Is*, ou as anciás que se configuran como protagonistas, caso representativo de *Velliñas*.

Maioritariamente tamén coinciden co conto marabilloso no carácter humano do heroe, é dicir, son mozos ou nenos que non posúen poder ou atributo máxico e que establecen unha relación temporal co marabilloso. Algunhas reescrituras presentan seres con poderes ou cualidades marabillosas como heroes, caso de *Crisóstomo, o alifáfar*, por unha cuestión existencial, pois se non consegue que a xente os recorde a súa especie desaparecerá, *Chis Chisgarabís* ou *A escola de Briador*.

En contraposición co heroe individual tradicional sobre o que recae a acción, as reescrituras introducen, aínda que no cómputo son as menos, o protagonismo colectivo, o grupo, conformado por unha cuadrilla de nenos e nenas, na que salienta un deles como o xefe, papel que xeralmente toman personaxes femininas. Pode verse en *Os Mornias, A fraga misteriosa, Camiño de fantasía, Na barriga do dragón* ou *Unha bruxa ben rara*, nas que os nenos e nenas son os protagonistas grupais.

Outro grupo sería o formado por reescrituras nas que o papel protagonista lle corresponde a dúas persoas, irmáns ou amigos, aínda que xeralmente un asume o papel e características propias do heroe, mentres que o outro actúa de auxiliar ou axudante, caso de *A alfombra falsa, O fillo do rei desaparecido* ou *Améndoas e flores silvestres*.

Os protagonistas responden, polo xeral, a un reparto non sexista dos roles, aínda que, en moitos casos, o que se dá é simplemente un cambio de roles: agora hai unha literatura a favor das nenas, algunha delas cunha clara reivindicación feminista, caso de *O segredo da pedra figueira, O rei da Nada e outros contos, A princesa Lúa e o enigma de Kián e Carlota e o príncipe azul*. As reescrituras protagonizadas por nenos e/ou nenas permiten profundizar nas

problemáticas individuais e/ou colectivas dos personaxes que circulan pola narración e que se desenvolven, entre outras posibilidades, nun ambiente familiar, escolar ou vacacional. En moitas delas, reflíctese ademais a vida actual, cos problemas que comporta: separacións, divorcios, abandonos, convivencia, problemas psicolóxicos, novas formas de ver o mundo, a educación, a relación familiar e escolar etc.

En canto ao emprego do obxecto ou axuda máxica por parte do heroe, que tiña unha importancia salientable nos contos maravillosos, as reescrituras relegan ese elemento a instrumento en mans da vontade ou capacidade persoal do heroe, aínda que coincide co hipotexto en non facer un uso inadecuado ou gratutito.

Finalmente, en relación coa recompensa que obtén o protagonista da aventura, difire do hipotexto que se expresaba en termos de matrimonio e ascensión social, metáfora que indicaba a integración social e a madurez do heroe, e que nas reescrituras é un desenlace feliz no que se repara a carencia ou falcaturada restablecendo a orde ou equilibrio, feito que aparelha o recoñecemento público, predominando o heroe altruísta. Deste modo, o heroe ten a satisfacción da busca cumprida, o recoñecemento social e familiar e a sabedoría acumulada na súa aventura.

Se se atende á estrutura, na maioría das reescrituras emprégase unha moi sinxela na narrativa infantil, mentres que na xuvenil tende a ser episódica, en forma de viaxe por terra ou mar ou de busca, desaparecendo practicamente as funcións introdutorias de Propp, despois da situación inicial, especialmente as que se relacionan coa prohibición ou transgresión, pasando directamente á falcaturada ou carencia. Tamén é frecuente a característica de triplicar algunha parte, xeralmente as probas e en cambio non existe, como nos contos maravillosos, a triplicación de personaxes, agás en *Tres princesas namoradas*. Por outra parte, desaparecen os episodios violentos, xa que o combate e a vitoria son substituídos por impoñer ou realizar unha proba difícil. E nalgúns poucas obras faise uso de estruturas encadeadas, como é o caso de *Sete casas, setes bruxas e un ovo*.

Por último, as reescrituras ideolóxicas transmiten unha serie de contidos pedagóxicos ou moralizantes segundo a ideoloxía dominante no momento da escrita, converténdose en vehículo de contidos ideolóxicos e funcionando como medio eficaz de socialización ao servizo dos adultos.

Mais, ante a pregunta de cales son os principais valores e contidos que transmiten as reescrituras? Conclúese:

- A **amizade** e **solidariedade**. Indiscutiblemente o sentimento máis tratado e potenciado dende as reescrituras é a amizade, que se establece con todo tipo de seres personificados e non só entre seres iguais e que non aparecía nos contos maravillosos. Nestas reescrituras, a través da amizade, chégase á maduración persoal, supéranse problemas psicolóxicos e sociais etc; mentres que, pola contra, non se valora nin a rivalidade nin a competitividade. Semella que a amizade confórmase nun dos contidos éticos fundamentais da Literatura Infantil e Xuvenil galega, un trazo común con outros sistemas literarios. Así, por exemplo, en *As fadas verdes* establécese amizade entre a nena e a fada; en *O trasno de Alqueidón*, entre os dous nenos e o trasno; ou en *Baldras, o xigante* entre un neno e un xigante marxinado pola súa condición. Ás veces, os seres con poderes sobrenaturais (bruxas, magos, xigantes etc), que aparecen nos contos maravillosos como personaxes solitarios, nas reescrituras aparecen vencellados ou relacionados entre eles por elos de amizade, caso de *Don Cosme e o telegrama amarelo*, onde a bruxa e a pantasma reciben axuda dos seus conxéneres.

A solidariedade é un valor que, en certa medida, deriva do sentimento anterior. Se as relacións entre unha parella ou pequeno grupo están marcadas pola amizade; as relacións en grupo sempre se orientan á solidariedade, de feito que unha actuación solidaria pode solucionar os conflitos, como acontece en *Unha bruxa ben rara*. Tanto a amizade como a solidariedade son sentimentos que se insiren na trama no contexto da loita entre o ben e o mal.

En xeral ofrécese unha visión idealizada das relacións humanas, coa intención de facer unha proposta positiva ao lectorado, presentando a posibilidade dun futuro social máis xusto e humano, baseado no esforzo e colaboración de todos.

- A **liberdade** é outro valor tratado e reivindicado dende as reescrituras que se consegue por medio da loita ou da defensa ante os abusos de poder. A maneira de conseguila nas reescrituras non pasa pola violencia, senón polo diálogo, comprensión e tolerancia; ou polo enxeño e astucia do protagonista que contrasta coa falta de imaxinación dos que teñen o poder. É o que acontece en *A porta prohibida*, *Papá Ogro*, *O país durminte* e *Crónica de Ofiusa* nas que se denuncia o abuso de poder e a tiranía.

- A **ecoloxía** e as relacións co medio natural. É unha temática que aparece sobre todo a partir de finais dos anos oitenta e que se reflicte na relación que mantén o protagonista cos personaxes que personalizan as forzas da natureza (por exemplo fadas dos bosques, ananos ou trasnos). Naquelas obras máis achegadas ao realismo, preséntase un conflito ecolóxico concreto no que as accións do protagonista tratan de resolvelo, xeralmente grazas á solidariedade e concienciación, e teñen un final satisfactorio, por exemplo *O sorriso de Claudia* ou *Os gardiáns do bosque*; ou un final triste, como *A praia da esperanza*.

Algunhas obras ofrecen aos personaxes inseridos nun modelo harmónico coa natureza e, cando esta harmonía se ve ameazada, iníciase o proceso de reacción. O conflito resólvese ben por medio da cooperación ou ben pola actuación dun só heroe, caso de *As fadas verdes*.

Outro aspecto do tema ecolóxico é o respecto pola natureza que non se explicita como un deber, senón que en xeral se presenta como un feito natural, a través do cal as dúas partes (humanos e animais) saen beneficiados.

- A **imaxinación** e a **fantasía**. A partir da democracia iníciase a reivindicación da lingua, do autogoberno, da recuperación dos elementos identitarios, da expresión sen censuras, da igualdade entre sexos... Neste clima ten lugar a reivindicación da imaxinación e da fantasía como dereito das persoas, concretamente o imaxinario propio, transmitindo a idea de que está vencellado coa natureza e convidando o lector a coñecer o mundo maravilloso e máxico da cultura galega. A maneira máis empregada para reivindicalo é valorando a narración oral que se manifesta nos argumentos das reescrituras de maneira explícita en escenas onde un narrador vello, moitas veces avós, contan vellas historias a un auditorio atento e motivado, como sucede en *Gundar e o cabalo de oito patas*, *Saladina* ou *O tesouro da lagoa de Reid'Is*. Tamén se dá unha variación na natureza do narrador e dos oíntes, que poden ser persoas (vellos, mozos, adultos), animais de toda clase e seres maravillosos.

A outra maneira de reivindicar a fantasía é inserila na peripecia dos protagonistas que entran nun mundo onde todo funciona doutra maneira, obedecendo a outra lóxica que axuda a desenvolver a imaxinación.

A intención é, en sentido xeral, tratar de reclamar o dereito de escritor e lectorado a imaxinar outros mundos; e nun sentido máis concreto, faise ver que os personaxes dos contos non son anacrónicos e que conforman o noso imaxinario particular e colectivo, pois conservan

o poder de facer que nos emocionemos, ao tempo que son un referente na configuración cultural e identitaria.

- A **identidade propia**. Obsérvase que os escritores e escritoras de reescrituras, sobre todo a partir dos anos 80, se interesaron por reivindicar a identidade galega, que fora silenciada durante a ditadura franquista, empregando diferentes recursos, entre eles, resulta significativa a escolla de elementos propios que se configuran como obxectos máxicos, simbolizando o ser galego, caso de vexetais como o toxo da serie de “Os Megatoxos”; de alimentos como o caldo en *Ó outro lado do sumidoiro*; e de instrumentos como a gaita en *Gundar e o cabalo de oito patas* e *A princesa que venceu a sombra*.

Un gran número de reescrituras, para reivindicar a identidade cultural galega, insiren nas súas tramas, mediante metatextualidade o relato de lendas e contos da transmisión oral co propósito de dar a coñecer ao lectorado infantil e xuvenil a riqueza literaria propia para que poidan conformar o seu imaxinario. É o caso de, por exemplo, *Crónica dos catro viaxeiros*, *O dragón de Gondomil* e *Olo-iepu-iepu*. Outras, empregan unha lenda moi coñecida como fio condutor da trama argumental, como acontece en *A Vaca de Fisterra e a trabe de alcatrán* e *A lenda da cidade asolagada*.

Cómpre salientar neste afán reivindicativo a preferencia pola mitoloxía celta e artúrica moi presentes sobre todo en reescrituras xuvenís que se sitúan, en consonancia con esta temática, nun tempo mítico, como acontece en *Arnoia*, *Arnoia*, *A princesa Lúa e o enigma de Kián*, *Brandón, fillo de Ferreol*, *Breogán de Gisamonde*, *o cabaleiro da gaivota*, *Morgún e Améndoas e flores silvestres*. Outras reescrituras teñen aínda máis ambición, unindo eses elementos cos do conto marabilloso para configurar verdadeiras sagas épicas galegas, ao estilo de Tolkien, cheas de referencias intertextuais, que se adscriben á denominada “fantasía épica” e que se presentan seriadas, caso representativo de *O Brindo de Ouro* e *Dragal*.

No segundo obxectivo, “Analizar aquelas reescrituras narrativas máis significativas da Literatura Infantil e Xuvenil galega por ser pioneiras, en relación ao tratamento de cada un dos personaxes que se consideran arquetipo no conto marabilloso e seren moi consideradas pola crítica a partir da recepción e mesmo por ser merecedoras de galardóns en diferentes concursos e premios literarios”, debido ao abundante número de reescrituras do conto marabilloso que se publicaron, como se constatou nas panorámicas, realizouse unha selección

de seis reescrituras lúdicas, humanizadoras e/ou ideolóxicas no período de 1980 a 2000 e de oito no período de 2000 a 2010 de máis calidade, pioneiras ou innovadoras, nalgúns casos amparadas por galardóns nos premios literarios e cunha boa recepción crítica.

Pódese concluír que estas obras constitúen un exemplo significativo de calidade en canto ás innovacións e subversións de todo tipo e dos diferentes elementos narratolóxicos, pero principalmente dos personaxes, como se demostrou nun apartado específico no que, partindo da análise narratolóxica desta selección, se comentou como foron subvertidos, transgredidos e/ou desmitificados en relación co hipotexto os personaxes e como se actualizaron outros elementos do conto marabilloso (estrutura, tempo, espazo, narrador etc), indicando tamén as referencias intertextuais, intratextuais e hipertextuais coa intención de analizar os cambios e os valores e contravalores que en cada época se primaron.

Así no período 1980-2000 comentáronse *Aventuras de Sol*, *O demo presumido*, *A princesa Lúa e o enigma de Kián*, *Os Mornias*, *O castrón de ouro* e *Tanis I*, *O Mocos* que exemplifican a subversión e desmitificación dos arquetipos do lobo e a bruxa, o demo, a princesa, o mago, o anano e o príncipe, respectivamente, en ocasións unidos a valores ideolóxicos como é o caso da reivindicación ecoloxista, feminista e de primar a democracia, no caso concreto de *Aventuras de Sol*, *A princesa Lúa e o enigma de Kián* e *Tanis I*, *O Mocos*.

No período 2000-2010 foron oito as obras escollidas: *Matapitos.com*, *No corazón do bosque*, *Feitizo*, *O misterio do príncipe pastor*, *Resalgario*, *Unha bruxa ben rara*, *Titiritesa* e *Velliñas* que exemplifican a subversión e desmitificación dos arquetipos da bruxa, o trasno, o príncipe, o demo, a princesa, en ocasións unidos a cuestións ideolóxicas como é o caso do respecto pola natureza ou a homosexualidade, no caso concreto de *No corazón do bosque* e *Titiritesa*; e á exaltación da amizade, como en *Velliñas*.

En xeral, aprecíase que se manteñen os trazos físicos dos personaxes marabillosos, mais que a subversión realizouse, na maioría dos casos, polo cambio na esfera de acción, como acontece nos agresores, que no conto marabilloso estaban representados por bruxas, demos, trasnos e que nas reescrituras cambian o seu rol ao de vítimas ou son parodiados ou humanizados, porque non saben controlar nin manexar os seus poderes ou porque directamente renegan deles. Mentres que outros personaxes da esfera de acción do heroe, como príncipes e princesas, se cargan de trazos psicolóxicos e nalgún caso renegan do papel asignado pola tradición contística.

Para conseguir o terceiro obxectivo, “Realizar unha tipoloxía dos personaxes arquetípicos máis usados na Literatura Infantil e Xuvenil galega e, polo tanto, máis subvertidos e transgredidos”, a partir da visión de conxunto ofrecida nas panorámicas e nas análises concretas da selección, pódese deliñar unha tipoloxía dos arquetipos dos personaxes maravillosos representados na narrativa infantil e xuvenil galega. Así, en canto aos actantes apuntados por Propp, mantéñense as esferas de acción, mais en moitos casos, como xa se sinalou, modifícanse os roles dos personaxes na súa función actancial, sobre todo dos tradicionais agresores, ben polo efecto da súa humanización ou ben polo efecto da caricatura, humor ou parodia. A nivel estatístico, os personaxes máis subvertidos reflíctense na seguinte táboa, tendo en conta o seu papel principal na narrativa:

|                    | 1900-1980 | 1980-2000 | 2000-2010 |
|--------------------|-----------|-----------|-----------|
| PRÍNCIPE (HEROE)   | 0         | 9         | 10        |
| PRINCESA (HEROÍNA) | 1         | 13        | 14        |
| BRUXA              | 0         | 13        | 16        |
| FADA               | 0         | 13        | 11        |
| MAGO               | 0         | 9         | 10        |
| DEMO               | 0         | 1         | 4         |
| DRAGÓN             | 0         | 10        | 6         |
| TRASNO             | 0         | 9         | 10        |
| TROLL              | 0         | 1         | 1         |
| OGRO/XIGANTE       | 0         | 7         | 4         |
| VELLA DAMA         | 1         | 2         | 3         |
| ANANO              | 0         | 11        | 3         |
| VELLO              | 0         | 6         | 0         |
| REI                | 0         | 1         | 0         |
| MOURA              | 0         | 3         | 2         |
| GNOMO              | 0         | 2         | 0         |
| SEREA              | 0         | 1         | 6         |

Como se pode observar, os personaxes máis empregados e subvertidos nas reescrituras lúdicas, humanizadoras e ideolóxicas pertencen ao sexo feminino, concretamente princesas,



fadas e bruxas, seguidas dos masculinos, príncipe, mago, anano e trasno, xunto co dragón. Chama a atención o aumento considerable no uso do personaxe mitolóxico da serea no período de 2000 a 2010.

Tendo en conta todo o comentado a tipoloxía resultante dos personaxes deconstruídos é a seguinte:

**As bruxas e madrastas.** A bruxa foi un dos personaxes máis empregados de forma máis rica e complexa, tanto nas reescrituras instrumentais, onde manteñen as súas características, como nas outras reescrituras, onde a tipoloxía é moi interesante cunha variedade de modelos que xa apuntara Valriu (1998). En xeral, mantéñense os seus trazos convencionais en canto aparencia física, hábitat, atributos, auxiliares e poderes, pero diferéncianse tres modelos básicos de bruxas: a estandarizada que responde a esquemas preestablecidos e popularizados, como a que aparece en *A bruxa regañadentes*; a bruxa humanizada, personaxe máis estruturado con densidade psicolóxica, que aparece preferiblemente na Literatura Xuvenil, caso de *Feitizo*; e a bruxa desmitificada mediante a comicidade co seu rol trastocado que en lugar de medo dá risa, en obras xuvenís e infantís de ton humorístico e desenfadado, como en *As bruxas esbrúxulas*, *Matapitos.com* ou *Unha bruxa ben rara*.

Baixo a denominación de bruxa acóllense diferentes personaxes tradicionais femininos, como meigas, curandeiras, compoñedoras, menciñeiras e adiviñas. Tamén hai reescrituras sobre aprendizas de meigas en idade adolescente, caso de *Manual para unha pequena meiga* ou *Alba, unha aprendiz de meiga*.

Porén, a figura da madrasta desaparece das reescrituras e tamén as problemáticas familiares se dulcifican e desaparecen, como as rivalidades fraternais e os abandonos, aínda que nalgún caso esa problemática e enfrontamento é o motivo argumental da obra, caso de *Feitizo* na que a filla bruxa adolescente loita contra os poderes de súa nai.

**As princesas.** Este personaxe, en xeral, mantén as características físicas do conto maravilloso mais a narrativa infantil e xuvenil, en contra da tradición patriarcal da literatura de transmisión oral que opta maioritariamente por princesas pasivas e vítimas, escolle e ofrece princesas activas, valentes e decididas que se desenvolven por sí soas e que incluso salvan ao personaxe masculino, como é o caso de *A princesa Lúa e o enigma de Kián*, de Palmira G.

Boullosa, e *O tesouro do dragón Smaug*, de Agustín Fernández Paz seguramente polo labor dos escritores a prol da igualdade de sexos e por primar o xénero feminino, maltratado pola tradición. É de salientar aquelas que rompen cos roles establecidos en relación ao xénero, como é o caso de *Titiritesa*.

Non en tanto, tamén hai algunhas reescrituras nas que se presenta a princesa sumisa e pasiva que espera polo heroe, como acontece en *O senso do nariz*, *A chamada das tres raíñas* ou *Basilisa, a princesa sapiño*.

Este arquetipo nas reescrituras mantén as súas características físicas e psicolóxicas xenéricas, como son a xuventude, beleza, pureza, amabilidade, xenerosidade, falta de poderes especiais, máxicos ou sobrenaturais, e realiza a súa peripecia en solitario coa axuda dun auxiliar máxico. Ten actuacións respectuosas, humildes e caritativas cos adultos, cos débiles e animais, aínda que amosa actitude férrea, habilidade e enxeño, rompendo cos roles asignados ás mulleres.

**As fadas.** Da abondosa familia das fadas, na narrativa infantil e xuvenil galega a máis representada é a dama que garda tesouros e que polas características que amosa se identifica como moura da literatura de transmisión oral, aínda que se nomee de diferentes xeitos como “dama”, “moza”, “señora” etc. Das características destes personaxes sinaladas por Callejo (1995: 58-59) as máis descritas son o de seren seres femininos vencellados á natureza, con longos cabelos, vestidas de túnicas, que se atopan xeralmente na entrada dunha cova pois custodian os seus tesouros, viven en palacios suntuosos e namóranse de mortais, caso de *O botín da inmortalidade* e *A fada das lapas*, ou rouban nenos, caso de *Brandón, fillo de Ferreol*.

Aínda así, nas reescrituras aparecen todo tipo de fadas, dende o arquetipo de ser de sexo feminino, de aparencia moza, dotada de grandes poderes, minúscula, xeralmente núa, con ás e unha variña máxica até as fadas sinaladas por Valriu (2007: 92-95), é dicir, pequenas damas, caso de *As fadas verdes*; *Damas Verdes*, caso de *Brandón, fillo de Ferreol*; *Damas Brancas*; e as *Vellas Damas*, tamén bastante representadas baixo a aparencia de avoiñas, caso da obra inaugural das reescrituras *Margarida a do sorriso d’aurora*.

**Bruxos, magos e feiticeiros.** Nas reescrituras aparecen frecuentemente a figura dos magos, herdeiros do mítico mago Merlín, salientando o seu poder de facer maxia. Xeralmente

describíense como un home vello con longa barba e cabelo branco que viven no bosque. Mais tamén hai magos modernos desmitificados pola vía do humor ou aprendices de meigos que non teñen bo dominio dos poderes, provocando situacións humorísticas, caso de *Os Mornias* ou da serie “Amancio Amigo”, que asisten á escola de bruxería. En canto aos seus poderes os máis nomeados son: transformación súa ou doutros; dominio das forzas da natureza e elaboración de apócemas e unguentos con calidades máxicas, que se desmitifican pola vía do humor, ben xa na elección do nome, no carácter gracioso ou na incapacidade para exercer o seu oficio, xa que non saben empregar os seus poderes ou se equivocan.

É significativo en canto a cuestións identitarias que estea omnipresente en moitas reescrituras, ben mediante referencias, alusións, citas ou como un personaxe máis, o mago Merlín, figura da tradición artúrica.

**Ogros e xigantes.** O mesmo acontece con estes personaxes da esfera dos agresores que na Literatura Infantil e Xuvenil galega perden as súas características definitorias, conservando o tamaño, o aspecto aterrador e descoidado e o seu rol de gardián de tesouros, e se cargan de características humanas, de feito que no canto de dar medo acaban dando pena pola exclusión, soidade e o rexeitamento social que sofren, como lle acontece a *Os xigantes de nunca acabar*, *Baldras, o xigante* e Paposete Dumbocado de *Titiritesa*.

