

DATA DE
RECEPCIÓN:
13/05/2020

DATA DE
ACEPTACIÓN:
28/09/2020

CUENTO MARAVILLOSO Y REESCRITURAS
EN LA LITERATURA INFANTIL Y JUVENIL GALLEGA

CONTO MARABILLOSO E REESCRITAS
NA LITERATURA INFANTIL E XUVENIL GALEGA

FAIRYTALE AND REWRITINGS IN GALICIAN LITERATURE
FOR CHILDREN AND YOUNG ADULTS



Carmen Ferreira Boo

Universidade da Coruña

<https://orcid.org/0000-0002-6069-568X>

m.fboo@udc.es

Resumen: Se realiza una panorámica de la Literatura Infantil y Juvenil gallega, analizando en los diferentes períodos históricos aquellas obras más representativas que realizan reescrituras referenciales, lúdicas, humanizadoras e ideológicas del cuento maravilloso. Se ofrece una visión general de la huella, influencia y vitalidad que tiene ese cuento como fuente de recreación, subversión, deconstrucción, parodia, etc., por parte de los escritores de Literatura Infantil y Juvenil gallega. Se