**Seres diminutos.** Desta galería de personaxes, os máis representados e subvertidos foron os ananos e os trasnos que na narrativa infantil e xuvenil se humanizan, coa escasa presenza de gnomos (caso de *Chuvanet, o gnomo aprendiz de tenor*) e trolls (caso de *Unha troll no faiado*, no que acontece unha inversión de xénero).

Caracterízanse fisicamente en xeral pola estatura pequena, a barba longa, as orellas en punta e o vestido con longa casaca e sombreiro alto e puntiagudo e por seren travesos e rebuldeiros. Viven no bosque e ás veces teñen obxectos encantados que doan ao heroe.

Nas reescrituras ou ben aparecen vivindo en sociedade ou sós e individualizados cunha caracterización psicolóxica máis elaborada e cunha relación máis rica cos seres humanos, actuando como doantes ou auxiliares e, a miúdo, en contos de ton ecoloxista, caso de *No corazón do bosque*. Mais a presenza máis numerosa é a de trasnos que poden aparecer como axudantes ou falsos agresores, caso de *O torque de ouro*, *Gundar e o cabalo de oito patas*, *Robin e a boa xente*, *O trasno velliño* ou *O trasno mixiricas*.

**Demos.** A presenza destes seres nas reescrituras non é abondosa manténdose na esfera dos agresores ou desmitificándose pola vía do humor, caso de *O demo presumido*. Hai exemplos do Demo Maior, como en *Resalgario*; de demiños, en *Amancio Amigo e o demo da botella*; dos demachiños ou demouchiños en *Feitizo*; e de Diaño Bulreiro, en *Álvaro e Álvaro*.

**O dragón.** Este animal fabuloso tamén aparece nas reescrituras narrativas, mantendo 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. Tamén aparece simbolizando a identidade galega na serie de *Dragal*.

**Obxectos máxicos.** Estes elementos dos contos maravillosos tamén se manteñen nas reescrituras cunha gran variabilidade e heteroxeneidade, en canto á súa orixe e poder atribuído á hora de seren axuda para o heroe que lle entrega o doante. Seguindo a clasificación proposta por Valriu (1998) os obxectos máxicos empregados nas reescrituras galegas, algúns deles con claras referencias identitarias, son:

- Vexetais, como piñons, pexego, flor, espiga, semente, raíz de xenciana, folla, toxo, faba, laranxa, variña e, como obxecto máis empregado, a vasoira, elemento propio das bruxas .
- Minerais, como pedra, esmeralda e cristais.
- Partes do corpo dun animal, caso de cornos, como os de alicornio e de vacaloura.
- Construídos polo home. Diferéncianse: prendas de vestir, como zapatos, pano, lentes, sombreiro, luva, carpíns, casco e traxe; utensilios, como colgantes, chaves, talismán, torque, espello, espada, caixa, lapis, agulla, rotulador, alfombra, manta, amuletos; instrumentos musicais, como a gaita e o pífano, e, os máis empregados, os libros máxicos ou que posúen características especiais. Neste grupo son específicos do conto moderno aquelas máquinas ou aparellos máxicos, construídos polo home que son usados e supervisados polo seu creador, como pode ser a

máquina zugamentes de *Matapitos.com* ou a máquina do tempo que empregan da serie “Os Megatoxos”.

- Relacionados cos catro elementos: coa terra, os póis máxicos; co lume, a chama e o fume; co aire, o vento e coa auga, a neve.

En canto ao seu uso, o obxecto máxico pode actuar polo simple feito de posuílo; ou é necesario invocar a súa axuda cunha frase determinada ou unha fórmula ritual versificada; outras veces actúan por contacto; outras, lanzando o obxecto ao lume; as sementes xeralmente deben sementarse; as herbas tomarse en infusións; as froitas comerse; as pocións, augas máxicas e brebaxes beberse; os libros lerse; os instrumentos de pintar e escribir aos usalos; e os recipientes pechados, ao abrílos.

**Outros personaxes.** Malia non ser un grupo numeroso, certas reescrituras escolleron para subverter ou humanizar personaxes da transmisión oral galega co propósito de reivindicar o imaxinario propio, caso dos nubeiros en *Pedro e as nubes*, *A lenda da cidade asolagada* ou *Lúa e os nubeiros*. Por outro lado, observouse un aumento no período de 2000 a 2010 no uso da serea que se presenta sobre todo humanizada, como acontece en, por exemplo, *A praia da esperanza* e *A muller mariña*. (*Dunha mítica criatura do mar e da terra*).

Para pechar estas conclusións, cabe sinalar que se cumpriron os obxectivos marcados na “Introdución” e se aproveitou todo o material descrito e analizado, para ofrecer aquí as tipoloxías dos personaxes das reescrituras que se realizaron na Literatura Infantil e Xuvenil galega e que dan conta da evolución dos arquetipos destes personaxes dende o hipotexto, o conto marabilloso, até o hipertexto, as reescrituras instrumental, lúdica, ideolóxica e humanizadora, moldeándose, modernizándose, subverténdose..., en definitiva, deconstruíndose até cargarse de novas características que os actualizan nun proceso constante de cambio, mais mantendo toda a súa esencia que os fai tan atraentes, tanto para os creadores (escritores e ilustradores) como para o lectorado infantil e xuvenil.



## **BIBLIOGRAFÍA E WEBGRAFÍA**

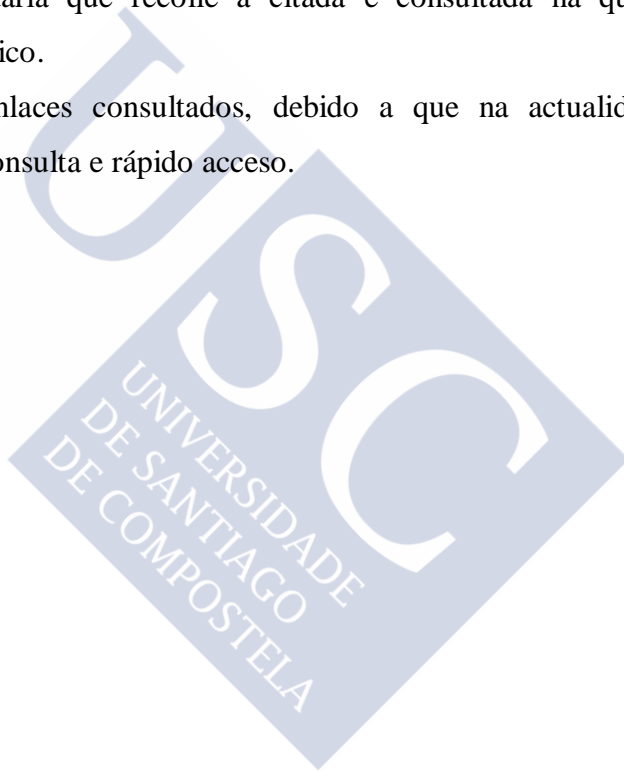






Para favorecer a lectura deste traballo, divídese a bibliografía en tres apartados coa finalidade de facer máis doada a súa busca. Son eles:

1. Primaria ou activa para recoller a produción de reescrituras e, ao mesmo tempo, observar a cantidade de obras nas que se reescribiron os contos maravillosos.
2. Pasiva ou secundaria que recolle a citada e consultada na que me baseei para fundamentar o marco teórico.
3. Webgrafía cos enlaces consultados, debido a que na actualidade é unha fonte imprescindible, de fácil consulta e rápido acceso.





### A. Bibliografía primaria ou activa

- Abella Chouciño, Xelucho (1991a). *A cidade maldita*. Ilust. Fernando Iglesias. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Merlín, serie Amarela (de 11 anos en adiante), 135 pp. (ISBN: 84-7507-589-4).
- \_\_\_\_ (1991b). *Gundar e o cabalo de oito patas*. Ilust. Josep Gual. Barcelona: Casals, col. O trolebús, n.º 1 (a partir de 11 anos), 117 pp. (ISBN: 84-218-1164-9).
- Agra, Agustín (2006). *O tesouro da lagoa de Reid'Is*. Ilust. Andrés Meixide. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Merlín, n.º 166, de 11 anos en diante, 84 pp. (ISBN: 84-9782-481-4).
- Aleixandre, Marilar (adapt.) (1994). *Nogard*. Ilust. Alfredo López (Tokio). Madrid: Alfaguara/Obradoiro, col. Infantil, serie Laranxa (a partir dos 9 anos), 102 pp. (ISBN: 84-204-5121-5).
- \_\_\_\_ (1996). *O trasno de Alqueidón*. Ilust. Miguelanxo Prado. Vigo: Edicións Xerais, col. Merlín, serie azul (de 7 anos en diante), 71 pp. (ISBN: 84-8302-051-3).
- \_\_\_\_ (1998, 2003). *O monstro da chuvia*. Ilust. Francisco Bueno. Santiago de Compostela: Xunta de Galicia, col. A Maxia das Palabras, 22 pp. (D. L: C-790/1998) / Ilust. Pablo Amargo. Madrid: Ediciones SM, col. Os piratas, n.º 8, [27 pp.]. (ISBN: 84-348-9336-3).
- \_\_\_\_ (1999). *O chápiro verde*. Ilust. Lázaro Enríquez. Madrid: Anaya, col. Sopa de Libros, n.º 8 (a partir de 10 anos), outubro, 158 pp. (ISBN: 84-207- 9249-7).
- \_\_\_\_ (2001). *Basilisa, a princesa sapiño*. Ilust. Enjamio. Vigo: Editorial Galaxia, col. Árbore, n.º 117, a partir de 9 anos, 53 pp. (ISBN: 84-8288-453-0).
- \_\_\_\_ (2003). *A Vaca de Fisterra e a trabe de alcatrán*. Ilust. Lázaro Enríquez. Zaragoza: Luís Vives/Tambre, col. Ala Delta, n.º 5, serie Verde, a partir de 10 anos, 204 pp. (ISBN: 84-263-5025-9).

- Álvarez Cáccamo, Xosé María (1996). *Pedro e as nubes*. Ilust. Xulia Barros. Madrid: S. M., col. O Barco de Vapor, n.º 12, serie azul (a partir dos 7 anos), 79 pp. (ISBN: 84-348-5192-X).
- Álvarez Núñez, Sabela (1988, 1990). *O rei da nada e outros contos*. Ilust. Dánae Barral. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Merlín, serie Azul (de 9 anos en adiante), 75 pp. (ISBN: 84-7507-346-8)/ *O Rei da nada*. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Merlín, 76 pp. (ISBN: 84-7507-457-X).
- Ameixeiro, Daniel, Uxía Casal, Ánxela Gracián e Antonio Reigosa (2006). *Contos de ograds, aventuras, baladas e piratas*. Ilust. Suso Cubeiro. Santiago de Compostela: Xunta de Galicia. Dirección Xeral de Creación e Difusión Cultural, col. Lagarto Pintado, de 7 a 11 anos, 68 pp. (DL: C-725/06).
- Alfaya, An (2007). *Os Seres con Raíces na Cara*. Ilust. Xosé Cobas. Vigo: Editorial Galaxia, col. Árbore/Galaxia, n.º 151, a partir de 12 anos, 142 pp. (ISBN: 978-84-7154-074-4).
- Aneiros, Rosa, Jaureguizar, Xosé Manuel Martínez Oca e M<sup>a</sup> Xosé Queizán (2006). *Contos de colonias, escolares, belas adormecidas, atentados e tiburóns*. Ilust. Xulia Barros. Santiago de Compostela: Xunta de Galicia. Dirección Xeral de Creación e Difusión Cultural, col. Lagarto Pintado, a partir de 11 anos, 68 pp. (DL: C-727/06).
- Avendaño, Alberto (1986, 1991, 2004). *Aventuras de Sol*. Ilust. Marifé Quesada. Vigo: Galaxia/Ediciones SM, col. O barco de vapor, n.º 9, serie Laranxa (a partir de 9 anos), 121 pp. (ISBN Galaxia: 84-7154-558-6) (ISBN Ediciones SM: 84-348-2080-3)/ Vigo: Galaxia, col. Árbore, n.º 35, serie Verde (a partir de 9 anos), 98 pp. (ISBN: 84-7154-778-3)/ Ilust. Carmela González Pintos. Vigo: Galaxia, col. Árbore, n.º 35, 149 pp. (ISBN: 84-8288-690-8).
- Avilés de Taramancos, Antón (2008). *O cabalo de vidro*. Deseño da capa e ilust. José Luís Veiras Manteiga. Ed. e estudo de Aurora Marco. Noia: Concello de Noia, 38 pp. (ISBN: 978-84-87879-02-9).
- Babarro, Xoán (1989a). *Crónica dos catro viaxeiros*. Ilust. Tokio. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Merlín, serie Laranxa (de 11 anos en adiante), 102 pp. (ISBN: 84-7507-418-9).
- \_\_\_\_ (1989b). *O dragón de Gondomil*. Ilust. Raúl Trillo. Vigo: Ir Indo Edicións, col. Nabarquela, n.º 3, 157 pp. (ISBN: 84-7680-020-7).

- \_\_\_\_ (1994). *A princesa do cabaliño de café*. Ilust. M<sup>a</sup> Fe Quesada. Zaragoza: Edelvives, col. Ala Delta, n.º 37, serie Azul (a partir dos 8 anos), 107 pp. (ISBN: 84-263-2545-9).
- \_\_\_\_ (2000). *Nena de flan*. Ilust. Xoán López Domínguez. Madrid/Vigo: Alfaguara/Obradoiro, col. Infantil, serie morada (a partir de 8 anos), 107 pp. (ISBN: 84-8224-329-2).
- (2007a). *O misterio do príncipe pastor*. Ilust. Enjamio. Vigo: Tambre, col. Ala Delta, Serie Verde, n.º 18, a partir dos 10 anos, 93 pp. (ISBN: 978-84-96772-14-4).
- \_\_\_\_ (2007b). *A princesa que venceu a sombra*. Ilust. Manolo Uhía. A Coruña: Editorial Everest Galicia, col. Montaña Encantada, Serie Amarela, a partir de 10 anos, 66 pp. (ISBN: 978-84-403-0536-7).
- \_\_\_\_ (2011). *Macarrón de Narices*. Ilust. Marcos Calo. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Merlín, 51 pp. (ISBN: 978-84-9914-106-0).
- Babarro González, Xoán, Fina Casalderrey, Antonio García Teijeiro e Gloria Sánchez (2001). *Un saquiño de contos*. Ilust. Xan López Domínguez. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Merlín, n.º 100 (de 7 anos en diante), 125 pp. (ISBN:84-8302-610-4).
- Babarro, Xoán e Ana María Fernández (1986). *Tres países encantados*. Ilust. José Gimeno Peón. Santiago de Compostela: Vía Láctea, col. Textos, 88 pp. (ISBN: 84-86531-14-4).
- \_\_\_\_ (1991). *A chamada das tres raiñas*. Ilust. Emilio Urberuaga. Madrid: Anaya, col. O trasniño verde, n.º 49, 115 pp. (ISBN: 84-207-4251-1).
- \_\_\_\_ (1997). *A festa dos mil contos*. Ilust. Roberto Argüelles. Vigo: Edicións do Cumio, col. A Curuxa, n.º 6, 99 pp. (ISBN: 84-8289-062-X).
- \_\_\_\_ (1999a). *As bruxas esbrúxulas*. Ilust. Manolo Uhía. Barcelona: Editorial Casals, col. O Trolébús, n.º 12 (primeiros lectores), 83 pp. (ISBN: 84-218-2077-X).
- \_\_\_\_ (1999b). *Os xigantes de nunca acabar*. Ilust. Irene Fra. Vigo: Ediciones SM, col. O Barco de Vapor, n.º 14, serie azul (a partir dos 7 anos), 58 pp. (ISBN: 84-348-6687-0).
- \_\_\_\_ (2004). *Na barriga do dragón*. Ilust. Víctor Rivas. Santiago de Compostela: Alfaguara/Obradoiro, col. Infantil/Xuvenil, a partir de 8 anos, 126 pp. (ISBN: 84-8224-434-5).
- \_\_\_\_ (2005). *O fillo do rei desaparecido*. Ilust. Marina Seoane. Zaragoza: Luís Vives/Tambre, col. Ala Delta, n.º 10, serie Verde, a partir de 10 anos, 140 pp. (ISBN: 84-263-5626-5).

- \_\_\_ (2009). *Chrystyan Magic. Atrapado na torre*. Ilust. Marta Rivera Ferner. A Coruña: Everest Galicia, col. Ler e vivir, a partir de 10 anos, 102 pp. (ISBN: 978-84-403-1110-8).
- Babarro, Xoán, Antonio García Teijeiro, María Dolores Ruíz e Gloria Sánchez (2003). *Para cantar e contar*. Ilust. Xaime Asensi. Santiago de Compostela: Xunta de Galicia/Federación de Libreiros, 57 pp. (DL: VG-311-2003).
- Ballesteros, Xosé (1996a). *Os Gordibolas. A historia*. Ilust. Carmen Muruve. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Kalandraka, n.º 1, 40 pp. (ISBN: 84-8302-023-8).
- \_\_\_ (1996b). *Os Gordibolas. A néboa escura*. Ilust. Carmen Muruve. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Kalandraka, n.º 2, 40 pp. (ISBN: 84-8302-024-6).
- \_\_\_ (adapt., 2002). *O frautista de Hamelín*. Ilust. Samuel Ribeyron. Pontevedra: Kalandraka Editora, col. Os contos do trasno, [36 pp.]. (ISBN: 84-8464-131-7) / Pontevedra: Kalandraka Editora, col. Minilibros para soñar, n.º 4, [33 pp.]. (ISBN: 84-8464-043-4).
- Barreiro Liz, Xabier A. (2000). *A cova dos mouros*. Ilust. do autor. A Coruña: Baía Edicións, col. Golfoño, n.º 2 (de 10 a 15 anos), 175 pp. (ISBN:84-89803-53-6).
- Barrio, Maruxa, Clodio González Pérez, Xosé Manuel González Reboredo, Henrique Harguindey, Manuel María (2004). *Contos de trabes, animais, parvos e un ensaio*. Ilust. Xaime Asensi. Santiago de Compostela: Xunta de Galicia, col. Lagarto pintado, 77 pp. (DL: VG-1260-2004).
- Barrio Santamaría, Imelda (2009). *Nera, a ferreira*. Ilust. Andrés Meixide. A Coruña: Baía Edicións, col. Contos da Igualdade, n.º 5, 39 pp. (ISBN: 978-84-92630-02-8).
- Blanco, Concha (1997). *O aniversario de Ana*. Ilust. Elsa Liliana Vázquez. Vigo: Alaguara/Obradoiro, col. Infantil-Xuvenil, serie Azul (a partir de 8 anos), 114 pp. (ISBN: 84-204-5203-3).
- \_\_\_ (2002). *Estela, a domadora de ras*. Ilust. Evaristo Pereira. Vigo: Ir Indo Edicións, col. Elefante Contacontos, n.º 28 (máis de 8 anos), 88 pp. (ISBN: 84-7680-400-8).
- \_\_\_ (2005). *A bruxiña da sorte*. Ilust. Xosé Cobas. Santiago de Compostela: Alaguara/Obradoiro, col. Alaguara Infantil, serie Violeta, a partir de 8 anos, 97 pp. (ISBN: 84-8224-118-4).

- \_\_\_\_ (2010). *Os poderes máxicos de Aitema*. Ilust. Ana Santiso. Vigo: Editorial Galaxia, col. Árbore/Galaxia, n.º 167, serie laranxa, a partir dos 8 anos, 132 pp. (ISBN: 978-84-9865-236-9).
- Boullosa, Palmira G. (1988). *A princesa lúa e o enigma de Kian*. Ilust. M<sup>a</sup> Fe Quesada. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Merlín, serie Vermella (de 11 anos en adiante), 97 pp. (ISBN: 84-7507-329-8).
- \_\_\_\_ (1993). *Brandón, fillo de Ferreol*. Ilust. M<sup>a</sup> Fe Quesada. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Merlín, serie Laranxa (de 11 anos en adiante), 124 pp. (ISBN: 84-7507-729-3).
- Cabana, Darío Xohán (1990). *As aventuras de Breogán Folgueira*. Ilust. Fausto C. Isorna. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Merlín, serie Marrón (de 11 anos en adiante), 113 pp. (ISBN: 84-7507-478-2).
- \_\_\_\_ (1993a, 1999, 2001). *As viaxes do príncipe azul*. Ilust. Xoán Balboa. Vigo: Galaxia, col. Árbore, n.º 60, serie Azul (a partir de 12 anos e para adultos), 86 pp. (ISBN: 84-7154-873-9)/ Adapt. de Paco Rivas. Ilust. Román. Lugo: Deputación Provincial de Lugo, 83 pp. (ISBN: 84-8192-155-6)/ Vigo: Galaxia, col. Sete Mares, n.º 12, 96 pp. (ISBN: 84-8288-403-4).
- \_\_\_\_ (1993b). *O milagre das estrelas (Aventuras do mago Antón no Camiño de Santiago)*. Ilust. Liliana Vázquez. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Merlín, serie Verde (de 9 anos en adiante), 63 pp. (ISBN: 84-7507-739-0).
- \_\_\_\_ (1994, 2007). *O Castrón de Ouro*. Ilust. Xan Balboa. Vigo: Ediciones SM, col. O barco de vapor, n.º 20, serie Vermella (a partir de 12 anos), 109 pp. (ISBN: 84-348-4279-3)/ Ilust. Noemí López. Vigo: Galaxia, col. Árbore, n.º 144, Serie Verde, a partir de 12 anos, 119 pp. (ISBN: 978-84-8288-982-5).
- Cabeza Quiles, Fernando (2009). *Contos azuis*. Ilust. Ruán. Vigo: Editorial Galaxia, col. Árbore, serie verde, n.º 164, a partir dos 12 anos, 171 pp. (ISBN: 978-84-9865-198-0).
- Carballeira, Paula (1994). *Robin e a boa xente*. Ilust. Fran Jaraba. Barcelona: Edebé-Rodeira, col. Tucán, n.º 2, serie Verde (a partir dos 9 anos), 137 pp. (ISBN: 84-8116-306-6).
- \_\_\_\_ (1999). *Olo-iepu-iepu*. Ilust. Noemí López. Vigo: Galaxia, col. Árbore, n.º 104, serie Laranxa, 80 pp. (ISBN: 84-8288-277-5).
- \_\_\_\_ (adapt., 2006). *A cabana de Babaiagá*. Ilust. Pablo Otero. Santiago de Compostela: Consellería de Cultura e Deporte. Xunta de Galicia.

- Carballude Blanco, Pepe (1989a). *Andainas de Pedro chosco*. Ilust. Xan López Domínguez. Vigo: Ediciones SM, col. O barco de vapor, n.º 14, 125 pp. (ISBN: 84-348-2710-7).
- \_\_\_\_\_ (1989b). *O talismán dos druídas*. Ilust. Xosé Antonio Rodríguez. Vigo: Galaxia, col. Árbore, n.º 10, serie Azul (a partir de 12 anos en adiante), 99 pp. (ISBN: 84-7154-678-7).
- \_\_\_\_\_ (1992). *A fraga misteriosa*. Ilust. Avi. Vigo: Ediciones SM, col. O barco de vapor, n.º 43, serie Laranxa (a partir de 9 anos), 93 pp. (ISBN: 84-348-3710-2).
- Caride, Ramón (2009a). *Andanzas de Xan Farrapeiro*. Ilust. Marisa Irimia. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Sopa de Libros, n.º 37, a partir de 8 anos, 95 pp. (ISBN: 978-84-9782-555-9).
- \_\_\_\_\_ (2009b). *O tareco de Sara*. Ilust. María Lires. A Coruña: Everest Galicia, col. Ler e vivir, a partir de 8 anos, 50 pp. (ISBN: 978-84-403-1117-7).
- Carré Alvarellos, Leandro (1968). *Lendas tradizionaes galegas*. Porto: Museo de Etnografía e História.
- Carré Alvarellos, Lois (1968). *Contos populares da Galiza*. Porto: Museo de Etnografía e História.
- Castro, Antón (1995). *A lenda da cidade asolagada*. Ilust. Francisco Bueno Capeáns. Vigo: Xerais, col. Merlín, serie amarela (de 11 anos en adiante), 118 pp. (ISBN: 84-7507-925-3).
- Colectivo Crisol (1998a). *Sabeliña e o xigante*. Ilust. Pepe Carreiro. Vigo: A Nosa Terra, col. Contos Populares, 20 pp. (ISBN: 84-89976-40-6).
- \_\_\_\_\_ (1998b). *O home león/A princesa Iria/A árbore das tres torondas*. Ilust. Giuseppe Sentiero. Vigo: A Nosa Terra, col. Contos Populares, 58 pp. (ISBN: 84-89976-52-X)
- \_\_\_\_\_ (1998c). *Martuxiña/Brancaflor/Catro irmáns con oficio*. Ilust. Giuseppe Sentiero. Vigo: A Nosa Terra, col. Contos Populares, 58 pp. (ISBN: 84-89976-54-6).
- \_\_\_\_\_ (1998d). *O dragón e a princesa/Apió/O fillo do rei*. Ilust. Giuseppe Sentiero. Vigo: A Nosa Terra, col. Contos Populares, 58 pp. (ISBN: 84-89976-55-4).
- \_\_\_\_\_ (2001). *Ana Manana*. Ilust. Pepe Carreiro. Vigo: A Nosa Terra, col. Contos populares, [20 pp.]. (ISBN: 84-95350-74-2).
- Contos populares da provincia de Lugo* (1963). Pról. de Ricardo Carballo Calero. Vigo: Galaxia, 380 pp. (DL: VG. 111-1963).
- Correa Calderón, Evaristo (1927). *Margarida a da sorriso d'aurora*. A Cruña: Nós, 23 pp.



- Cortizas Amado, Antón (1990). *Xiganano, ¿onde estás?* Ilust. Xan López Domínguez. Vigo: Ediciones SM, col. O barco de vapor, n.º 27, serie Laranxa (a partir dos 9 anos), 127 pp. (ISBN: 84-348-3272-0).
- \_\_\_\_ (1993). *A bruxa sen curuxa*. Ilust. Pilar Giménez Avilés (Avi). Vigo: Ediciones SM, col. O barco de vapor, n.º 17, serie Laranxa (a partir dos 9 anos), 120 pp. (ISBN: 84-348-4053-7).
- Cueto-Felgueroso, Paloma (2004). *O trasno velliño*. Ilust. Paula Paradela. Vigo: Gárgola, maio, col. A biblioteca de Carolo, n.º 1, a partir de 6 anos, 54 pp. (ISBN: 84-933258-6-4).
- Diéguez, Lois (1989). *Artusa*. Vilaboa-Pontevedra: Edicións do Cumio, col. Gaivota, n.º 6, 126 pp. (ISBN: 84-87126-05-7).
- Docampo, Xabier P. (1986). *Cun ollo aberto e outro sen cerrar*. Ilust. M. Fragoso. A Coruña: Vía Láctea, col. Textos, 125 pp. (ISBN: 84-86531-13-6) (2ª ed. col. Narrativa, 1988).
- \_\_\_\_ (1989a, 2012). *A nena de auga e o príncipe lume*. Ilust. Xosé Cobas Gómez. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Merlín, (de 7 anos en diante), 56 pp. (ISBN: 84-7507-417-0)/ Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Merlín, de 7 anos en diante, 67 pp. (ISBN: 978-84-9914-344-6).
- \_\_\_\_ (1989b). *O armario novo de Rubén*. Ilust. Xan Carlos López. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Merlín, (de 9 anos en diante), 67 pp. (ISBN: 84-7507-434-0).
- \_\_\_\_ (1992, 2012). *O país durminte*. Ilust. Xosé Cobas. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Merlín, serie Laranxa (de 11 anos en diante), 156 pp. (ISBN: 84-7507-610-6)/*O país adormentado*. Deseño da cuberta Miguel A. Vigo. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Fóra de xogo, n.º 141, 139 pp. (ISBN: 978-84-9914-104-6).
- \_\_\_\_ (2001a). *¿Víchela, víchela?* Ilust. Xosé Cobas. Barcelona: Editorial Casals, col. O Trolebús, n.º 16 (primeiros lectores), 59 pp. (ISBN: 84-218-2476-7).
- \_\_\_\_ (2001b). *Un conto de tres noites*. Ilust. Xosé Cobas. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. A letra dormente, 90 pp. (ISBN: 84-8302-723-2).
- Don Gaifar e o tesouro* (1970). Debuxos de Alberto, Amaya, Ilda, Marifé, Mima, Pili e Trichi. Vigo: Galaxia, [34 pp.]. (DL: VG. 106-1970).
- Eiras, Iolanda (2009). *Baldras, o xigante*. Ilust. Fran Bueno. Vigo: Edición Xerais de Galicia, col. Merliño, [32] pp. (ISBN: 978-84-9782-977-9).

- Ezquieta, Itziar (2005). *O cuarto prohibido*. Ilustr. Itziar Ezquieta. Pontevedra: OQO Editora, col. Q, 44 pp. (ISBN: 84-934499-8-9).
- Expósito Valle, Ana (1991, 2005). *O dente de Clara*. Ilust. Mari Fe Quesada. Zaragoza: Edelvives, col. Ala Delta, n.º 15, serie Azul (a partir dos 8 anos), 85 pp. (ISBN: 84-263-2124-0) / Ilust. Marina Seoane. Zaragoza: Edelvives/Tambre, col. Ala Delta, n.º 10, serie Azul (a partir de 8 anos), 100 pp. (ISBN: 84-263-5652-4).
- Facho, Agrupación cultural O (1979). *Contos pra nenos*. Vigo: Galaxia, 71 pp.
- Farias, Juan (1997). *Bastián e mailos trasnos*. Ilust. Guadalupe Hernández. Vigo: Galaxia, col. Árbore, n.º 96, Serie verde (a partir de 9 anos e para adultos), 65 pp. (ISBN: 84-8288-103-5).
- Fariña, Anxo (2004). *Os magos das formas*. Ilust. do autor. Vigo: A Nosa Terra, col. Contos do Miño, [26 pp.]. (ISBN: 84-96403-23-8).
- \_\_\_\_ (2007, 2012). *Os megatoxos e o aprendiz de druída*. Ilust. do autor. Vigo: Promocións culturais galegas/A Nosa Terra, col. Os Megatoxos, n.º 1, a partir de 12 anos, 123 pp. (ISBN: 978-84-8341-147-6)/ Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Sopa de Libros, serie Os Megatoxos, n.º 1, 144 pp. (ISBN: 978-84-9914-357-6).
- \_\_\_\_ (2008, 2012). *Os megatoxos e a espada esmeralda*. Ilust. do autor. Vigo: A Nosa Terra, col. Os Megatoxos, n.º 2, 141 pp. (ISBN: 978-84-8341-219-0)/ Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Sopa de Libros, serie Os Megatoxos, n.º 2, 183 pp. (ISBN: 978-84-9914-271-5).
- \_\_\_\_ (2009, 2013). *Os Megatoxos e os templarios da luz*. Ilust. do autor. Vigo: Edicións A Nosa Terra, col. Os Megatoxos, n.º 3, 168 pp. (ISBN: 978-84-8341-408-8)/ Ilust. do autor. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Sopa de Libros, serie Os Megatoxos, n.º 3, 144 pp. (ISBN: 978-84-9914-533-4).
- Fernández, Ana M<sup>a</sup> (2006). *Traballo de mago*. Ilust. Xosé Cobas. Barcelona: Planeta&Oxford, col. Camaleón, n.º 16, serie amarela, a partir dos 6 anos, 48 pp. (ISBN: 978-84-9811-068-8).
- Fernández Marcos, Lois (1996). *A meiga de Naia e outros relatos*. Vigo: Edicións do Cumio, col. Gaivota, n.º 21, 114 pp. (ISBN: 84-8289-019-0).
- Fernández Naval, Francisco (2001). *Lendas de onte, soños de mañá*. Ilust. Beatriz García Trillo. A Coruña: Everest Galicia, col. Punto de encontro, 188 pp. (ISBN: 84-403-4010-2).

- Fernández Paz, Agustín (1989). *A cidade dos desexos*. Ilust. Manolo Uhía. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Merlín, serie Azul (a partir dos 7 anos), 56 pp. (ISBN: 84-7507-402-2) (2ª ed. 1992).
- \_\_\_\_ (1992, 2012). *O tesouro do dragón Smaug*. Ilust. Fran Jaraba. Vigo: Galaxia, col. A chalupa 42, [32 pp.]. (ISBN: 84-7154-853-4)/ *Zeralda e o dragón*. Ilust. Fran Jaraba. Vigo: Editorial Galaxia, col. árbore/galaxia, n.º 185, a partir de 8 anos, 45 pp. (ISBN: 978-84-9865-465-3).
- \_\_\_\_ (1999). *As fadas verdes*. Ilust. Asun Balzola e Patricia Garrido. Vigo: Ediciones SM, col. O Barco de Vapor, n.º 13, serie azul (a partir dos 7 anos), 78 pp. (ISBN: 84-348-6569-6).
- \_\_\_\_ (2001). *No corazón do bosque*. Ilust. Miguelanxo Prado. Madrid: Anaya Editorial, col. Sopa de libros, n.º 13, a partir de 8 anos, 144 pp. (ISBN: 84-667-0507-4).
- \_\_\_\_ (2003a). *A serea da Illa Negra*. Ilust. Miguelanxo Prado. Zaragoza: Luís Vives/Tambre, 2003, col. Ala Delta, n.º 5, serie Azul, a partir de dos 8 anos, 106 pp. (ISBN: 84-263-5024-0).
- \_\_\_\_ (2003b). *A praia da esperanza*. Ilust. Teresa Novoa. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, outubro, col. Merlín, n.º 140, serie Verde, de 9 anos en diante, 103 pp. (ISBN: 84-9782-068-1).
- \_\_\_\_ (2006). *Os gardiáns do bosque*. Ilust. Cristina Durán e Giner Bou. A Coruña: Baía Edicións, col. Carteira de Valores, n.º 5, 29 pp. (ISBN: 84-96526-56-9).
- \_\_\_\_ (2009). *A dama da Luz*. Ilust. Jorge Magutis. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, 36 pp. (ISBN: 978-84-9914-024-7).
- Ferrer, Ánxeles (2006, 2007). *Tres princesas namoradas*. Ilust. da autora. Vigo: Galaxia, col. Árbore/Galaxia, 31 pp. (ISBN: 987-84-8288-957-3)/ Vigo/Madrid: Editorial Galaxia/El País, col. No país dos contos, n.º 8, [32] pp. (ISBN El País: 84-9815-790-0/ISBN Editorial Galaxia: 978-84-8288-987-0).
- Frías Conde, Xavier (1994a). *A luva máxica*. Ilust. Maite Ochoa. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Merlín, serie Laranxa (de 11 anos en adiante), 118 pp. (ISBN: 84-7507-783-8).
- \_\_\_\_ (1994b). *Chuvanet o gnomo aprendiz de tenor*. Ilust. Clara Abad. A Coruña: Bruño, col. Altamar, n.º 15, serie Humor, 107 pp. (ISBN: 84-216-2287-0).

- Gallego Abad, Elena (2010). *Dragal. A herdanza do dragón*. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Fóra de Xogo, n.º 128, 258 pp. (ISBN: 978-84-9914-134-3).
- González, Lola (1993). *Os Mornias*. Ilust. Magdalena Padial. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Merlín, serie Laranxa (a partir dos 11 anos), 100 pp. (ISBN: 84-7507-728-5).
- González, Olalla (2008). *Garavanciño*. Ilust. Marc Taeger. Pontevedra: Kalandraka Editora, col. Os contos do Trasnó, [34] pp. (ISBN: 978-84-8464-682-2).
- González Reboredo, Xosé (1983). *Lendas galegas de tradición oral*. Vigo: Galaxia, col. Biblioteca Básica da Cultura Galega. Cultura popular, n.º 17.
- Gracián, Ánxela (1999). *As bolboretas douradas*. Ilust. Cruz Lago. Santiago: Sotelo Blanco, col. Infantil-Xuvenil, serie A máquina de escribir, n.º 38, 103 pp. (ISBN: 84-7824-342-4).
- \_\_\_\_ (2004). *Chis Chisgarabís*. Ilust. Xulia Barros. Zaragoza: Luís Vives/Tambre, col. Ala Delta, n.º 7, serie Azul, a partir de 8 anos, 123 pp. (ISBN: 84-263-5185-9).
- Graña Villar, Bernardino (1994). *Cristo e San Pedro peregrinos. (Contos populares de Galicia)*. Ilust. Luís González. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Gran Merlín, 158 pp. (ISBN: 84-7507-836-2).
- Harguindey, Enrique e Maruxa Barrio (eds., 1983). *Contos populares*. Vigo: Galaxia, col. Biblioteca básica da cultura galega.
- \_\_\_\_ (1994). *Antoloxía do conto popular galego*. Vigo: Galaxia, col. Literaria, n.º 122.
- Heinze, Ursula (1991). *A nena de ouro*. Ilust. Miguel Vigo. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Merlín (de 9 anos en diante), 104 pp. (ISBN: 84-7507-517-7).
- Hermilla Alberti, M<sup>a</sup> Dolores (adapt., 2000). *As fabas máxicas*. Ilust. Juan Rivas Fernández. Pontevedra: Kalandraka Editora, col. Os contos do trasno Comodín, 34 pp. (ISBN: 84-95123-87-8).
- Hernández Luján, Alicia (2010). *Os dragóns do arco da vella/Rainbow Dragons*. Ilust. da autora. Vigo: Nova Galicia Edicións, 25 pp. (ISBN: 978-84-92590-70-4).
- Iglesias de Souza, Luís (1983). *Contos miúdos*. Ilust. F. Giménez de la Rosa. León: Everest, 100 pp. (ISBN: 84-241-5299-9).
- \_\_\_\_ (1988). *As historias da Dama Branca*. Ilust. Enrique Ibáñez Clemente. A Coruña: Nova Galicia, col. A torre e a flor, serie Un conto tódolos días (a partir dos 9 anos), 217 pp. (ISBN: 84-403-0018-2).

- Janeiro Casal, Manuel (2008). *A fada das lapas*. Ilust. Zita Delaco. Vigo: Editorial Galaxia, 58 pp. (ISBN: 978-84-9865-133-1).
- Kühn-Bode, Heidi, Xosé Miranda, Xosé Antonio Perozo, Miro Villar (2006). *Contos de vermes, libros, princesas e parrulos*. Ilust. Víctor Rivas. Santiago de Compostela: Xunta de Galicia. Dirección Xeral de Creación e Difusión Cultural, col. Lagarto Pintado, até 7 anos, 58 pp. (DL: C-735-2006).
- La Voz de Galicia (2001). *Antoloxía do conto de tradición oral*. A Coruña/Vigo: La Voz de Galicia/Edicións Xerais de Galicia, col. Biblioteca Galega 120, n.º 120, 119 pp. (ISBN de La Voz de Galicia: 84-88254-79-2) (ISBN de Edicións Xerais de Galicia: 84-8302-732-1).
- Liván, Paco (2005). *¡Manda narices!* Ilust. de Iván Prieto. Pontevedra: OQO Editora, col. O, 44 pp. (ISBN: 84-934516-1-4).
- Llor Cerdán, Isabel (1995). *Contos de tempos vellos*. Ilust. da cuberta Vizoso. Sada-A Coruña: Edicións do Castro, col. Narrativa para nenos, 77 pp. (ISBN: 84-7492-755-2)
- López Casanova, Arcadio (1973). *O bosque de Ouriol*. Vigo: Galaxia, 23 pp. (ISBN: 84-7154-173-4).
- López Domínguez, Xan (1990, 2007). *Voces na lagoa do espantallo*. Ilust. do autor. Vigo: Galaxia, col. A Chalupa, n.º 36, [32 pp.]. (ISBN: 84-7154-737-6)/ Vigo: Editorial Galaxia, col. Árbore, [30] pp. (ISBN: 978-84-9865-014-3).
- \_\_\_\_ (1995). *Gago por Merenda*. Ilust. do autor. A Coruña: Edebé-Rodeira, col. O tren azul, n.º 1 (primeiros lectores), 27 pp. (ISBN: 84-8116-307-4).
- \_\_\_\_ (2000). *A princesa e o dragón*. Ilust. do autor. Barcelona: Editorial Casals, col. O Trolebús, serie Primeiros lectores, n.º 14, 79 pp. (ISBN: 84-218-2077-X).
- López Rodríguez, Xavier (2003). *A alfombra falsa*. Ilust. Noemí López. A Coruña: Everest Galicia, col. Montaña encantada, serie Verde, a partir de 8 anos, 65 pp. (ISBN: 84-403-0435-8).
- Lourenzo Baleirón, Eusebio (1986). *Libro das viaxes e dos soños*. Ilust. N. Fernández. A Coruña: Vía Láctea, col. Textos, 89 pp. (ISBN: 84-86531-06-3).
- Lourenzo González, Manuel (1995). *No outono das fragas*. Ilust. R. Losada. Vigo: Edicións do Cumio, col. Gaivota, n.º 19, 102 pp. (ISBN: 84-87126-91-X).
- \_\_\_\_ (1998). *Tanis I o Mocoso*. Ilust. Santiago Gutiérrez. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Merlín, serie amarela (de 11 anos en diante), 144 pp. (ISBN: 84-8302-268-0).

- \_\_\_\_ (2002). *Estanislao, príncipe de Sofrovia*. Ilust. Santiago Gutiérrez Gómez. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Merlín, n.º 127, serie Amarela (de 11 anos en diante), 160 pp. (ISBN: 84-8302-895-6).
- Loriga, Lupe (2004). *O zapateiro máxico*. Ilust. Ana García Martínez. Vigo: Nova Galicia Edicións, col. Contos de mamá, [23] pp. (ISBN: 84-96293-23-8).
- Maceiras, Lourdes (1989, 1995, 2006). *O torques de ouro*. A Coruña: Vía Láctea, col. Vía Láctea Narrativa, 127 pp. (ISBN: 84-86531-51-9)/ Ilust. Manuel Uhía. Zaragoza: Edelvives, col. Ala Delta, serie Verde (a partir dos 11 anos), 140 pp. (ISBN: 84-263-2545-9)/ Ilust. Irene Fra. Vigo: Luís Vives/Tambre, col. Ala Delta, n.º 16, serie verde, a partir de 10 anos, 171 pp. (ISBN: 84-88681-72-0).
- Marcos, Xesús Manuel (2004). *O brindo de ouro. I. A chamada do Brindo*. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Fóra de xogo, n.º 80, 233 pp. (ISBN: 84-9782-206-4).
- \_\_\_\_ (2009). *O brindo de ouro. II. A Táboa da Hospitalidade*. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Fóra de Xogo, n.º 125, 412 pp. (ISBN: 978-84-9914-064-3).
- \_\_\_\_ (2010). *O esconxurador*. Deseño da cuberta Fausto Isorna. Vigo: Editorial Galaxia, col. Costa Oeste, 102 pp. (ISBN: 978-84-9865-253-6).
- Marín, Xaquín (1999). *Dragón Rock*. Ilust. do autor. Barcelona: Editorial Casals, col. O Trolébús, n.º 11 (a partir de 11 anos), 81 pp. (ISBN: 84-218-2076-1).
- Mariño Ferro, Xosé Ramón (adapt., 2000a). *Os dous xemelgos, o dragón e o pazo encantado*. Ilust. Cesáreo Varela. Vigo: Edicións do Cumio, col. Contos Marabillosos, 27 pp. (ISBN: 84-8289-113-8).
- \_\_\_\_ (adapt., 2000b). *Brancaflor*. Ilust. Cesáreo Varela. Vigo: Edicións do Cumio, col. Contos Marabillosos, 27 pp. (ISBN: 84-8289-109-X).
- \_\_\_\_ (adapt., 2000c). *Iria e o cabalo Buligán*. Ilust. Cesáreo Varela, Vigo: Edicións do Cumio, col. Contos Marabillosos, 23 pp. (ISBN: 84-8289-110-3).
- \_\_\_\_ (adapt., 2000d). *A filla do rei*. Ilust. Cesáreo Varela. Vigo: Edicións do Cumio, col. Contos Marabillosos, 27 pp. (ISBN: 84-8289-108-1).
- Martín, Paco (1990). *Servando I rei do mundo enteiro*. Ilust. Xan Balboa, Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Merlín, serie Azul (de 7 anos en adiante), 52 pp. (ISBN: 84-7507-477-4).

- Martínez Pereiro, X. L. (2003). *A muller mariña. (Dunha mítica criatura do mar e da terra)*. Ilust. Ana Pillado Veja. Vigo: Edicións A Nosa Terra, col. Relatos históricos, 69 pp. (ISBN: 84-96203-38-7).
- Mejuto Rial, Eva (adapt., 2003). *O zapateiro e os trasnos*. Ilust. Elia Manero. Pontevedra: Kalandraka Editora, col. Os contos do trasno, [36] pp. (ISBN: 84-8464-212-7).
- \_\_\_\_ (2007). *Tres desexos*. Ilust. Gabriel Pacheco. Pontevedra: OQO Editora, col. O. Contos a pedir de boca, de 3 a 7 anos, [32] pp. (ISBN: 978-84-96788-63-3).
- Méndez, Raquel (adapt., 2000). *Os dous corcovados*. Ilust. Óscar Villán. Pontevedra: Kalandraka Editora, col. Os contos do trasno Comodín, [34 pp.]. (ISBN: 84-8464-023-X).
- Méndez Ferrín, Xosé Luís (1985, 1997). *Arnoia, Arnoia*. Ilust. Pepe Barro. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, 77 pp. (ISBN: 84-7507-197-X)/ Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Fóra de xogo, n.º 20, 93 pp. (ISBN: 84-8302-094-7).
- Meroto, Tina (adapt., 2005). *A bruxa regañadentes*. Ilust. Maurizio A. C. Quarello. Pontevedra: OQO Editora, col. O. Contos de pedir de boca, [44] pp. (ISBN: 84-96573-00-1).
- Miloro Costas, Rosario (2004). *¡Cóntame un conto, Alfonsiño!* Ilust. Erea Ledo Vázquez. Vigo: Ir Indo Edicións, col. Elefante Contacontos, n.º 32, serie Rosa, mais de 5 anos, 31 pp. (ISBN: 84-7680-503-9).
- Mini (Xosé Luís Cruz) e Mero (Baldomero Iglesias Dobarrio) (1995). *Contos de vellos para nenos*. Ilust. Iria, Miguel, Rocío, Sabela, Iago, Rubén e Manolo. Lugo: Citania de Publicacións, 142 pp. (ISBN: 84-8231-002-X).
- \_\_\_\_ (recomp. e adapt.) (1996). *Somos lenda viva: lendas para rapaces*. Lugo: Citania de Publicacións, 263 pp. (ISBN: 84-8231-014-3).
- Miranda, Xosé (2000). *Lúa e os nubeiros*. Ilust. Fran Jaraba. Vigo: Galaxia, col. Sete mares, n.º 11, 105 pp. (ISBN: 84-8288-392-5).
- \_\_\_\_ (2001). *Feitizo*. Ilust. Fernando Ruibal Piai. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Merlín, n.º 109, de 11 anos en diante, 68 pp. (ISBN: 84-8302-623-6).
- \_\_\_\_ (2004). *Álvaro e Álvaro*. Ilust. Patricia Castelao. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, outubro, col. Merlín, n.º 144, serie Verde, de 9 anos en diante, 56 pp. (ISBN: 84-9782-214-5).

- \_\_\_ (2006). *Amancio Amigo e o meigo de Salamanca*. Ilust. Patricia Castelao. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Amancio Amigo, n.º 1, 126 pp. (ISBN: 84-9782-484-9).
- \_\_\_ (2007). *A nena pálida*. Ilust. Ramón Trigo. Vigo: Tambre, col. Ala Delta, Serie Verde, n.º 19, a partir dos 10 anos, 75 pp. (ISBN: 978-84-96772-58-2).
- \_\_\_ (2008). *Amancio Amigo e o demo da botella*. Ilust. Patricia Castelao. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Amancio Amigo, n.º 2, 150 pp. (ISBN: 978-84-9782-890-1).
- Miranda, Xosé, Antonio Reigosa e Xoán Ramiro Cuba (1998a). *Contos Marabillosos I*. Ilust. Teresa Novoa. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Cabalo buligán, n.º 1, 54 pp. (ISBN: 84-8302-328-8).
- \_\_\_ (1998b). *Contos Marabillosos II*. Ilust. Enjamio. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Cabalo buligán, n.º 2, 61 pp. (ISBN: 84-8302-329-6).
- \_\_\_ (1999a). *Contos marabillosos III*. Ilust. Fino Lorenzo. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Cabalo Buligán, n.º 3, 57 pp. (ISBN: 84-8302-400-4).
- \_\_\_ (1999b). *Contos marabillosos IV*. Ilust. Rocío Martínez. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Cabalo Buligán, n.º 4, 51 pp. (ISBN: 84-8302-400-2).
- \_\_\_ (2000a). *Contos de maxia I*. Ilust. Sergio Casas. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Cabalo buligán, n.º 5, 67 pp. (ISBN: 84-8302-510-8).
- \_\_\_ (2000b). *Contos de maxia II*. Ilust. Lázaro Enríquez. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Cabalo buligán, n.º 6, 67 pp. (ISBN: 84-8302-509-4).
- \_\_\_ (2000c). *Contos de maxia III*. Ilust. Xan Balboa. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Cabalo buligán, n.º 7, 67 pp. (ISBN: 84-8302-552-3).
- \_\_\_ (2000d). *Contos de maxia IV*. Ilust. Irene Fra. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Cabalo buligán, n.º 8, 67 pp. (ISBN: 84-8302-552-3).
- \_\_\_ (2001). *Pequena Mitoloxía de Galicia*. Ilust. Irene Fra, Enjamio, Fino Lorenzo e Teresa Novoa. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, 112 pp. (ISBN: 84-8302-705-4).
- Miranda, Xosé e Antonio Reigosa (2001a). *Contos fantásticos, I*. Ilust. Marta Riera. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Cabalo buligán, n.º 11, 64 pp. (ISBN: 84-8302-675-9).
- \_\_\_ (2001b). *Contos fantásticos, II*. Ilust. Ánxeles Ferrer. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Cabalo buligán, n.º 12, 61 pp. (ISBN: 84-8302-676-7).
- \_\_\_ (2002a). *Contos de encantamentos I*. Ilust. Andrés Meixide. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Cabalo buligán, n.º 15, 76 pp. (ISBN: 84-8302-866-2).



- \_\_\_\_ (2000b). *Contos de encantamentos II*. Ilust. Fernando L. Juárez. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Cabalo buligán, n.º 16, 73 pp. (ISBN: 84-8302-867-0).
- \_\_\_\_ (2002c). *Cando os animais falaban*. Ilust. Andrés Meixide. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, 119 pp. (ISBN: 84-8302-907-3).
- \_\_\_\_ (2004a). *Contos prodixiosos, I*. Ilust. Patricia Castelao. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Cabalo buligán, n.º 19, 61 pp. (ISBN: 84-9782-114-9).
- \_\_\_\_ (2004b). *Contos prodixiosos, II*. Ilust. Chus Ferrín. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Cabalo buligán, n.º 20, 79 pp. (ISBN: 84-9782-115-7),
- Mirinda, Cristina (1998). *Mago A e Mago B*. Ilust. Rubén López. Pontevedra: Kalandraka Editora, 24 pp. (ISBN:84-923553-4-4).
- Mondelo, José (2009). *O informe do empregado Mendes*. Ilust. Fernando Llorente. A Coruña: Baía Edicións, col. Meiga Moira, n.º 17, [a partir de 10 anos], 71 pp. (ISBN: 978-84-92630-18-9).
- Morandeira, Luísa (adapt., 2005). *Valentino*. Ilust. Renata Gallio. Pontevedra: OQO Editora, col. Q., para lectores intrépidos, 56 pp. (ISBN: 84-96573-15-X).
- \_\_\_\_ (2007). *Zalgum*. Ilust. Bernardo Carvalho. Pontevedra: OQO Editora, col. Q, para lectores intrépidos, de 7 a 12 anos, [78] pp. (ISBN: 978-84-96788-73-2).
- Moreda Rodríguez, Eva (1997). *Breogán de Guisamonde o cabaleiro da Gaivota*. Ilust. Siro López. Santiago: Fundación Caixa Galicia/Biblioteca Nova 33, col. Nova 33, n.º 20, 85 pp. (ISBN: 84-89231-52-4).
- Mosteiro, Carlos (2007). *Unha bruxa ben rara*. Ilust. David Pintor. Madrid: Ediciones SM, col. O Barco de Vapor, n.º 39, a partir dos 12 anos, 126 pp. (ISBN: 978-84-675-1692-0).
- Neira Cruz, Xosé A. (1989). *Ó outro lado do sumidoiro*. Ilust. Pepe Carreiro. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Merlín, serie Laranxa (de 11 en diante), 157 pp. (ISBN: 84-7507-375-1).
- \_\_\_\_ (1990, 2000). *Melanio e os paxaros*. Ilust. Pepe Carreiro. Santiago de Compostela: Sotelo Blanco Edicións, col. Sotelo Blanco Infantil, n.º 1, serie Lapis (a partir de 8 anos), 46 pp. (ISBN: 84-7824-085-3)/ Ilust. Luís Castro Enjamio. Madrid: Ediciones SM, col. O barco de vapor, n.º 18, serie Branca (primeiros lectores), 57 pp. (ISBN: 84-348-7075-4).

- \_\_\_\_\_ (1998). *O xenio de Sultán*. Ilust. Xulia Barros. Santiago de Compostela: Xunta de Galicia, col. A Maxia das Palabras, 22 pp. (DL: C-789/1998).
- \_\_\_\_\_ (2010). *O medo de Mo*. Ilust. Sara Rojo Pérez. Madrid: Macmillan Iberia, col. Eu leo en galego, + 6 anos, 45 pp. (ISBN: 978-84-7942-712-2).
- Neira Vilas, Xosé (1983). *Contos vellos pra rapaces novos*. Ilust. Karawane. Sada-A Coruña: Edicións do Castro, col. Narrativa pra nenos, 191 pp. (ISBN: 84-7492-197-X).
- Novoneyra, Uxío (1998, 2006). *Ilda, o lobo, e corzo e o xabarín*. Ilust. Manuel Uhía. Barcelona: Edelvives, col. Ala Delta, n.º 50, serie vermella (a partir dos 5 anos), 43 pp. (ISBN: 84-263-3727-9)/ Vigo: Tambre, col. Ala Delta, n.º 13, a partir de 5 anos, 36 pp. (ISBN: 84-88681-46-1).
- Núñez, Toño (2000). *O señor Mago e a folla*. Ilust. Suso Cubeiro. A Coruña: Everest Galicia, col. Montaña Encantada (primeiros lectores), 47 pp. (ISBN: 84-403-0395-5).
- \_\_\_\_\_ (2007). *O monstro dos Ancares*. Ilust. Xosé Tomás. Vigo: Editorial Galaxia, col. Árbore, n.º 148, a partir dos 8 anos, 52 pp. (ISBN: 978-84-7154-008-9).
- Otero, Encarna (2008). *A serea do mundo*. Ilust. Elisa Gallego Picard. Vigo: Editorial Galaxia, [24] pp. (ISBN: 978-84-9865-109-6).
- Oya Martínez, Milagros (1995a). *Un conto abraiante*. Ilust. Víctor Aparicio. Vigo: S. M., col. O Barco de Vapor n.º 20, serie laranxa (a partir dos 9 anos), 105 pp. (ISBN: 84-348-4537-7).
- \_\_\_\_\_ (1995b). *Viaxe á terra negra dos pancos*. Ilust. F. Mantecón. Vigo: Edicións do Cumio, col. Gaivota, n.º 20, 87 pp. (ISBN: 84-8289-009-3).
- Patacrúa (2005). *Verlioka*. Ilust. Sergio Mora. Pontevedra: OQO Editora, col. O, 44 pp. (ISBN: 84-934499-9-7).
- \_\_\_\_\_ (2006). *A Princesa do Caurel*. Ilust. Javier Solchaga. Pontevedra: OQO Editora, col. O, [34] pp. (ISBN: 84-96573-52-4).
- \_\_\_\_\_ (2009). *A pota que trota*. Ilust. Kristina Andres. Pontevedra: OQO Editora, col. O. Contos a pedir de boca, de 3 a 7 anos, [30] pp. (ISBN: 978-84-96788-95-4).
- Paz, Begoña (2005). *Norocai. Libro Primeiro. A illa durmida*. Ilust. Beatriz Parra Moracho. A Coruña: Baía Edicións, col. Meiga Moira, n.º 3, a partir de 11 anos, 159 pp. (ISBN: 84-86526-18-6).

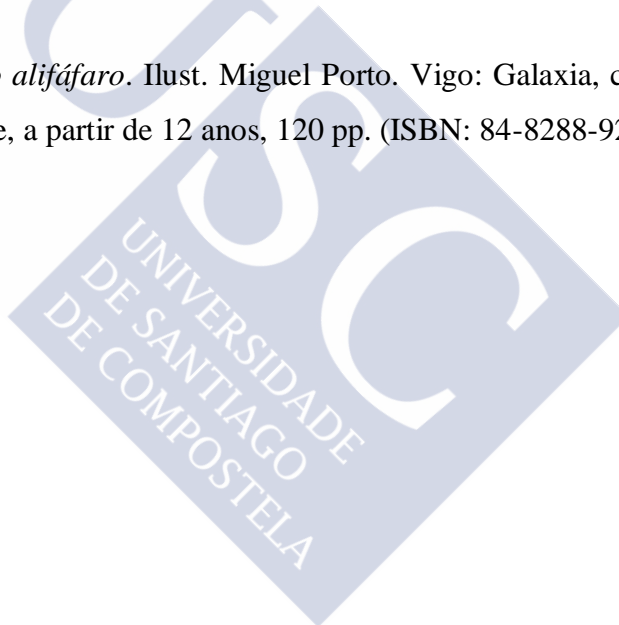
- Paz Suárez, Sebastián (2005). *Contos de encantamentos*. Introd. Aurora Marco. Debuxos Celtia Ponte Lope. Noia-A Coruña: Toxosoutos, col. Nume, 89 pp. (ISBN: 84-96259-79-X).
- Pérez, Nacho (1997). *Alba, unha aprendiz de meiga*. Ilust. Fran Jaraba. Zaragoza: Edelvives, col. Ala Delta, n.º 49, Serie marrón (a partir dos 12 anos), 114 pp. (ISBN: 84-263-3717-1).
- Pérez Iglesias, David (1987). *O pergameo de Elir*. A Coruña: Vía Láctea, col. Narrativa, 95 pp. (ISBN: 84-86531-34-9).
- Perozo, Xosé A. (1987). *O senso do nariz*. Ilust. Manuel Janeiro. Vigo: Galaxia, col. Tartaruga, n.º 11, serie Galega, [28 pp.]. (ISBN: 84-7154-595-0).
- \_\_\_\_ (1988). *O segredo de Cibrán e outros contos*. Ilust. Fernando Morales. Introd. Modesto Hermida García. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Xabarín, n.º 32, 123 pp. (ISBN: 84-7507-300-X).
- \_\_\_\_ (1993). *Don Ogro de papel*. Ilust. Penélope Ares. Santiago de Compostela: Sotelo Blanco Edicións, col. Sotelo Blanco infantil e xuvenil, n.º 13, serie Lapis (até os 8 anos), 30 pp. (ISBN: 84-7824-182-5).
- \_\_\_\_ (1995). *Contos máxicos*. Ilust. M<sup>a</sup> Fe Quesada. A Coruña: Editorial Bruño, col. Alta mar, serie Contos, n.º 19, 107 pp. (ISBN: 84-216-2605-1).
- \_\_\_\_ (1998). *Camiño de fantasía*. Ilust. Xaime Asensi. Santiago de Compostela: Sotelo Blanco Edicións, col. Xuvenil, serie O ordenador (dos 12 anos en diante), 140 pp. (ISBN: 84-7824-316-X).
- \_\_\_\_ (1999). *Papá Ogro*. Ilust. Evaristo Pereira. Vigo: Ir Indo Edicións, col. O elefante contacontos, n.º 7 (máis de 5 anos), 39 pp. (ISBN: 84-7680-320-6).
- \_\_\_\_ (2004). *Vanesa non quere ser princesa*. Ilust. Xaime Asensi. Santiago: Sotelo Blanco Edicións, col. Bolboreta, [32] pp. (ISBN: 84-7824-444-1).
- Pillado Vega, Ana (2008). *Carlota e o príncipe azul*. Vigo: Promocións Culturais Galegas/Edicións A Nosa Terra, col. Lila Lilaina, n.º 3, [20] pp. (ISBN: 978-84-8341-065-3).
- Pinto&Chinto (2010). *Contos para nenos que dormen deseguida*. Ilust. dos autores. Pontevedra: Kalandraka Editora, col. Seteleguas, 63 pp. (ISBN: 978-84-8464-700-3).
- Pisón, Xesús (1985). *A porta prohibida*. Ilust. Pepe Carreiro. Vigo: Galaxia, col. Tartaruga, n.º 4, serie Galega, [32 pp.]. (ISBN: 84-7154-521-7).

- \_\_\_\_ (1987). *O demo presumido*. Ilust. Fernando Sampil. Vigo: Galaxia, col. A Chalupa, n.º 26, [32 pp.]. (ISBN: 84-7154-585-3).
- Pita, Charo (2009). *Velliñas*. Ilust. Fátima Alonso. Pontevedra: OQO Editora, col. O. Contos a pedir de boca, 48 pp. (ISBN: 978-84-9871-150-9).
- Presunto, Ana (adapt., 2006). *Bóla de Manteiga*. Ilust. Iván Suárez. Pontevedra: OQO Editora, col. O, [44] pp. (ISBN: 84-96573-53-2).
- Prieto, Laureano (1968). *Conto pra nenos*. Vigo: Galaxia. (DL: VG-1-1968).
- Queipo, Xavier (2005). *O espello e o dragón*. Ilust. Maite Ramos. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Merlín, n.º 149, serie Azul, a partir de 7 anos, 59 pp. (ISBN: 84-9782-276-5).
- \_\_\_\_ (2007). *Saladina*. Vigo: Editorial Galaxia, col. Costa Oeste, n.º 10, 100 pp. (ISBN: 978-84-9865-024-2)
- Queizán, M<sup>a</sup> Xosé (1985, 1989, 2003). *O segredo da pedra figueira*. Ilust. Maife Quesada. Vigo: Tintimán, 94 pp. (ISBN: 84-398-5548-6)/ Edicións Xerais de Galicia, col. Xabarín, n.º 89, 82 pp. (ISBN: 84-7507-390-5)/ Edicións Xerais de Galicia, col. Fóra de xogo, n.º 69, 112 pp. (ISBN: 84-7507-884-2).
- Quintáns Suárez, Manuel (ed., 1993). *Antoloxía de contos populares de Galicia*. A Coruña: Tambre, col. Narrativa, 155 pp. (ISBN: 84-88681-02-X).
- Quintiá, Xerardo (2002). *A verdadeira historia do burro Feldespato*. Ilust. Andrea López. Vigo: Editorial Galaxia, col. Árbore, serie Verde (a partir de 9 anos), n.º 118, 59 pp. (ISBN: 84-8288-537-5).
- \_\_\_\_ (2007). *Titiritesa*. Ilust. Maurizio A.C. Quarello. Pontevedra: OQO Editora, col. O. Contos a pedir de boca, [40] pp. (ISBN: 978-84-96788-94-7).
- Reigosa, Antonio (2001). *Resalgarío*. Ilust. Santiago Gutiérrez Gómez. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Merlín, n.º 108, de 11 anos en diante, 99 pp. (ISBN: 84-8302-625-2).
- \_\_\_\_ (2007). *A escola de Briador*. Ilust. Noemí López. A Coruña: Editorial Everest Galicia, col. Montaña Encantada, a partir de 10 anos, 114 pp. (978-84-4030-535-0)
- Reigosa, Carlos G. (1998). *Dous máis dous. Catro contos para nenos*. Ilust. Xaime Asensi. Santiago de Compostela: Sotelo Blanco Edicións, col. Infantil, n.º 33, serie A máquina de escribir (dos oito anos en diante), 76 pp. (ISBN: 84-7824-329-1).

- Risco, Vicente (2004). *Tres contos maravillosos*. Ilust. Jacobo Fernández. Vigo: Galaxia, col. árbore/galaxia, n.º 125, serie Laranxa, a partir de 8 anos, 47 pp. (ISBN: 84-8288-691-6).
- Rivadulla Corcón, X. H. (2007a, 2009). *O sorriso de Claudia*. Ilust. Andrés Meixide. Santiago de Compostela: Sotelo Blanco/Galicia Hoxe/Xunta de Galicia (Consellaría de Medio Ambiente e Desenvolvemento Sostible), 27 pp. (ISBN: 987-84-7824-519-2).
- \_\_\_\_ (2007b). *A balada de Roi Nemiña*. Ilust. Jaime Asensi. Barcelona: Editorial Planeta&Oxford, col. Camaleón, Serie Azul, [73] pp. (ISBN: 978-84-9811-104-0).
- Rivas, Manuel (2009). *O sombreiro Chichiriteiro*. Ilust. Patricia Castela. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Merlín, [58] pp. (ISBN: 978-84-9782-962-5).
- Rodríguez, Manuela (adapt., 2002). *O pescador e a súa muller*. Ilust. Josep Rodés. Pontevedra: Kalandraka Editora, col. Os contos do trasno, [44 pp.]. (ISBN: 84-8464-161-9).
- Rouco Puentes, Fina (1988). *Lendas que poderían ser*. Ilust. Anna Vivares e Teresa Seguí. A Coruña: Casals, col. Trolebús, n.º 3, 67 pp. (ISBN: 84-218-0900-8).
- \_\_\_\_ (1995). *Unha troll no faiado*. Ilust. Fran Jaraba. Barcelona: Editorial Casals, col. O Trolebús, n.º 5 (a partir de 11 anos), 122 pp. (ISBN: 84-218-1464-8).
- RuAn (2009). *O dragón comemedo*. Ilust. o autor. A Coruña: Bahía Edicións, col. Xiz de cor, n.º 21, a partir de 3 anos, [26] pp. (ISBN:978-84-92630-31-8).
- Sánchez, Gloria (1997). *Sete casas, sete bruxas e un ovo*. Ilustr. Xan López Domínguez. Vigo: Ediciones SM, col. O Barco de Vapor, n.º 14, Primeiros Lectores, 62 pp. (ISBN: 84-348-5515-1).
- \_\_\_\_ (1998). *Manual para unha pequena meiga*. Ilust. M<sup>a</sup> Fe Quesada. Barcelona: Edebé Rodeira, col. Tucán, serie azul (a partir de 6 anos), n.º 18, 90 pp. (ISBN: 84-8116-666-9).
- \_\_\_\_ (2000). *Matapitos.com*. Ilust. Fran Jaraba. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Merlín, serie verde, de 9 anos en diante, 104 pp. (ISBN: 84-8302-519-1).
- \_\_\_\_ (2003). *Contos con letras*. Ilust. e grafismo Carmen Corrales e Leticia Esteban. Madrid: Ediciones SM, col. O barco de vapor, n.º 19, serie Branca, 46 pp. (ISBN: 84-348-9334-7).
- \_\_\_\_ (2010). *Florentino, o príncipe Quino*. Ilust. Xan López Domínguez. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Merlín, 53 pp. (ISBN: 978-84-9914-109-1).

- Seoane, Xavier (2010). *Filiberto e Sofonisba*. Ilust. Ana Santiso. Vigo: Edelvives-Tambre, col. Ala Delta, serie verde, a partir dos 10 anos, 126 pp. (ISBN: 978-84-92404-78-0).
- Toro, Suso de (2003). *Morgún (Lobo Máxico)*. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Fóra de xogo, n.º 70, 158 pp. (ISBN: 84-9782-053-3).
- Vázquez, Dora (1975). *Campo e mar aberto. Contos, poemas e textos galegos pra ler os nenos*. Ilust. nenos da Agrupación Escolar de Muxía e Luís Cid. Lugo: Edicións Celta, 86 pp. (ISBN: 84-7044-074-8).
- \_\_\_\_ (1996). *Contos para nenas e nenos: circo, estrelas, pinos... rosas, paxaros...* Ilust. M<sup>a</sup> Teresa Villalva. Ourense: Gráficas Gutenberg, 47 pp. (DL: OR-29/96).
- Vázquez, Dora e Pura Vázquez (1985). *Viaxe ó país dos contos e da poesía: poesía e contos para os nenos*. Ourense: Caixa de Aforros Provincial de Ourense, 91 pp. (ISBN: 84-405-2276-5).
- Vázquez, Efrén (1994). *O Trasnó Mixiricas*. Ilust. Riera. Vigo: Edicións do Cumio, col. Gaivota, n.º 18, 127 pp. (ISBN: 84-87126-84-7).
- Vázquez Álvarez, David D. (2008). *Améndoas e flores silvestres*. Ilust. Noemí López. A Coruña: Baía Edicións, col. Meiga Moira, n.º 14, a partir 12 anos, 325 pp. (ISBN: 978-84-96893-75-7).
- Vázquez Chantada, Francisco (2003). *Crónica de Ofiusa*. Santiago de Compostela: Sotelo Blanco Edicións, col. Docexvintedous, 164 pp. (ISBN: 84-7824-433-6).
- Vázquez Freire, Miguel (1989). *O gato Bógar*. Ilust. Asun Balzola. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Merlín (de 9 anos en diante), 63 pp. (ISBN: 84-7507-376-X).
- Vega Cerqueiro, Mari (2006). *O camiño a Tibiáns*. Santiago de Compostela: Sotelo Blanco Edicións, col. Xuvenil. O Ordenador, n.º 53, dos 12 anos en diante, 80 pp. (ISBN: 84-7824-490-5).
- Vidal, Francisco Antonio (2003). *O botín da inmortalidade*. Ilust. Xosé Luís Veiras Manteiga. Noia-A Coruña: Toxosoutos, col. Nume, 95 pp. (ISBN: 84-96259-03-X).
- Villar Janeiro, Helena (1989). *A cidade de Aldara*. Ilust. María Fe Quesada. Barcelona: Casals, col. Trolebús, n.º 5, 106 pp. (ISBN: 84-218-1012-X).
- \_\_\_\_ (1994). *Contos do paxaro azul*. Ilust. Francisco Bueno. Santiago de Compostela: Sotelo Blanco Edicións, col. Sotelo Blanco infantil e xuvenil, n.º 18, serie Máquina de escribir (de 8 anos en adiante), 91 pp. (ISBN: 84-7824-212-0).

- VV. AA. (1992). *Tres trebellos máxicos*. Ilust. Manuel Uhía. Vigo: Ir Indo Edicións/Xunta de Galicia/Consellaría de Cultura e Xuventude/Dirección Xeral de Cultura, col. Lagarto pintado, n.º 7, 58 pp.
- \_\_\_\_ (2000). *Lendas, contos e outras historias*. Lugo: Centro de Servicios Sociais de Vilalba/CEIP “A. Insua Bermúdez”/Xunta de Galicia (Consellería de Sanidade e Servicios Sociais/Consellería de Educación e Ordenación Universitaria/Consellería de Cultura, Comunicación Social e Turismo), 87 pp. (D. L.: 270-2000).
- \_\_\_\_ (2008). *De cando a primavera cría que era inverno*. Ilust. Marta Álvarez. Santiago de Compostela: Xunta de Galicia. Dirección Xeral de Creación e Difusión Cultural/Gálix, col. Lagarto Pintado, 64 pp. (D.L. C. 902-2008)
- Yáñez Casal, Antonio (2004). *Don Cosme e o telegrama amarelo*. Ilust. Xulia Barros. A Coruña: Casals, col. O Trolebús, n.º 20, a partir de 8 anos, 115 pp. (ISBN: 84-218-3155-0).
- \_\_\_\_ (2006). *Crisóstomo o alifáfar*. Ilust. Miguel Porto. Vigo: Galaxia, col. Árbore/Galaxia, n.º 141, serie verde, a partir de 12 anos, 120 pp. (ISBN: 84-8288-920-6).



## B. Bibliografía secundaria ou pasiva

- Aarne, Antti (1910). *Verzeichnis der Märchentypen*. Helsinki: Suomalaisen Tiedeakatemia, FF Communications, 3.
- \_\_\_\_ (1913). *Leitfaden der vergleichenden Märchenforschung*. Helsinki: FF Communications, 13.
- Aarne, Antti e Stith Thompson (1928, 1961, 1995). *The types of the Folk-Tale. A Classification and Bibliography*. Helsinki: Academia Scientiarum Fennica, col. FF Communications/ Traducido e ampliado por Stith Thompson. *The types of the Folk-Tale. A Classification and Bibliography*. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia/ *Los tipos del cuento folklórico. Una clasificación*. Helsinki: Academia Scientiarum Fennica, col. FF Communications, n.º 258.
- Agra Pardiñas, María Jesús e Blanca-Ana Roig Rechou (2007). “Artextos: los álbumes infantiles”. En Fernando Azevedo, Joaquim Machado de Araújo, Cláudia Sousa Pereira e Alberto Filipe Araújo (coords.), *Imaginário, Identidades e Margens. Estudos em torno da Literatura Infanto-Juvenil*. Gaia-Porto: Gailivro, col. Mitologia e Memória, pp. 439-446.
- Agrelo Costas, Eulalia (2013). “Entre princesas e dragóns”, en *El Correo Gallego*, “Tendencias”, “Literatura Infantil e Xuvenil”, “ELOS de lectura”, 15 xaneiro, p. 42.
- Aína Maurel, Pablo (2012). *Teorías sobre el cuento folclórico. Historia e interpretación*. Zaragoza: Institución “Fernando el Católico”, col. Estudios. Filología.
- Álvarez, José Álvaro e M<sup>a</sup> Isabel Soto López (2004). “Literatura infantil e xuvenil 2002-2003. Un estado saudable”, en *Anuario Grial de Estudos Literarios Galegos 2003*, “Panorámicas”, pp. 100-107.
- \_\_\_\_ (2005). “Literatura infantil e xuvenil 2004. Un ano digno”, en *Anuario Grial de Estudos Literarios Galegos 2004*, “Panorámicas”, pp. 120-130.



- \_\_\_\_ (2006). “A literatura infantil e xuvenil galega en 2005”, en *Anuario Grial de Estudos Literarios Galegos 2005*, “Panorámicas”, pp. 149-158.
- \_\_\_\_ (2007). “A literatura infantil e xuvenil galega en 2006”, en *Anuario Grial de Estudos Literarios Galegos 2006*, “Panorámicas”, pp. 123-133.
- Álvarez Núñez, Sabela (1991). “Modelos masculino e feminino no libro infantil”, en *Boletín galego de literatura*, n.º 5, 87-91.
- Amado, Ana (2006-2007: 20). “E se de verdade hai tesouros asolagados?”, en *Tempos Novos*, “Protexa”, n.º 1, “proPostas”, inverno, p. 20.
- \_\_\_\_ (2007). “Seguro que foi un trasno”, en *Tempos Novos*, “Protexa”, n.º 2, “proPostas”, primavera, p. 19.
- Anderson Imbert, E. (1992). *Teoría y técnica del cuento*. Barcelona: Ariel, col. Letras e ideas. Instrumenta.
- Applebee (1978). *The Child's Concept of Story: Ages Two to Seventeen*. Chicago III: University of Chicago Press.
- A. R. (2002). “Fantaseando illas”, en *Tempos Novos*, n.º 59, “Voces e Culturas. Crítica”, “Libros”, abril, p. 68
- Bal, Mieke (1990). *Teoría de la narrativa (Una introducción a la narratología)*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Bal, Romina (2010). “Xesús Manuel Marcos: ‘O esconxurador’”, en *Galicia Hoxe*, “Vivir. Aulas”, “Ler na escola”, 13 outubro, p. 16.
- Baquero Goyanes, M. (1949). *El cuento español en el siglo XIX*. Madrid. CSIC, col. Revista de Filología Española, n.º 50.
- Bar, Mari Carmen (1999). “Las hadas verdes”, en *Peonza*, n.º 51, decembro, pp. 58-89.
- Bédier, Joseph (1969). *Les Fabliaux (Études de littérature populaire et d'histoire littéraire du moyen age)*. París: Librairie Honoré Champion Editeur, col. Bibliothèque de l'Ecole des Hautes Etudes, n.º 98.
- Bernárdez, Carlos L. (1999). “Recuperando os nosos contos”, en *Guía dos libros novos*, n.º 4, febreiro, p. 29.
- Bettelheim, Bruno (1975, 1992). *The usus of enchantment*, New York: Random House/ Trad. Silvia Furió. *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona: Crítica, col. Serie general. Las ideas, n.º 24, 11ª ed.

- Blanco, Carmen (1991). *Literatura galega da muller*. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Universitaria.
- Blanco Pérez, Domingo (1994). *Historia da literatura popular galega*. Santiago de Compostela: Universidad de Santiago de Compostela, col. Biblioteca de Divulgación, serie Galicia, n.º 14.
- \_\_\_\_ (1996). “A literatura popular”. En A. Ansedo Estraviz et al., *Historia da literatura galega*. Santiago de Compostela: AS-PG/A Nosa Terra, vol. 8, pp. 225-256.
- \_\_\_\_ (2000). “Literatura popular de tradición oral”. En González Reboredo, Xosé Manuel (coord.), *Galicia. Antropoloxía: Imaxinario. Literatura Popula*. A Coruña: Hércules de Ediciones, tomo XXVIII, pp. 56-85.
- \_\_\_\_ (2008). “A literatura de transmisión oral”. En Elisa Fernández Rei e Xosé Luís Regueira Fernández (eds.), *Perspectivas sobre a oralidade*. Santiago de Compostela: Consello da Cultura Galega, Instituto da Lingua Galega, col. Base. Serie Lingüística, n.º 7, pp. 95-118.
- Boggs, Ralph S. (1930, 1993). *Index of Spanish Folktales*. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia, col. FF Communications, XXXII, 90.
- Bortolussi, M. (1985). *Análisis teórico del cuento infantil*. Madrid: Editorial Alhambra, col. Humanidades, serie Estudios, n.º 28.
- Bravo-Villasante, Carmen (1979). *Historia de la literatura infantil española*. Madrid: Editorial Escuela Española S.A. (1ª ed. 1959).
- Brémond, C. (1964). “Le message narratif”, en *Communications*, 4, pp. 4-32.
- \_\_\_\_ (1973). *Logique du récit*. Paris: Éditions du Seuil, col. Poétique.
- Camarena, Julio e Maxime Chevalier (1995). *Catálogo tipológico del cuento folklórico español. Cuentos maravillosos*. Madrid: Editorial Gredos, col. Biblioteca Románica Hispánica, serie IV. Textos, n.º 24.
- Callejo, Jesús (1995). *Hadas. Guía de los seres mágicos de España*. Madrid: EDAF.
- Casanueva Hernández, Margarita (2003). *Las relaciones entre folklore y literatura infantil. Claves interpretativas*. Salamanca: Globalia Ediciones Anthema.
- Cashdan, Sheldon (2000). *La bruja debe morir. De qué modo los cuentos de hadas influyen en los niños*. Madrid: Editorial Debate, col. Temas de Debate.
- Castro Erroteta, Xosé M. de (1996). “Dous bos libros de Bernardino Graña e Antón Castro”, en *A Nosa Terra*, n.º 712, “Guieiro Cultural”, 8 febreiro, p. 23.

- Castro R., Xavier (1999). “Maxia e meigallos de Ana Manana”, en *El Correo Gallego*, “Edición 7”, 7 marzo, p. 7.
- Castro Rodríguez, Xavier (2009). “Un conto inédito de Avilés de Taramancos”, en *Galicia Hoxe*, “Hoxe Galicia”, “Couso e arca”, 24 xaneiro, p. 2.
- Castro Soliño, Dorinda (2004). “Crónica de Ofiusa”, en *Faro de Vigo*, “Faro da Cultura”, n.º 71, “Libros”, 19 febreiro, p. IV.
- \_\_\_\_ (2009). “Pracer da lectura”, en *Faro de Vigo*, “Faro da Cultura”, n.º 278, “Libros”, 12 febreiro, p. IV.
- Cerdá, Hugo (1984). *Ideología y cuentos de hadas*. Madrid, Akal, col. Akal Bolsillo, n.º 109.
- Cerrillo, Pedro C. (2013). *LII. Literatura mayor de edad*. Cuenca. Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, col. Arcadia, n.º 25.
- Cervera, Juan (1991). *Teoría de la Literatura infantil*. Bilbao: Universidad de Deusto.
- CLIJ (1998). “Los mejores libros de la década (1988-1999)”, en *CLIJ. Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, n.º 111, decembro, pp. 41-53.
- \_\_\_\_ (1999). “Lista de Honor. CLIJ 1998 e Los premios del 98”, en *CLIJ. Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, n.º 115, abril, pp. 7-9 e 11-75.
- \_\_\_\_ (2002a). “Pequena mitoloxía de Galicia”, en *CLIJ. Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, n.º 145, febreiro, p. 73.
- \_\_\_\_ (2002b). “Víchela, víchela?”, en *CLIJ. Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, n.º 150, xuño, p. 65.
- \_\_\_\_ (2003). “Cando os animais falaban. Xosé Miranda e Antonio Reigosa”, en *CLIJ. Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, n.º 157, “Libros/Aula”, febreiro, p. 71.
- \_\_\_\_ (2005a). “Babayaga”, en *CLIJ. Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, n.º 178, “Libros/Novidades”, xaneiro, p. 54.
- \_\_\_\_ (2005b). “¡Manda narices!””, en *CLIJ. Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, n.º 187, “Libros”, novembro, p. 49.
- \_\_\_\_ (2006a). “Verlioka”, en *CLIJ. Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, n.º 189, “Libros”, xaneiro, p. 55.
- \_\_\_\_ (2006b). “El cuarto prohibido”, en *CLIJ. Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, n.º 190, “Libros/Novidades”, febreiro, p. 62.
- \_\_\_\_ (2006c). “Lista de honor de CLIJ”, en *CLIJ. Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, n.º 192, “Informe”, abril, pp. 7-10.

- \_\_\_\_ (2006d). “Bóla de manteiga”, en *CLIJ. Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, n.º 198, “Libros/Novedades”, novembro, p. 62.
- \_\_\_\_ (2008a). “Lista de Honor de CLIJ 2007. Los 100 mejores libros del año”, en *CLIJ. Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, n.º 214, “Lista de honor”, abril, pp. 7-10.
- \_\_\_\_ (2008b). “Zalgún. Luisa Morandeira”, en *CLIJ. Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, n.º 213, “Libros/Novedades”, marzo, p. 63.
- \_\_\_\_ (2008c). “Titiritesa. Xerardo Quintiá”, en *CLIJ. Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, n.º 215, “Libros/Novidades”, maio, p. 63.
- Cobas Brenlla, Xulio (1989). *Autores galegos de literatura infantil*. Santiago de Compostela: Xunta de Galicia.
- Colomer, Teresa (1992). “La literatura infantil y juvenil en España (1939-1990)”. En A. Nobile, *Literatura infantil y juvenil. La infancia y sus libros en la civilización tecnológica*. Madrid: Ediciones Morata/Ministerio de Educación y Ciencia, col. Educación y primaria, pp. 138-167.
- \_\_\_\_ (1998). *La formación del lector literario. Narrativa infantil y juvenil actual*. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez, col. El árbol de la memoria.
- \_\_\_\_ (1999). *Introducción a la literatura infantil y juvenil*. Madrid. Editorial Síntesis, col. Didáctica de la Lengua y la Literatura, n.º 1.
- \_\_\_\_ (2005). “El desenlace de los cuentos como ejemplo de las funciones de la Literatura Infantil y Juvenil”, en *Revista de Educación*, número extraordinario, pp. 203-216.
- Costa Risco, Antón (2004). *Historia da educación e da cultura en Galicia (séculos IV-XX). Permanencias e cambios no contexto cultural e educativo europeo*. Vigo: Edicións Xerais de Galicia.
- Courtés, J. (1986). *Le conte populaire: poétique et mythologie*. Paris: Presses Universitaires de France.
- Couto, Alba (2007/2008). “Tres desexos. Eva Mejuto”, en *Fadamorgana*, n.º 12, “Novidades”, inverno, p. 70.
- Cuba, Xoán R. (2007). “O conto marabilloso na tradición oral galega”, en *Murguía. Revista Galega de Historia*, n.º 12, xaneiro-abril, 27-39.
- Cuba, Xoán R., Antonio Reigosa e Xosé Miranda (1999). *Diccionario dos seres míticos galegos*. Vigo: Edición Xerais de Galicia.

- Darriba, Manuel (1997). “A nosa historia interminable”, en *El Progreso*, “*Táboa Redonda*”, n.º 25, 26 abril, p. III.
- Derrida, Jacques et al. (1990). *Teoría literaria y deconstrucción*. Madrid: Arco Libros, col. Bibliotheca philologica.
- Díaz-Plaja, Ana (2002). “Les reescriptures a la literatura infantil i juvenil dels últims anys”. En Teresa Colomer (ed.), *La literatura infantil i juvenil catalana: un segle de canvis*. Barcelona: Institut de Ciències de l'Educació de la Universitat Autònoma de Barcelona, pp. 161-170.
- Docampo, Xabier P. (2010). “Epopéa de ar clásico”, en *Tempos Novos*, “*Protexa*”, n.º 13, “proPostas”, inverno, p. 9.
- Domínguez Mayo, Lorena (2009). “Un neno subido ao mapa do tempo”, en *Xornal de Galicia*, “*Nós*”, n.º 19, “Libros”, 18 abril, p. 5.
- Domínguez Pérez, Mónica (2008). *Las traducciones de literatura infantil y juvenil en el interior de la comunidad específica española (1940-1980)*. Santiago de Compostela: Universidad. Facultade de Filología. Departamento de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada. Tesis doctoral.
- Domínguez García, B. (1999). *Hadas y Brujas*. Huelva: Universidad de Huelva, col. Arias Montalvo, n.º 40.
- Durán, Teresa (2009). *Álbumes y otras lecturas. Análisis de los libros infantiles*. Barcelona: Ediciones Octaedro, col. Rosa Sensat, n.º 13.
- EEA (2001). “En el corazón del bosque”, en *Peonza*, n.º 57, xullo, p. 64.
- Espinosa, Aurelio M. (1934). “La clasificación de los cuentos populares. Un capítulo de metodología folklórica”, en *Boletín de la Real Academia Española XXI-CI*, pp. 175-204.
- \_\_\_\_ (1946, 2009). *Cuentos populares españoles recogidos de la tradición oral de España*. Madrid: Instituto Antonio de Nebrija/ Intr. e revisión de Luis Díaz Viana e Susana Asensio Llamas. Madrid: Consejo Superior de Investigaciones Científicas, col. De acá y de allá. Fuentes etnográficas.
- Equipo Glifo (1998a). *Diccionario de termos literarios (a-d)*. Santiago de Compostela: Xunta de Galicia/Centro Ramón Piñeiro para a Investigación en Humanidades. Tamén se pode consultar na páxina web <http://www.cirp.es/pls/bdo2/f?p=DITERLI>

- (1998b). *Diccionario de termos literarios (e-h)*. Santiago de Compostela: Xunta de Galicia/Centro Ramón Piñeiro para a Investigación en Humanidades. Tamén se pode consultar na páxina web <http://www.cirp.es/pls/bdo2/f?p=DITERLI>
- Espiño Amil, Mercedes (2009). “O sombreiro Chichiriteiro”, en *Revista Galega de Educación. Publicación de Nova Escola Galega*, n.º 44, “Recensións”, xuño, p. 180.
- Even-Zohar, Itamar (1994). “La Función de la literatura en la creación de las naciones de Europa”. En Darío Villanueva (ed.), *Avances en Teoría de la literatura: Estética de la Recepción, Pragmática, Teoría empírica y teoría de los Polisistemas*. Santiago de Compostela: Servizo de Publicacións da Universidade de Santiago de Compostela, pp. 357-377.
- \_\_\_\_\_ (1998). “Planificación cultural e resistencia na creación e supervivencia de entidades sociais”, en *A Trabe de Ouro*, n.º 36, pp. 481-489.
- \_\_\_\_\_ (1999a). “Factores y dependencias en la cultura. Una revisión de la teoría de los polisistemas”. En Monserrat Iglesias, *Teoría de los polisistemas*. Madrid: Arco/libros, col. Bibliotheca Philologica. Serie Lecturas, pp. 23-45.
- \_\_\_\_\_ (1999b). “Planificación de la cultura y mercado”. En Montserrat Iglesias Santos, *Teoría de los polisistemas*. Madrid: Arco/Libros, col. Bibliotheca Philologica. Serie Lecturas, pp. 71-96.
- Eyré, X. M. (1997). “A conexión entre Ferrín e Darío”, en *A Nosa Terra*, n.º 785, “Guieiro Cultural”, 3 xullo, pp. 23-24.
- \_\_\_\_\_ (2001). “Damián e Resalgario”, en *A Nosa Terra*, n.º 990, “Guieiro Cultural”, 7 xuño, pp. 97-98.
- \_\_\_\_\_ (2003). “Lendas de inspiración celta para o nadal”, en *A Nosa Terra*, n.º 1.107, “Cultura”, 4 decembro, p. 26.
- \_\_\_\_\_ (2005). “Heroes, aventura e mito”, en *A Nosa Terra*, “Narrativa”, 17 marzo, p. 26.
- \_\_\_\_\_ (2010a). “A maxia dun escritor corrompido”, en *A Nosa Terra*, n.º 1.405, “Cultura”, “Crítica”, “Narrativa”, 6-12 maio, p. 28.
- \_\_\_\_\_ (2010b). “Fantasía no Courel”, en *A Nosa Terra*, n.º 1.406, “Cultura”, “Crítica”, “Narrativa”, 13-19 maio, p. 28.
- Faeti, Antonio (1977). *Letteratura per l'infanzia*. Florencia: La Nuova Italia.
- Fernández, María Jesús (1997). “Galicia: entre la tradición y la innovación”, en *CLIJ. Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, n.º 98, outubro, pp. 41-45.

- \_\_\_\_ (1998). “Tanis I o Mocos”, en *CLIJ. Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, n.º 111, decembro, p. 67.
- \_\_\_\_ (1999a). “Manual para unha pequena meiga”, en *CLIJ. Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, n.º 114, marzo, p. 61.
- \_\_\_\_ (1999b). “Xosé Antonio Perozo. *Camiño de fantasía*”, en *Fadamorgana*, n.º 1, “Novidades”, abril, p. 77.
- \_\_\_\_ (1999c). “A década dos noventa, consolidación e crecemento”, en *Fadamorgana*, n.º 2, “101 anos de Literatura Infantil e Xuvenil”, outubro, pp. 52-59.
- \_\_\_\_ (1999d). “Xosé Miranda, Antonio Reigosa e Xoán Ramiro Cuba. *Contos maravillosos III/Contos maravillosos IV*”, en *Fadamorgana*, n.º 3, “Novidades”, decembro, p. 77.
- \_\_\_\_ (2000a). “Xaquín Marín Formoso. *Dragón Rock*”, en *Fadamorgana*, n.º 4, “Novidades”, febreiro, p. 76.
- \_\_\_\_ (2000b). “As fadas verdes”, en *CLIJ. Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, n.º 125, “Libros/novedades”, marzo, p. 59.
- \_\_\_\_ (2000c). “O chápíro verde...”, en *CLIJ. Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, n.º 127, “Libros”, maio, p. 64.
- \_\_\_\_ (2001). “Matapitos.com”, en *CLIJ. Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, n.º 134, “Libros”, xaneiro, p. 52.
- \_\_\_\_ (2002a). “No corazón do bosque. Agustín Fernández Paz”, en *CLIJ. Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, n.º 145, xaneiro, p. 49.
- \_\_\_\_ (2002b). “Galicia: creatividade y variedade”, en *CLIJ. Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, n.º 153, outubro, pp. 46-62.
- \_\_\_\_ (2003). “Galicia: Obras destinadas a perdurar”, en *CLIJ. Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, n.º 164, “Panorama”, outubro, p. 44.
- \_\_\_\_ (2004a). “Galicia: máis gozos que sombras/Galicia: máis gozos que sombras”, en *CLIJ. Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, n.º 175, “Panorama”, outubro, pp. 42-57.
- \_\_\_\_ (2004b). “Álvaro e Álvaro”, en *CLIJ. Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, n.º 177, “Libros/Novidades”, decembro, p. 65.
- \_\_\_\_ (2005). “O espello e o dragón”, en *CLIJ. Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, n.º 184, “Libros/Novidades”, xullo, p. 60.
- \_\_\_\_ (2006a). “Galicia: aires de continuidade”, en *CLIJ. Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, n.º 197, “Panorama”, outubro, pp. 42-58.

- \_\_\_\_\_ (2006b). “Traballo de mago”, en *CLIJ. Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, n.º 198, “Libros/Novedades”, novembro, p. 61.
- \_\_\_\_\_ (2006c). “O tesouro da lagoa de Reid’Is”, en *CLIJ. Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, n.º 199, “Libros/Novedades”, decembro, p. 65.
- \_\_\_\_\_ (2007). “O castrón de ouro. Darío Xohán Cabana”, en *CLIJ. Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, n.º 206, “Libros/Novedades”, xullo-agosto, p. 69.
- \_\_\_\_\_ (2007/2008). “Os seres con raíces na cara. An Alfaya”, en *Fadamorgana*, n.º 12, “Novidades”, inverno, p. 74.
- \_\_\_\_\_ (2008a). “Galicia: harmonía e consistencia/Galicia: harmonía e consistencia”, en *CLIJ. Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, n.º 219, outubro, “Especial panorama”, pp. 54-60.
- \_\_\_\_\_ (2008b). “Books for first readers”, en *Galician Books*, pp. [7]-9.
- \_\_\_\_\_ (2009a). “A fada das lapas. Manuel Janeiro”, en *CLIJ. Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, n.º 227, “Libros/Novedades”, xuño, p. 72.
- \_\_\_\_\_ (2009b). “O sombreiro Chichiriteiro. Manuel Rivas”, en *CLIJ. Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, n.º 228, “Libros/Novedades. De 0 a 5 años”, xullo/agosto, p. 50.
- \_\_\_\_\_ (2009c). “Galicia: fortaleza y vitalidad/Galicia: fortaleza e vitalidade”, en *CLIJ. Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, n.º 230, “Panorama”, outubro, pp. 45-53/54-60.
- \_\_\_\_\_ (2010). “Galicia: continuidade”, en *CLIJ. Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, n.º 237, “Panorama”, setembro-outubro, pp. 40-51.
- \_\_\_\_\_ (2014). “Voces de mujer”, en *Peonza*, n.º 108, marzo, pp. 31-37.
- Fernández, Paula (2002a). “Recendos de lenda”, en *Faro de Vigo*, “Faro da Cultura”, n.º 11, “Infantil/Xuvenil”, 26 setembro, p. VII.
- \_\_\_\_\_ (2002b). “Novos encantamentos”, en *Faro de Vigo*, “Faro da Cultura”, n.º 19, “Infantil/Xuvenil”, 21 novembro, p. VII.
- \_\_\_\_\_ (2003). “Unha prosa amena”, en *Faro de Vigo*, “Faro da Cultura”, n.º 59, “Infantil/Xuvenil”, 13 novembro, p. VII.
- \_\_\_\_\_ (2004a). “Organización filmica”, en *Faro de Vigo*, “Faro da Cultura”, n.º 85, “Infantil/Xuvenil”, 27 maio, p. VII.
- \_\_\_\_\_ (2004b). “Un mestre para os máis novos”, en *Faro de Vigo*, “Faro da Cultura”, n.º 86, “Infantil/Xuvenil”, 3 xuño, p. VII.



- \_\_\_ (2005a). “A bruxiña da sorte”, en *Faro de Vigo*, “*Faro da Cultura*”, n.º 132, “Infantil/Cómic”, 8 setembro, p. VII.
- \_\_\_ (2005b). “O espello e o dragón”, en *Faro de Vigo*, “*Faro da Cultura*”, n.º 125, “Infantil/Xuvenil”, 29 setembro, p. VII.
- \_\_\_ (2006a). “Valentino, Valentino”, en *Faro de Vigo*, “*Faro da Cultura*”, n.º 158, “Infantil/Xuvenil”, 23 marzo, p. VII.
- \_\_\_ (2006b). “De encantamentos”, en *Faro de Vigo*, “*Faro da Cultura*”, n.º 164, “Infantil/Xuvenil”, 4 maio, p. VII.
- \_\_\_ (2007a). “Compoñente lúdica”, en *Faro de Vigo*, “*Faro da Cultura*”, n.º 192, “Infantil/Xuvenil”, 25 xaneiro, p. VII.
- \_\_\_ (2007b). “Historia de aventuras”, en *Faro de Vigo*, “*Faro da Cultura*”, n.º 216, “Infantil/Xuvenil”, 13 setembro, p. VII.
- \_\_\_ (2009a). “Ao coidado da Terra”, en *Faro de Vigo*, “*Faro da Cultura*”, n.º 314, “Libros”, 24 decembro, p. VII.
- \_\_\_ (2009b). “Fantasía e imaxinación”, en *Faro de Vigo*, “*Faro da Cultura*”, n.º 295, “Infantil/Xuvenil”, 18 xuño, p. VII.
- \_\_\_ (2009c). “Alegato da amizade”, en *Faro de Vigo*, “*Faro da Cultura*”, n.º 285, “Infantil/Xuvenil”, 2 abril, p. VII.
- \_\_\_ (2010a). “Contrarios conxugados”, en *Faro de Vigo*, “*Faro da Cultura*”, n.º 317, “Libros”, 28 xaneiro, p. VII./*La Opinión*, “*Saberes*”, n.º 270, “Letras galegas”, 6 febreiro, p. 7.
- \_\_\_ (2010b). “Mestría e experiencia”, en *Faro de Vigo*, “*Faro da Cultura*”, n.º 334, “Teatro”, 3 xuño 2010, p. VII./“*Saberes*”, n.º 287, “Letras galegas”, p. 7.
- \_\_\_ (2010c). “Prosa poética”, en *Faro de Vigo*, “*Faro da Cultura*”, n.º 341, “Libros”, 16 setembro, p. VII./“Fragmentos didácticos”, *La Opinión*, “*Saberes*”, n.º 299, “Letras galegas”, 25 setembro, p. 7.
- \_\_\_ (2010d). “Estrutura popular”, en *Faro de Vigo*, “*Faro da Cultura*”, n.º 351, 25 novembro, p. VII./*La Opinión*, “*Saberes*”, n.º 309, 4 decembro, p. 7.
- \_\_\_ (2012a). “Ficción científica”, en *Faro de Vigo*, “*Faro da Cultura*”, n.º 417, “Libros”, 31 maio, p. VII/ *La Opinión*, “*Saberes*”, n.º 370, “Letras galegas”, 2 xuño, p. 7.

- \_\_\_ (2012b). “Ambientación medieval”, en *Faro de Vigo*, “*Faro da Cultura*”, n.º 435, “Libros”, 22 novembro, p. VII/ *La Opinión*, “*Saberes*”, n.º 387, “Letras galegas”, 1 decembro, p. 7.
- \_\_\_ (2012c). “Universal historia”, en *Faro de Vigo*, “*Faro da Cultura*”, n.º 436, “Libros”, 29 novembro, p. VI/ *La Opinión*, “*Saberes*”, n.º 388, “Letras galegas”, 8 decembro, p. 6.
- Fernández del Riego, Francisco (ed., 2000). *Un epistolario de Ramón Piñeiro*. Vigo: Editorial Galaxia, col. Ensaio, n.º 12.
- Fernández Herrero, B. (1997). “Fadas e bruxas como arquetipos morais femininos nos contos”. En Agra Romero, M<sup>a</sup>. X. (coord.), *Corpo de muller: discurso, poder, cultura*. Santiago de Compostela: Edicións Laiovento, col. Ensaio, pp. 217-249.
- Fernández Paz, Agustín (1989a). *Os libros infantís Galegos*. Santiago de Compostela: Xunta de Galicia-Consellería de Educación e Cultura.
- \_\_\_ (1989b). *28 libros da literatura infantil e xuvenil galega*. Santiago de Compostela: Xunta de Galicia. Consellería de Cultura e Deportes, col. Andel, n.º 5.
- \_\_\_ (1997). “O pracer de ler”, en *Revista Galega do Ensino*, n.º 16, “O pracer de Ler”, maio, pp. 277-285.
- \_\_\_ (1998). “Literatura infantil e xuvenil”, en *Revista Galega do Ensino*, n.º 18, “O pracer de ler”, febreiro, pp. 261-269.
- \_\_\_ (1999a). “Literatura infantil e xuvenil”, en *Revista Galega do Ensino*, n.º 22, “O pracer de ler”, febreiro, pp. 169-177.
- \_\_\_ (1999b). “Literatura infantil e xuvenil”, en *Revista Galega do Ensino*, n.º 23, “O pracer de ler”, maio, pp. 279-287.
- \_\_\_ (1999c). “Literatura infantil e xuvenil”, en *Revista Galega do Ensino*, n.º 25, “O pracer de ler”, novembro, pp. 193-201.
- \_\_\_ (2000a). “Literatura infantil e xuvenil”, en *Revista Galega do Ensino*, n.º 26, “O pracer de ler”, febreiro, pp. 263-271.
- \_\_\_ (2000b). “Literatura infantil e xuvenil”, en *Revista galega do ensino*, n.º 29, “O pracer de ler”, novembro, pp. 203-211.
- Fernández Rei, Elisa e Xosé Luís Regueira Fernández (eds.) (2008). *Perspectivas sobre a oralidade*. Santiago de Compostela: Consello da Cultura Galega, Instituto da Lingua Galega, col. Base. Serie Lingüística, n.º 7.

- Fernández Vázquez, Mar (2011). “A terra prometida de ‘O Segredo da Pedra Figueira’”, en *El Correo Gallego*, “Tendencias”, “Literatura Infantil e Xuvenil”, “ELOS de Lectura”, 16 agosto, p. 42.
- Ferreira Boo, Carmen (2010). “A colección O. Contos a pedir de boca, de OQO Editora”, en *Malasartes. Cadernos de Literatura para a Infância e a Juventude*, n.º 19 (II Série), “Referências”, maio, pp. 48-51.
- \_\_\_\_\_ (2011). “O ‘uso lúdico’ dos contos de transmisión oral na Literatura Infantil e Xuvenil Galega do século XXI”, en *Malasartes. Cadernos de Literatura para a Infância e a Juventude*, n.º 21-22 (II Série), “Estudos”, novembro, pp. 38-44.
- \_\_\_\_\_ (2012a). “El tratamiento de los mitos clásicos en la literatura infantil y juvenil gallega”. En Lourdes Lorenzo García, Blanca-Ana Roig Rechou e Veljka Ruzicka Kenfel (coords.), *Literatura Infantil y Juvenil y Diversidad Cultural/Literatura para a Infância e Juventude e Diversidade Cultural*. Vigo/Braga: ANILIJ. Asociación Nacional de Investigación en Literatura Infantil y Juvenil/ELOS. Asociación Galego-Portuguesa de Investigación en Literatura Infantil e X/Juvenil/Centro de Investigaçao em Estudos da Criança (Instituto de Educação-Universidade do Minho), col. Estudos.02, pp. 189-211.
- \_\_\_\_\_ (2012b). “La reescritura de brujas y princesas en la Literatura Infantil y Juvenil gallega del siglo XXI”, en *Anuario de Investigación en Literatura Infantil y Juvenil*, n.º 10, pp. 47-56.
- Ferreira da Silva, Vanessa (2011). “Dragal. A herdanza do dragón, de Elena Gallego Abad”, *Malasartes. Cadernos de Literatura para a Infância e a Juventude*, n.º 21-22 (II Série), “Recensões e notas críticas”, “Em galego”, novembro, pp. 114-115.
- Fidalgo Santamariña, Xosé Antón (1994). “Contos populares de tradición oral recollidos en Galicia: Estructura e sentido”. En *Actas do simposio de antropoloxía “In memoriam de Fermín Bouza Brey”*. Vigo: Consello da Cultura Galega, pp. 243-283.
- Fraga, Jesús (2002). “A tradición revivida”, en *La Voz de Galicia*, “Fugas”, “D Libros”, 2 novembro, p. 10.
- Franz, Marie-Louise von (1990). *Símbolos de redención en los cuentos de hadas*. Barcelona: Luciérnaga.
- \_\_\_\_\_ (1992). *An introduction to the interpretation of fairy tales*. New York: New York Hillman, James ed. Spring Publications.

- \_\_\_ (1993). *Érase una vez: una interpretación psicológica*. Barcelona: Luciérnaga.
- Freire, Xosé (2000). “Un espacio máxico”, en *Guía dos libros*, n.º 14. “Literatura Infantil”, xaneiro, p. 31.
- \_\_\_ (2005). “Espada e bruxaría na fala do Courel”, en *A Nosa Terra*, n.º 1.184, “Narrativa”, 14 xullo, p. 27.
- Frye, Northrop (1967). *Anatomy of Criticism*. New York: Atheneum.
- García, Rodri (2004). “Liortas nas terras do Courel”, en *La Voz de Galicia*, “Culturas”, n.º 81, 9 outubro, p. 9.
- García Padrino, Jaime (1993). “¿Son infantiles los cuentos populares?”. En Pedro C. Cerrillo e Jaime García Padrino (coords.), *Literatura infantil de tradición popular*. [Cuenca]: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, col. Estudios, n.º 19, pp. 97-110.
- Gaspar, Silvia (1999a). “Gloria Sánchez. Manual para unha pequena meiga”, en *Fadamorgana*, n.º 1, “Novidades”, abril, p. 75.
- \_\_\_ (1999b). “Colectivo Crisol. O dragón e a princesa/Apio/O fillo do Rei/Martuxiña/Blancaflor/Catro irmáns con oficio”, en *Fadamorgana*, n.º 1, “Novidades”, abril, p. 75.
- \_\_\_ (1999c). “Xosé Miranda, Antonio Reigosa e Xóan Cuba. *Contos Marabillosos I/Contos Marabillosos II*”, en *Fadamorgana*, n.º 1, “Novidades”, abril, p. 76.
- \_\_\_ (1999d). “Agustín Fernández Paz. *As fadas verdes*”, en *Fadamorgana*, n.º 3, “Novidades”, decembro, p. 68.
- \_\_\_ (1999e). “Marilar Aleixandre. *O chápiro verde*”, en *Fadamorgana*, n.º 3, “Novidades”, decembro, p. 68.
- \_\_\_ (2000). “Xosé Antonio Perozo. Papá Ogro”, en *Fadamorgana*, n.º 5, “Novidades”, outono, p. 75.
- \_\_\_ (2000-2001a). “Gloria Sánchez: Deforma-la linguaxe para formar ideas”, *Fadamorgana*, n.º 6, pp. 23-28.
- \_\_\_ (2000/2001b). “Gloria Sánchez. *Matapitos.com*”, en *Fadamorgana*, n.º 6, “Novidades”, inverno, p. 75.
- \_\_\_ (2001). “Panorámica da literatura infantil e xuvenil”, en *Anuario de Estudios Literarios Galegos 2000*, “Panorámicas”, decembro, pp. 263-266.
- \_\_\_ (2002). “Feitizo. Xosé Miranda”, en *Fadamorgana*, n.º 8, “Novidades”, primavera, p. 77.

- \_\_\_\_\_ (2003a). “No corazón do bosque. Agustín Fernández Paz”, en *Fadamorgana. Revista galega de literatura infantil e xuvenil*, n.º 9, “Novidades”, p. 74.
- \_\_\_\_\_ (2003b). “Un conto de tres noites. Xabier P. Docampo”, en *Fadamorgana. Revista galega de literatura infantil e xuvenil*, n.º 9, “Novidades”, p. 75.
- \_\_\_\_\_ (2003c). “Xosé Miranda, escritor”, en *La Voz de Galicia*, “*La Voz de la Escuela*”, “O que le, é un león”, 20 xaneiro, p. 6.
- \_\_\_\_\_ (2003d). “Cálculo da derrota”, en *Anuario de Estudios Literarios Galegos 2001*, “Panorámicas”, febreiro, pp. 241-244.
- Gatto Trocchi, Cecilia (1972). *La fiaba italiana de magia. Ipotesi di ricerca semiologica*. Roma: Bulzoni.
- Genette, Gérard (1987). *Seuils*. Paris: Éditions du Seuil. Col. Poétique.
- \_\_\_\_\_ (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Trad. Celia Fernández Prieto. Madrid: Taurus, col. Persiles, serie Teoría y crítica literaria.
- Gentili, Geovana (2010). “O mundo imaxinario de ‘O renacemento de Dragal’”, en *El Correo Gallego*, “*Tendencias*”, “Literatura Infantil e Xuvenil”, “Elos de lectura”, 19 outubro, p. 40.
- Gómez, Lupe (2009). “Aurora boreal”, en *Galicia Hoxe*, “*Lecer*”, n.º 786, “Un raio de sol”, 8 novembro, p. 5.
- Gracián, Ánxela (2000/2001). “Xan López Domínguez. A princesa e o dragón”, en *Fadamorgana*, n.º 7, “Novidades”, inverno, p. 76.
- \_\_\_\_\_ (2002a). “O tratamento dos seres míticos tradicionais na literatura infantil e xuvenil galega”. En Eulalia Agrelo Costas, Adelina Guisande Couñago, Isabel Mociño González, Amparo Raviña Rosende e Isabel Soto López, *Narrativa e promoción da lectura no mundo das novas tecnoloxías*. Santiago de Compostela: Xunta de Galicia (Consellería de Cultura, Comunicación Social e Turismo), pp. 315-331
- \_\_\_\_\_ (2002b). “Xabier P. Docampo. ¿Víchela, víchela?”, en *Fadamorgana*, n.º 8, “Novidades”, primavera, p. 74.
- \_\_\_\_\_ (2007). “A literatura dentro da literatura. Algunhas notas sobre as características semántico-formais da obra de Gloria Sánchez”, en *Anuario Grial de Estudos Literarios Galegos 2006*, “Estudos”, pp. 28-37.

- Greimas, A. J. (1970, 1973). *Du sens. Essais sémiotiques*. Paris: Du Seuil/ *En torno al sentido. Ensayos semióticos*. Madrid: Editorial Fragua, col. Lingüística, Epistemología y Semiótica, n.º 1.
- \_\_\_\_ (1966, 1976). *Sémantique structurale: Recherche de méthode*. Paris: Larousse/ Trad. Alfredo de la Fuente. *Semántica estructural: investigación metodológica*. Madrid: Editorial Gredos, col. Biblioteca Románica Hispánica, n.º 27.
- González Reboredo, Xosé Manuel (coord., 1997). *Galicia. Antropoloxía: Imaxinario. Literatura Popula*. A Coruña: Hércules de Ediciones, tomo XXVIII.
- González Reboredo, Xosé Manuel e Manuel Quintáns Suárez (estudios introductorios e selec. de contos) (2005). *Galicia de conto*. A Coruña: Hércules de Edicións, col. Galicia para soñar, vol. 15.
- Haase, Donald (ed., 2008). *The Greenwood encyclopedia of folktales and fairy tales*, E. U. A.: Greenwood Publishing Group.
- Held, Jacqueline (1981). *Los niños y la literatura fantástica. Función y poder de lo imaginario*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- Hermida García, Modesto (1986). “Dende Thule, polo mar”, en *Faro de Vigo*, “A pizarra”, n.º 114, 23 marzo.
- Hernández Fernández, Ángel (2006a). “Hacia una clasificación estructural y temática del cuento folklórico”, en *Revista de Literaturas populares*, n.º 1, pp. 153-176.
- (2006b). “Hacia una poética del cuento folklórico”, en *Revista de Literaturas populares*, n.º 2, pp. 371-392.
- Hutcheon, Linda (1985). *A Theory of Parody: the teachings of Twentieth-century Art Forms*. New York: Methuen.
- \_\_\_\_ (2006). *A theory of adaptation*. New York: Taylor&Francis Group.
- Jaureguizar (2006). “Miranda inicia unha serie de obras sobre un aprendiz lucense de mago”, *El Progreso*, “Cultura y comunicación”, 3 setembro, p. 81.
- Jean, Georges (1981, 1988). *Le pouvoir des contes*. [s. l.]: Casterman, col. E3/ Trad. Caterina Molina. *El poder de los cuentos*. Barcelona: Pirene, col. Dejadles leer, n.º 2.
- Jolles, André (1972). *Formes simples*. París: Éditions du Seuil, col. Poétique.
- Jung, C. G. (1977). *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Barcelona: Paidós. (1911, *Von den Wurzeln des Bewusstseins*).

- Lada Ferreras, Ulpiano (2003). *La narrativa oral literaria. Estudio pragmático*. Barcelona/Kassel: Universidad de Oviedo/Edition Reichenberger, col. Problemata Literaria, n.º 53.
- Larivaille, Paul (1974). “L’analyse (morpho)logique du récit”, en *Poétique*, n.º 19, pp. 368-388.
- Lévi-Strauss, Claude (1958, 1992). *Anthropologie Structurale*. Paris: Plon/ Trad. Eliseo Verón. *Antropología estructural*. Barcelona: Paidós, col. Paidós Básica, n.º 41.
- Lévi-Strauss, Claude e V. Propp (1972). *Polémica Levi-Strauss & V. Propp*. Madrid: Editorial Fundamentos.
- Llinares García, Mar (2009). “A muller no fantástico popular galego”. En Carlos Andrés González Paz (ed.), *As voces de Clío: a palabra e a memoria da Muller na Galicia*. Santiago de Compostela: Instituto de Estudios Gallegos Padre Sarmiento, col. Cuadernos de Estudios gallegos. Monografías, n.º 8, pp. 53-64.
- Lluch, Gemma (2003). *Análisis de narrativas infantiles y juveniles*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, col. Arcadia, n.º 7.
- López Pérez, María José (1996). “Nogard de Marilar Aleixandre”, en *Festa da Palabra Silenciada*, n.º 12, “Crítica”, p. 106.
- \_\_\_\_\_(2000). “Expediciones a la fantasía. La narrativa infantil de Marilar Aleixandre”. En Eloy Martos Núñez, José M<sup>a</sup> Corrales Vázquez, Arturo González e Sara Moreno Valcárcel (eds.), *Actas del II Congreso de Literatura Infantil y Juvenil. Historia crítica de Literatura Infantil e Ilustración Ibéricas*. Mérida: Editora Regional de Extremadura, col. Documentos/Actas, pp. 241-244.
- Loureiro, R. (2004). “Cando no mar hai sereas”, en *La Voz de Galicia*, “Culturas”, n.º 61, “Letras en galego”, 22 maio, p. 10.
- Luengo, Rosa (1996). “Literatura infantil e xuvenil: un ano de boa saúde”, en *Anuario de estudios literarios galegos*, “Panorámicas”, xuño, pp. 143-147.
- Lurie, A. (1998). *No se lo cuenten a los mayores. Literatura infantil, espacio subversivo*. Trad. Elena Giménez Moreno. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez.
- Maceira Fernández, Xosé Manuel (2014). *Leandro Carré . Un século de cultura e compromiso*. Santiago de Compostela: Alvarellos Editora.
- Mariño Ferro, Xosé Ramón (2004). *Los cuentos maravillosos. Realismo mágico*. Barcelona: Editorial Ronsel.

- Martínez Bouzas, Francisco (1996). “O alén”, en *O Correo Galego*, “*Revista das Letras*”, n.º 106, 2 maio, p. 6.
- \_\_\_\_ (1997). “Non hai regreso”, en *O Correo Galego*, “*Revista das Letras*”, n.º 171, 7 agosto, p. 9.
- \_\_\_\_ (1999). “Ó encontro dun mundo máxico”, en *El Correo Gallego*, “*Correo das Culturas*”, n.º 4, 3 decembro, p. 3.
- \_\_\_\_ (2002). “O trasmundo, a ‘metade do soño’ para os máis pequenos”, en *El Correo Gallego*, “*Correo das Culturas*”, “*Olladas*”, 8 setembro, p. 2.
- \_\_\_\_ (2003). “A tradición dos contos que veñen de moi lonxe”, en *El Correo Gallego*, “*Correo das Culturas*”, 25 maio, p. 3.
- \_\_\_\_ (2004). “Unha viaxe iniciática arrolada entre un camiño de lendas”, en *El Correo Gallego*, “*Correo das Culturas*”, “*Novela*”, 25 abril, p. 3.
- Martínez Fernández, José Enrique (2001). *La intertextualidad literaria (Base teórica y práctica textual)*. Madrid: Ediciones Cátedra, col. Crítica y estudios literarios.
- Martínez Menchén, A. (1971). *Narraciones infantiles y cambio social*. Madrid: Taurus.
- Martos Núñez, E. (1988). *La poética del patetismo (Análisis de los cuentos populares extremeños)*. Mérida: Editora Regional de Extremadura.
- Mendoza Fillola, A. (2001). *El intertexto lector*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, col. Arcadia, n.º 3.
- \_\_\_\_ (2003). *Intertextos: aspectos de la recepción del discurso artístico*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, col. Arcadia, n.º 8.
- Mera, Héitor (2003). “Fantasía de aceiro e lume”, en *A Nosa Terra*, n.º 1.105, “Cultura”, 20 novembro, p. 27.
- Miranda, Xosé (2005). “Casos de posesión diabólica en Galicia”, en *Escrita Contemporánea*, H, 33-46.
- Mociño González, Isabel (2003). “A verdadeira historia do Burro Feldespato. Xerardo Quintiá”, Malasartes. *Cadernos de Literatura para Infancia e a Juventude*, n.º 12, “Recensoes e notas críticas. Livros en Lingua Galega”, novembro, pp. 32-33.
- \_\_\_\_ (2012a). “Aventuras dos Megatoxos”, en *El Correo Gallego*, “Tendencias”, “Literatura Infantil e Xuvenil”, “ELOS de lectura”, 22 agosto, p. 43.
- \_\_\_\_ (2012b). “A saga do dragón ‘Dragal’ e os inimigos da memoria”, en *El Correo Gallego*, “Tendencias”, “Literatura Infantil e Xuvenil”, “ELOS de lectura”, 6 novembro, p. 42.



- Moliner, María (2008). *Diccionario de uso del español*. Madrid: Editorial Gredos, ed. abreviada.
- Montaña, Estro (2003). “Un libro fermoso”, en *Faro de Vigo*, “*Faro da Cultura*”, n.º 32, “Infantil/Xuvenil”, 27 febreiro, p. VII.
- Moreno Verdulla, Antonio (1994). *Literatura infantil. Introducción en su problemática, su historia y su didáctica*. Cádiz: Universidad de Cádiz.
- (2003). *Las estructuras del cuento folklórico: Nueva morfología*. Cádiz: Universidad de Cádiz.
- Muñíos, Noela (1999). “Ánxela Gracián. *As bolboretas douradas*”, en *Fadamorgana*, n.º 3, “Novidades”, decembro, p. 77.
- \_\_\_\_ (2007). “Patacrúa. *A princesa do Caurel*”, en *Fadamorgana*, n.º 11, “Novidades de 0 a 5 anos”, primavera, p. 71.
- \_\_\_\_ (2008). “Picture books. Books for readers of all ages”, e *Galician books*, pp. [4]-6.
- Müller, Max (1988). “Cuentos y tradiciones populares”. En *Mitología comparada*. Madrid: Edicomunicación, pp. 156-168. [Publicado originalmente en W. K. Kelly (1863). *Curiosities of Indo-European tradition and Folk-lore*. Londres: Chapman y Hall].
- Murguía, Manuel (1865-1913). *Historia de Galicia*. Lugo: Soto Freire, 5 vol.
- M. V. F. (1990). “Literatura infantil”, en *Revista Galega de Educación*, n.º 11, xuño, p. 71.
- Navarro, María (2002a). “Os pequenos detalles”, en *Faro de Vigo*, “*Faro da Cultura*”, n.º 13, “Infantil/Xuvenil”, 10 outubro, p. VII.
- \_\_\_\_ (2002b). “Encantar o encantamento”, en *Faro de Vigo*, “*Faro da Cultura*”, n.º 18, “Infantil/Xuvenil”, 14 novembro, p. VII.
- \_\_\_\_ (2003a). “Engaiolante narración”, en *Faro de Vigo*, “*Faro da Cultura*”, n.º 55, “Infantil/Xuvenil”, 16 outubro, p. VII.
- \_\_\_\_ (2003b). “Harmonía de conxunto”, en *Faro de Vigo*, “*Faro da Cultura*”, n.º 59, “Infantil/Xuvenil”, 20 novembro, p. VII.
- \_\_\_\_ (2003c). “Morgún”, en *Faro de Vigo*, “*Faro da Cultura*”, n.º 63, “Infantil/Xuvenil”, 11 decembro, p. VII.
- \_\_\_\_ (2004a). “Sinxeleza expresiva”, en *Faro de Vigo*, “*Faro da Cultura*”, n.º 65, “Infantil/Xuvenil”, 8 xaneiro, p. VII.
- \_\_\_\_ (2004b). “O Brindo de ouro”, en *Faro de Vigo*, “*Faro da Cultura*”, n.º 102, “Infantil/Xuvenil”, 2 decembro, p. VII.

- \_\_\_\_ (2005a). “Disfrutar con valores”, en *Faro de Vigo*, “*Faro da Cultura*”, n.º 108, ‘Infantil/xuvenil’, 27 xaneiro, p. VII.
- \_\_\_\_ (2005b). “Álvaro e Álvaro”, en *Faro de Vigo*, “*Faro da Cultura*”, n.º 110, “Infantil/Xuvenil”, 3 febreiro, p. VII
- \_\_\_\_ (2006a). “Por narices”, en *Faro de Vigo*, “*Faro da Cultura*”, n.º 149, “Infantil/Xuvenil”, 19 xaneiro 2006, p. VII.
- \_\_\_\_ (2006b). “Maxias e maxias”, en *Faro de Vigo*, “*Faro da Cultura*”, n.º 175, “Infantil/Xuvenil”, 7 setembro, p. VII.
- \_\_\_\_ (2006c). “Fantasía e maxia”, en *Faro de Vigo*, “*Faro da Cultura*”, n.º 181, “Infantil/Xuvenil”, 12 outubro, p. VII.
- \_\_\_\_ (2006d). “Enigmas baixo as augas”, en *Faro de Vigo*, “*Faro da Cultura*”, n.º 189, 21 decembro, p. VII/*La Opinión*, “*Saberes*”, n.º 179, “Infantil/Xuvenil”, 30 decembro, p. 7.
- \_\_\_\_ (2006e). “Espazos prohibidos”, en *Faro de Vigo*, “*Faro da Cultura*”, n.º 154, “Infantil/Xuvenil”, 23 febreiro, p. VII.
- \_\_\_\_ (2007a). “Bruxa Raruxa”, en *Faro de Vigo*, “*Faro da Cultura*”, n.º 200, “Infantil/Xuvenil”, 22 marzo, p. VII.
- \_\_\_\_ (2007b). “Vidas paralelas”, en *Faro de Vigo*, “*Faro da Cultura*”, n.º 210, “Infantil/Xuvenil”, 7 xuño, p. VII.
- \_\_\_\_ (2007c). “Entre o desexo e o temor”, en *Faro de Vigo*, “*Faro da Cultura*”, n.º 195, “Infantil/Xuvenil”, 15 febreiro, p. VII.
- \_\_\_\_ (2007d). “Narrativa bérber”, en *Faro de Vigo*, “*Faro da Cultura*”, n.º 228, 6 decembro, p. VII/*La Opinión*, “*Saberes*”, n.º 166, “Infantil/Xuvenil”, 22 decembro, p. 11.
- \_\_\_\_ (2007e). “Universo marabilloso. Agasallo para o lector”, en *Faro de Vigo*, “*Faro da Cultura*”, n.º 219, “Libros”, 4 outubro, p. VII.
- \_\_\_\_ (2008). “Fantasía e realidade”, en *Faro de Vigo*, “*Faro da Cultura*”, n.º 240, “Infantil/Xuvenil”, 13 marzo, p. VII/*La Opinión*, “*Saberes*”, n.º 179, “Xuvenil/novidades”, 29 marzo, p. 11.
- \_\_\_\_ (2009). “Fantasía extrema”, en *Faro de Vigo*, “*Faro da Cultura*”, n.º 275, “Infantil/Xuvenil”, 22 xaneiro, p. VII/*La Opinión*, “*Saberes*”, n.º 218, “Letras galegas”, 31 xaneiro, p. 11.

- \_\_\_\_ (2011). “De animais”, en *Faro de Vigo*, “*Faro da Cultura*”, n.º 365, “Libros”, 17 marzo, p. VII/ *La Opinión*, “*Saberes*”, n.º 324, “Letras galegas”, 19 marzo, p. 7.
- Neira Cruz, Xosé A. e Xosé Victorio Nogueira Barcia (1997). “A nosa literatura infantil e xuvenil no 1996: PA (progresada adecuadamente)”, en *Anuario de Estudios Literarios Galegos 1996*, “Panorámicas”, pp. 171-177.
- \_\_\_\_ (1998). “Unha literatura xuvenil en vías de consolidacións”, en *Anuario de Estudios Literarios Galegos 1997*, “Panorámicas”, pp. 179-185.
- \_\_\_\_ (2001). “Xan López Domínguez. A Princesa e o Dragón”, en *Malasartes. Cadernos de literatura para a infancia e a juventude*, n.º 5, “Livros em Língua Galega”, abril, p. 28.
- Neira Rodríguez, Marta (2009). “Titiritesa. Xerardo Quintiá”, en *Malasartes. Cadernos de Literatura para a Infancia e a Juventude*, n.º 17 (II série), “Recensões e notas críticas”, “Livros para crianças e jovens”, “Em galego”, abril, pp. 85-86.
- \_\_\_\_ (2011). “Unha viaxe na busca da identidade: *Titiritesa*, de Xerardo Quintiá e Maurizo A. C. Quarelo”. En Blanca-Ana Roig Rechou, Isabel Soto López e Marta Neira Rodríguez (coords.), *O álbum na Literatura Infantil e Xuvenil (2000-2010)*. Vigo: Edicións Xerais de Galicia/Novacaixagalicia, pp. 261-270.
- Neira Vilas, Xosé (2013). *Cartas e lembranzas. Epistolario con Francisco Fernández del Riego 1959-2007*. Vigo: Editorial Galaxia, col. “Memoria”, n.º 33.
- Nicolás, Ramón (1991). “As aventuras de Breogán Folgueira”, en *Diario 16 de Galicia*, “Galicia literaria”, 16 marzo.
- \_\_\_\_ (2009). “O lendario e o mitolóxico”, en *La Voz de Galicia*, “Culturas”, n.º 296, “Lecturas para sempre”, 10 xaneiro, p. 6.
- Nikolajeva, Maria (2014). *Retórica del personaje en la literatura para niños*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, col. Espacios para la Lectura.
- Nobile, A. (1992). *Literatura infantil y juvenil. La infancia y sus libros en la civilización tecnológica*. Madrid: Ediciones Morata/Ministerio de Educación y Ciencia, col. Educación y primaria.
- Noia Campos, Camiño (2002). *Contos galegos de tradición oral*. Vigo: Edicións NigraTrea, col. Libros da brétema.
- \_\_\_\_ (2005). “Bruxas e fadas, princesas e labregas. Figuras da muller nos contos galegos”, en *Anuario Grial de Estudos Literarios Galegos*, “Estudos”, 74-87.

- (2010). *Catálogo tipolóxico do conto galego de tradición oral. Clasificación, antoloxía e bibliografía*. Vigo: Servizo de Publicacións da Universidade de Vigo, 1013 pp.
- Obiols, Nuria, (2003). “O pescador e a súa muller. Manuel Rodríguez (adapt.)”, en *CLIJ. Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, n.º 161, “Libros/Novedades”, xuño, p. 60.
- Olalla Real, Ángela (1989). *La magia de la razón (Investigaciones sobre los cuentos de hadas)*. Granada: Universidad de Granada.
- Olrik, Axel (1921). *Principles for oral narrative research*. Bloomington: Indiana University Press.
- Oriol, Carme (1984). *Aproximació a la rondallística de Joan Amades: catalogació i fons*. Tesis de licenciatura del Departamento de Literatura Catalana, Universitat de Barcelona (inédita).
- Ortiz García, C. y Sánchez Gómez, L. A. (eds., 1994). *Diccionario histórico de la antropología española*. Madrid: CSIC.
- Otero Pedrayo, Ramón (dir., 1979). *Historia de Galiza 1*. Madrid: Akal Editor, col. Arealonga, n.º 33.
- Pampín, Alberto (2001). “El mundo urbano tiene que recuperar los viejos mitos”, en *Faro de Vigo*, 15 maio, p. 41.
- Papeles de Literatura (1990), “Libros en galego: A cidade dos desexos”, en *Papeles de literatura infantil*, n.º 11, febreiro, p. 23.
- Papeles de Literatura (1993). “Libros en galego: O tesouro do dragón Smaug”, en *Papeles de literatura infantil*, n.º 17, abril.
- Pardo de Neyra, Xulio (2006). *As orixes da literatura infantil galega (1918-1936): unha nova forma de entender a literatura*. Santiago de Compostela : Universidade de Santiago de Compostela. Servizo de Publicacións e Intercambio Científico.
- Pedrosa, José Manuel e Nieves Gómez (2003a). *Las voces sin fronteras: didáctica de la literatura oral y la literatura comparada*. Almería: Universidad de Almería, col. Humanidades, n.º 37.
- Pedrosa, José Manuel, Nieves Gómez e Gabriel Núñez (2003b). *Folklore y literatura oral. Ensayo de historia, poética y didáctica*. Granada: Grupo Editorial Universitario.
- Pelegrín, Ana (1982). *La aventura de oír. Cuentos y memoria de tradición oral*. Madrid: Cincel, col. Expresión y escuela, n.º 2.

- Pena Presas, Montse (2005). “O Brindo de ouro I. A chamada do Brindo”, en *Anuario Grial de Estudos Literarios Galegos 2004*, “Libros”, pp. 189-191.
- \_\_\_\_ (2008). “Notas para unha tematización da narrativa infantil e xuvenil galega”, en *Madrygal. Revista de Estudos Gallegos*, “Artigos”, vol. 11, pp. 63-72.
- \_\_\_\_ (2012). “As imaxes femininas na narrativa infantil e xuvenil galega: dos roles tradicionais á novela feminista (1975-1985)”, en *Madrygal. Revista de Estudos Gallegos*, “Artigos”, vol. 15, pp. 107-117.
- Perera Santana, Ángeles e Elisa Ramón Molina (2003). “Las brujas de Roald Dahl en la tradición literaria infantil”. En Ángel Gregorio Cano Vela e Cristina Pérez Valverde (coords.), *Canon, literatura infantil y juvenil y otras literaturas*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, pp. 513-522.
- Piaget, Jean (1974). *El estructuralismo*. Barcelona: Oikos-tau, col. Mini-Tau, n.º 12.
- (1965). *El lenguaje y el pensamiento del niño pequeño*. Buenos Aires: Paidós, col. Biblioteca del educador contemporáneo, n.º 25.
- (1973). *La representación del mundo en el niño*. Madrid: Morata.
- Pinon, Roger (1965). *El cuento folklórico*. Buenos Aires: Editorial Universitaria de Buenos Aires.
- Piñeiro, Alba (2009a). “Roles preestablecidos”, en *A Nosa Terra*, n.º 1.352, “Bule Bule”, 26 marzo-1 abril, p. 30.
- \_\_\_\_ (2009b). “Apariencia enganosa”, en *A Nosa Terra*, n.º 1.360, “Bulebule”, 21-27 maio, p. [30].
- \_\_\_\_ (2009c). “Renacer da vellez”, en *A Nosa Terra*, n.º 1.372, “Bule Bule”, 10-16 setembro, p. [26].
- \_\_\_\_ (2010a). “O poder da imaxinación”, en *A Nosa Terra*, n.º 1.401, “Bule Bule”, 8-14 marzo, p. 22.
- \_\_\_\_ (2010b). “Unha historia do Courel”, en *A Nosa Terra*, n.º 1.403, “Bule Bule”, 22-28 abril, p. 26.
- \_\_\_\_ (2010c). “Conto e maxia”, en *A Nosa Terra*, n.º 1411, “Bule Bule”, 17-23 xuño, p. 2.
- Pisanty, Valentina (1995). *Cómo se lee un cuento popular*. Barcelona: Paidós, col. Instrumentos, n.º 14.

- Ponte, Pilar (2010). “Perderse nas Terras Outas. Amor pola aventura”, en *Faro de Vigo*, “*Faro da Cultura*”, n.º 323, “Libros”, 11 marzo, p. VI/*La Opinión*, “Saberes”, n.º 276, “Letras galegas”, 20 marzo, p. 6.
- Propp, Vladimir J. (1928, 2006). *Morfologija skazky*. Leningrado: Nauka/ Trad. Lourdes Ortiz. *Morfología del cuento*. Madrid: Editorial Fundamentos, col. Arte, n.º 21.
- \_\_\_\_ (1946, 1974). *Istoriceskie korni volsebnój skazki*/ Trad. José Martín Arancibia. *Las raíces históricas del cuento*. Madrid: Fundamentos, col. Arte, serie Crítica, n.º 50.
- Ramos, Ana Margarida (2007). *Livros de Palmo e Meio. Reflexões sobre Literatura para a Infância*. Lisboa: Editorial Caminho, col. Estudos de Literatura Portuguesa.
- \_\_\_\_ (2008). “A princesa de Aljustrel”, en *Malasartes. Cadernos de Literatura para a Infância e a Juventude*, n.º 16 (II série), “Recensões e notas críticas”, outubro, p. 69.
- \_\_\_\_ (2010). *Literatura para a infância e ilustração. Leituras em diálogo*. Porto: Tropelias&Companhia, col. Percursos da Literatura Infante-Juvenil, n.º 2.
- \_\_\_\_ (2011). “Apontamentos para uma poética do álbum contemporâneo”. En Roig Rechou, Blanca-Ana, Marta Neira e Isabel Soto López (coords.), *O álbum na Literatura Infantil e Xuvenil (2000-2010)*. Vigo: Edicións Xerais de Galicia/Novacaixagalicia, pp. 13-40.
- \_\_\_\_ (2012). *Tendências contemporâneas da literatura portuguesa para a infância e juventude*. Porto: Tropelias&Companhia, col. Percursos da Literatura Infante-Juvenil, n.º 7.
- Ramos, Ana Margarida e Marta Neira (2009). “Da oralidade ao livro. Uma leitura da produção literária para a infância de Paula Carballeira”, en *Malasartes*, n.º 18, “Estudos”, outubro, pp. 41-49.
- Ramos, Rosa Alicia (1988). *El cuento folclórico: una aproximación a su estudio*. Madrid: Editorial Pliegos, col Pliegos de Ensayo.
- Reimóndez, María (2008). “Nosoutras, protagonistas”, en *Tempos Novos*, “*Protexa*”, n.º 6, “proPostas” “Detrás do barco pirata”, primavera, p. 5.
- Reis da Silva, Sara (2005). *Dez Réis de gente... e de livros. Notas sobre Literatura Infantil*. Lisboa: Editorial Caminho, col. Estudos de Literatura Portuguesa.
- \_\_\_\_ (2011). *Entre textos: perspectivas sobre a Literatura para a Infância e a Juventude*. Porto: Tropelias&Companhia, col. Percursos da Literatura Infante-Juvenil, n.º 4.

- Reis, Carlos e Ana Crsitina M. Lopes ((2002). *Diccionario de narratología*. Salamanca: Ediciones Almar.
- Reigosa, Antonio (2007). “Un mar de mitos”, en *Fadamorgana*, n.º 11, “LIX que ule a mar”, primavera, pp. 39-42.
- Requeixo, Armando (1997). “Literatura xuvenil con denominación de orixe”, en *Grial*, n.º 135 (xullo-agosto-setembro), pp. 435-436.
- \_\_\_ (2002). “Fernández Naval, redeiro de lendas”, en *El Correo Gallego*, “*Correo das Culturas*”, n.º 110, 2 xaneiro, p. 3.
- \_\_\_ (2004). “Aventuras de piratas no mar da Barbanza”, en *El Correo Gallego*, “*Correo das Culturas*”, “Novela”, 11 abril, p. 4.
- Reyes, Pablo (2002). “Antonio Reigosa. *Resalgarío*”, en *Fadamorgana*, n.º 8, “Novidades”, primavera, p. 76.
- R.G. (2004). “Liorta de bruxas e pantasma”, en *La Voz de Galicia*, “*Culturas*”, n.º 85, 6 novembro, p. 9.
- Risco, Vicente (1928). “Ensaio d’un programa pr’o estudo da literatura popular galega”, en *Nós*, n.º 56 (15 agosto 1928), pp. 142-155.
- \_\_\_ (1970). *Pra recoller contos galegos*. Pontevedra: Museo de Pontevedra.
- \_\_\_ (1979). “Etnografía: cultura espiritual”. En Otero Pedrayo, Ramón (dir.), *Historia de Galiza I*. Madrid: Akal Editor, col. Arealonga, n.º 33, pp. 255-777.
- Rodari, Gianni (1973). *Grammatica della fantasia*. Turin: Einaudi.
- Rodríguez Almodóvar, A. (1982). *Los cuentos maravillosos españoles*. Barcelona: Editorial Crítica.
- \_\_\_ (1983, 1984). “Introducción”. En *Cuentos al amor de la lumbre I, II*. Madrid: Ediciones Generales de Anaya.
- \_\_\_ (1989). *Los cuentos populares o la tentativa de un texto infinito*. Murcia: Universidad de Murcia, col. Ensayos sobre literatura infantil, n.º 2.
- \_\_\_ (1993). “Los arquetipos del cuento popular”. En Pedro C. Cerrillo e Jaime García Padrino (coords.), *Literatura infantil de tradición popular*. [Cuenca]: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, col. Estudios, n.º 19, pp. 9-22.
- \_\_\_ (2004). *El texto infinito. Ensayos sobre el cuento popular*. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez, col. El árbol de la memoria.

- Rodríguez Álvarez, Manuel (2008). “Amorosa destrución”, en *Grial. Revista Galega de Cultura*, n.º 180, Tomo XLVI, “O espello das letras”, outubro, novembro, decembro, pp. 102-103.
- Roig Rechou, Blanca-Ana (1995). “A literatura infantil e xuvenil: consideracións xerais”, en *Boletín galego de Literatura*, n.º 14, 119-135.
- \_\_\_\_ (1996a). *A Literatura Galega Infantil: Perspectiva diacrónica, descrición e análise da actualidade*. Santiago de Compostela: Servicio de Publicacións e Intercambio Científico, Tese en microficha da Universidade de Santiago de Compostela, n.º 578.
- \_\_\_\_ (1996b). “A Literatura infantil e xuvenil en galego dende 1900 a 1950”, en *Boletín galego de Literatura*, n.º 15-16, 77-105.
- \_\_\_\_ (coord.) (1996-2014). *Informe de Literatura*. Santiago de Compostela: Xunta de Galicia/Centro Ramón Piñeiro para a Investigación en Humanidades. (CD- ROM e <http://www.cirp.es/rec2/informes/>).
- \_\_\_\_ (1997a). “Dúas mestras na literatura infantil e xuvenil galega: Pura e Dora Vázquez Iglesias”, en *Adaxe. Revista de estudos e experiencias educativas*, n.º 13, pp. 211-221. [<http://hdl.handle.net/10347/612>]
- \_\_\_\_ (1997b). Pura e Dora Vázquez na literatura infantil e xuvenil galega”, en *Festa da palabra silenciada*, n.º 13, “Temas varios”, pp. 81-85.
- \_\_\_\_ (1999). “Pura e Dora Vázquez, dúas mestras na literatura infantil e xuvenil galega”, en *Fadamorgana*, n.º 2, outubro, pp. 12-16.
- \_\_\_\_ (2002a). “La literatura infantil y juvenil en Galicia”/“A literatura infantil e xuvenil en Galicia”. En Darío Villanueva Prieto y Anxo Tarrío Varela (coords.), *La Literatura desde 1936 hasta principios del siglo XXI: Narrativa y traducción/A literatura dende 1936 ata principios do século XXI: Narrativa e traducción*. A Coruña: Hércules Ediciones. Vol. XXXIV, pp. 382-501.
- \_\_\_\_ (2002b). “No corazón do bosque. Agustín Fernández Paz”, en *Revista Galega do Ensino*, n.º 34, “O pracer de ler. Literatura infantil e xuvenil”, febreiro, pp. 253-254.
- \_\_\_\_ (2002c). “Un conto de tres noites”, en *Revista Galega do Ensino*, n.º 37, “O pracer de ler. Literatura infantil e xuvenil”, novembro, pp. 151-152.
- \_\_\_\_ (2005). “Literatura infantil e xuvenil en Galicia: dos inicios á consolidación”, en *Boletín galego de Literatura*, n.º 32, pp. 140-167.



- \_\_\_\_ (2008). *La Literatura Infantil y Juvenil Gallega en el siglo XXI. Seis llaves para entenderla mejor/A Literatura Infantil e Xuvenil Galega no século XXI. Seis chaves para entendela mellor*. Madrid/Santiago de Compostela: Asociación Española de Amigos del Libro Infantil y Juvenil/Xunta de Galicia (Dirección Xeral de Creación e Difusión Cultural. Consellería de Cultura e Deporte).
- \_\_\_\_ (coord., 2009), Mónica Domínguez Pérez e Isabel Mociño González. *Producción da literatura infantil e xuvenil en galego*. Publicación en CD-ROM, ISBN-13: 978-84-611-5082-3, N° rexistro: 07/5675. (Consulta realizada: 02 xuño 2010 [http://web.usc.es/~fgroig/produccion\\_de\\_LIX\\_galega.pdf](http://web.usc.es/~fgroig/produccion_de_LIX_galega.pdf))
- \_\_\_\_ (2010). “Uxío Novoneyra: identidade e soños”. En Anxo Tarrío Varela (ed.), *Uxío Novoneyra. Día das Letras Galegas 2010*. Santiago de Compostela: Universidade de Santiago de Compostela, pp. 83-97.
- \_\_\_\_ (2013). *Educação literária e literatura infantojuvenil*. Porto: Tropelias&Companhia, col. Percursos da Literatura Infantojuvenil, n.º 11.
- \_\_\_\_ (coord., 2015). *Historia da Literatura Infantil e Xuvenil Galega*. Vigo: Edicións Xerais de Galicia.
- Roig Rechou, Blanca-Ana e Carmen Ferreira Boo (2010). “O conto de transmisión oral na LIX galega”. En Blanca-Ana Roig Rechou, Marta Neira e Isabel Soto López (coords.), *Reescrituras do conto popular (2000-2009)*. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, pp. 83-105.
- Roig Rechou, Blanca-Ana e Marta Neira Rodríguez (2010). “El papel de la mujer en la literatura infantil y juvenil gallega hasta el año 2006”. En Celia Vázquez (ed.), *Diálogos intertextuales 3: en busca de la voz femenina. Temas de género en la literatura infantil y juvenil de la Península Ibérica y Latinoamérica*. Frankfurt: Peter Lang GMBH, pp. 329-348.
- Roig Rechou, Blanca-Ana, Marta Neira e Isabel Soto López (coords., 2010). *Reescrituras do conto popular (2000-2009)*. Vigo: Edicións Xerais de Galicia.
- \_\_\_\_ (coords., 2011). *O álbum na Literatura Infantil e Xuvenil (2000-2010)*. Vigo: Edicións Xerais de Galicia/Novacaixagalicia.
- Roig Rechou, Blanca-Ana, Isabel Soto López e Marta Neira Rodríguez (coords., 2015). *Retorno aos clásicos. Obras imprescindíbeis da narrativa infantil e xuvenil*. Vigo: Edicións Xerais de Galicia.

- Rojas, Magdalena (1999a). “Ana M<sup>a</sup> Fernández e Xoán Babarro. *As bruxas esbrúxulas*”, en *Fadamorgana*, n.º 3, “Novidades”, decembro, p. 68.
- \_\_\_\_ (1999b). “Xoán Babarro e Ana M<sup>a</sup> Fernández. *Os xigantes de nunca acabar*”, en *Fadamorgana*, n.º 3, “Novidades”, decembro, p. 70.
- \_\_\_\_ (1999c). “Paula Carballeira. *Olo-Iepu-Iepu*”, en *Fadamorgana*, n.º 3, “Novidades”, decembro, p. 69.
- \_\_\_\_ (2000). “Toño Núñez. *O señor mago e a folla*”, en *Fadamorgana*, n.º 5, “Novidades”, outono, p. 73.
- \_\_\_\_ (2003a). “O pescador e a súa muller. Manuela Rodríguez”, en *Fadamorgana*, n.º 9, “Novidades”, p. 70.
- \_\_\_\_ (2003b). “Basilisa, a princesa sapiño. Marilar Aleixandre”, en *Fadamorgana*, n.º 9, “Novidades”, p. 75.
- \_\_\_\_ (2003c). “A tradición dos contos que veñen de moi lonxe”, en *El Correo Gallego*, “*Correo das Culturas*”, 25 maio, p. 3.
- Rubio Montaner, Pilar (1982). *Estructuras en cuentos populares castellanos. (Propuesta de un método de trabajo)*. Valladolid: Universidad de Valladolid.
- Sáiz Ripoll, Anabel (2007). “Agustín Fernández Paz: El hombre que bebe sueños. (Análisis de su obra literaria)”, en *CLIJ. Cuadernos de literatura infantil y juvenil*, n.º 205, pp. 7-26.
- Samoyault, Tiphaine (2001). *L'intertextualité. Mémoire de la littérature*. Paris: Éditions Nathan, col. Littérature, n.º 128.
- Sampedro Martínez, Pilar (2009). “O cabalo de vidro’ de Antón Avilés de Taramancos”, en *Alameda. Revista da Sociedade do Liceo de Noia*, n.º 34, xullo, pp. 74-76.
- Santamarina, Antón (2008). “O patrimonio oral”. En Elisa Fernández Rei e Xosé Luís Regueira Fernández (eds.), *Perspectivas sobre a oralidade*. Santiago de Compostela: Consello da Cultura Galega, Instituto da Lingua Galega, col. Base. Serie Lingüística, n.º 7, pp. 325-350.
- Scholes, Robert e Robert Kelloc (1966). *The Nature of Narrative*. New York: Oxford University Press.
- Seoane, Víctor (2004). “Tres contos marabillosos”, en *Fadamorgana*, n.º 10, “Novidade de 6 a 9 anos”, p. 68.

- SJ (2009). “Non é primavera en Vigo”, en *El Progreso*, “Vivir”, “Cultura”, “Libros”, 26 setembro, p. 68.
- Soriano, Marc (1975). *Los cuentos de Perrault*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Soto, Isabel (2000a). “Dos extremeños en la literatura gallega: M<sup>a</sup> Victoria Moreno y Xosé Antonio Perozo”. En Eloy Martos Núñez, José M<sup>a</sup> Corrales Vázquez, Arturo González e Sara Moreno Valcárcel (eds.), *Actas del II Congreso de Literatura Infantil y Juvenil. Historia crítica de Literatura Infantil e Ilustración Ibéricas*. Mérida: Editora Regional de Extremadura, col. Documentos/Actas, pp. 257-261.
- \_\_\_\_ (2000b). “O alfineteiro dos desexos”, en *El Correo Gallego*, “Correo das Culturas”, n.º 12, 4 febreiro, p. 3.
- \_\_\_\_ (2009a). “Sen complexos”, en *Tempos Novos*, “Protexa”, n.º 10, “proPostas”, primavera, p. 8.
- \_\_\_\_ (2009b). “Pintar indeterminado”, en *Tempos Novos*, “Protexa”, n.º 12, “proPostas”, outono, p. 17.
- \_\_\_\_ (2010a). “O Esconxurador’, saberes, exorcismos e mitoloxías”, en *El Correo Gallego*, “Literatura Infantil e Xuvenil”, “Tendencias”, “ELOS de Lectura”, 1 xuño, p. 50.
- \_\_\_\_ (2010b). “Relatos para nenos que nunca acaban de escoitar”, en *El Correo Gallego*, “Tendencias”, “Literatura Infantil e Xuvenil”, “ELOS de Lectura”, 31 agosto, p.46.
- Sotomayor, M<sup>a</sup> Victoria (2000). “Lenguaje literario, géneros y literatura infantil”. En Pedro C. Cerrillo e Jaime García Padrino (coords.), *Presente y futuro de la literatura infantil*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, col. Estudios, n.º 65.
- \_\_\_\_ (2006). “Fantasía y humor para adolescentes”. En Victoria Sotomayor (dir. e ed.), *Personajes y temáticas en la literatura juvenil*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia. Secretaría General de Educación, col. Aulas de Verano, serie Humanidades, pp. 53-72.
- Sotomayor, Victoria e Jesús Díaz Armas (2010). “Metamorfosis del cuento popular en castellano”. En Blanca-Ana Roig Rechou, Marta Neira e Isabel Soto López (coords.), *Reescrituras do conto popular (2000-2009)*. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, pp. 35-59.
- Spang, Kurt (1993). *Géneros literarios*. Madrid: Editorial Síntesis, col. Teoría de la literatura y Literatura Comparada, n.º 14.

- Squilloni, Arianna (2008). “*Tres desexos. Eva Mejuto*”, en *CLIJ. Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, n.º 212, “Libros”, febreiro, p. 65.
- \_\_\_\_ (2009). “*Garbancito. Olalla González (adapt.)*”, en *CLIJ. Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, n.º 224, “Libros. De 0 a 5 años”, marzo, p. 64.
- Tarrío Varela, Anxo (1986). “Rosalía, Curros, Pondal: literatura e colonización”. En *Actas do Congreso Internacional de estudos sobre Rosalía de Castro e o seu tempo*. Santiago de Compostela: Consello da Cultura Galega/Universidade de Santiago de Compostela, col. Cursos e congresos, n.º 44, tomo III, pp. 395-401.
- \_\_\_\_ (1989). “O iceberg poético Novoneyra”. En *De Letras e de signos (Ensaio de Semiótica e crítica literaria)*. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, pp. 168-170.
- \_\_\_\_ (1994). *Literatura galega: Aportacións a unha Historia crítica*. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, col. Universitaria. Manuais.
- \_\_\_\_ (2008). “Literatura, nación y geografía. Espacios culturales en la Galicia contemporánea (1840-1936)”. En Leonardo Romero Tobar (coord.) *Literatura y nación. La emergencia de las literaturas nacionales*, Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza, col. Clío y Caliope, pp. 245-273.
- \_\_\_\_ (2014). *Álvaro Cunqueiro o los disfraces de la melancolía*. Porto: Tropelías&Companhia/Universidade de Santiago de Compostela, col. Caleidoscopio, n.º 1.
- Tames, R. L. (1985). *Introducción a la literatura infantil*. Santander: Universidad de Santander, col. Ensayos sobre literatura infantil, n.º 3.
- Taylor, Edward B. (1871). *Primitive culture*. London: John Murray.
- Thiesse, Anne-Marie (2000). *A Criação das Identidades Nacionais*. Lisboa, Temas e Debates.
- Thompson, Stith (1955-1958). *Motif-Index of the Folk-Literature*. Bloomington: Indiana University, 6 vols.
- \_\_\_\_ (1946, 1972). *The Folktale*. Nueva York: Holt, Rinehart and Winston./ Trad. Angelina Lemmo. *El cuento folklórico*. Caracas: Ediciones de la Biblioteca de la Universidad Central de Venezuela.
- Tudela, Olivia (1998). “Dos buenas lecturas para los más pequeños”, en *El Ideal Gallego*, “La Galería”, 20 decembro, p. 22.
- Uther, Hans-Jörg (2004). *The Types of International Folktales*. 3 vols. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia-Academia Scientiarum Fennica.

- Valriu Llinás, Caterina (1998). *Influències de les rondalles en la literatura infantil i juvenil catalana actual (1975-1985)*. Mallorca: Editorial Moll.
- \_\_\_\_ (2002). “Narrativa oral i literatura infantil: un joc de complicitats”. En Teresa Colomer (ed.), *La literatura infantil i juvenil catalana: un segle de canvis*. Barcelona: Institut de Ciències de l'Educació de la Universitat Autònoma de Barcelona, pp. 59-67.
- \_\_\_\_ (2007). “Los personajes fantásticos: las brujas, los magos, las hadas”. En Gemma LLuch (coord.), *Invención de una tradición literaria. De la narrativa oral a la literatura para niños*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, col. Arcadia, n.º 16, pp. 81-108.
- \_\_\_\_ (2008). *Paraula viva. Articles sobre literatura oral*. Barcelona/Palma: Publicacions de l'Abadia de Montserrat/Universitat de les Illes Balears, col. Biblioteca Miquel dels Sants Oliver, n.º 31.
- \_\_\_\_ (2010). “Reescriptures de les rondalles en el s. XXI (2000-2009)”. En Blanca-Ana Roig Rechou, Marta Neira e Isabel Soto López (coords.), *Reescrituras do conto popular (2000-2009)*. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, pp. 13-30.
- Vázquez Freire, Miguel (1986). “Eusebio Lorenzo: Tra-lo espírito de Alvaro Cunqueiro”, en *Faro de Vigo*, “A Pizarra”, n.º 186, 18 novembro.
- \_\_\_\_ (1991). *Ilustradores galegos para nenos*. Santiago de Compostela: Xunta de Galicia. Consellería de Cultura e Xuventude, col. Andel, n.º 8.
- \_\_\_\_ (2000a). “O chápiro verde”, en *Malasartes*, n.º 2, “Recensões e notas críticas”, abril, p. 31.
- \_\_\_\_ (2000b). “Todos fuimos Príncipes secretos”, en *CLIJ. Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, n.º 133, “Los 100 del siglo XX”, decembro, pp. 35-36.
- \_\_\_\_ (2005). “Da Galiña Azul á Meiga Matapitos: para unha mitoloxía e unha iconografía da literatura infantil galega”. En *Congreso de Literatura Galega e do Norte de Portugal*. Santiago de Compostela: Xunta de Galicia. Dirección Xeral de Cultura, Comunicación Social e Turismo, pp. 93-103.
- Vázquez Sousa, Ernesto (2003). *O fouce, o hórreo e o prelo. Anxel Casal ou o libro galego moderno*. Sada: Edicións do Castro.
- Wasserziehr, Gabriela (1997). *Los cuentos de hadas para adultos*. Madrid: Ediciones Endymion, col. Ensayo, n.º 86.

- Xaneira, Xián (1997). “Pedro e as nubes”, en *CLIJ. Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, n.º 91, “Libros/Novedades”, febreiro , p. 56.
- X. F. (2005). “O espello e o dragón”, en *La Voz de Galicia*, “Culturas”, n.º 113, “Letras en galego”, 11 xuño, p. 7.
- Xunta de Galicia (1992). *Deseño Curricular Base. Educación Secundaria Obrigatoria. Lingua Galega e Literatura. Lengua Castellana y Literatura*. Santiago de Compostela: Consellería de Educación e Ordenación Universitaria.
- Zipes, Jack (2014). *El irresistible cuento de hadas. Historia cultural y social de un género*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, col. Espacios para la Lectura.
- Zumthor, Paul (1991). *Introducción a la poesía oral*. Madrid: Taurus, col. Humanidades. Teoría y crítica literaria.



### C. Webgrafía

- Asociación de Escritoras e Escritores en Lingua Galega (AELG), en <http://www.aelg.org/>
- Asociación Nacional en Investigación en Literatura Infantil y Juvenil (AILIJ), en <http://anilij.uvigo.es/>
- Biblioteca Virtual Galega, en <http://bvg.udc.es/>
- Ceia, Carlos (coord.). *E-Dicionário de Termos Literários (EDTL)*, en <http://www.edtl.com.pt/>  
ISBN: 989-20-0088-9
- Bragado, Manuel (2009). “O Brindo de ouro II”, quedei rendido diante desta novela de Xesús Marcos”, en Brétemas <http://bretemas.gal/o-brindo-de-ouro-ii-queda-ri-rendido-dia-nte-desta-novela-de-xesus-marcos/> (publicado o 8 de decembro de 2009; consultado o 24 de setembro de 2015).
- García Rivera, Gloria e Eloy Martos Núñez (2000). “Códigos prosopográficos y sus variaciones en los géneros narrativos populares: la figura del diablo y del héroe marcado como ejemplos”, en *Lenguaje y textos*, n.º 16, pp. 17-29, en <http://hdl.handle.net/2183/8120>
- Pena Presas, Montse (2010). “Reinventar un subxénero e un espazo”, en *LG3. Literatura*, [http://culturagalega.gal/lg3/extra\\_recension.php?Cod\\_extrs=2255&Cod\\_prdccn=1815](http://culturagalega.gal/lg3/extra_recension.php?Cod_extrs=2255&Cod_prdccn=1815) (publicado o 22 de febreiro de 2010, consultado o 20 de setembro de 2015).
- Real Academia Galega (2012). *Dicionario da Real Academia Galega*, dispoñible en liña en <http://academia.gal/dicionario#inicio.do>
- Real Academia Española (2001). *Diccionario de la Real Academia Española*, dispoñible en liña en <http://www.rae.es/recursos/diccionarios/drae>
- Reigosa, Antonio (coord.). *Galicia Encantada. Enciclopedia de Fantasía Popular de Galicia*, <http://www.galiciaencantada.com/>

Roig Rechou, Blanca-Ana (coord., 1996-2013). *Informe de Literatura*. Santiago de Compostela: Xunta de Galicia/Centro Ramón Piñeiro para a Investigación en Humanidades, en <http://www.cirp.es/rec2/informes/>

\_\_\_\_\_ (coord.). Red temática “Las literaturas Infantiles y Juveniles del Marco Ibérico e Iberoamericano, en <http://www.usc.es/gl/proxectos/lijmi/index.html>

\_\_\_\_\_ (dir.). Grupo LITER21. Literatura gallega. Literatura Infantil y Juvenil. Investigaciones literarias, artísticas, interculturales y educativas, en <https://www.usc.es/es/investigacion/grupos/liter21/index.jsp>

Roig Rechou, Blanca-Ana, Mónica Domínguez Pérez e Isabel Mociño González (coord., 2009). *Producción da literatura infantil e xuvenil en galego*. Publicación en CD-ROM, N<sup>o</sup> rexistro: 07/5675  
<http://www.usc.es/export/sites/default/gl/proxectos/lijmi/descargas/elinea1.pdf>

Soto, Isabel (2007). “Raruxa de Bentrases”, en *LG3. Literatura*, [http://culturagalega.org/lg3/extra\\_recension\\_xenero.php?Cod\\_extrs=1289&Cod\\_prdccn=1047](http://culturagalega.org/lg3/extra_recension_xenero.php?Cod_extrs=1289&Cod_prdccn=1047) (publicado o 9 de abril de 2007, consultado o 31 de agosto de 2015).

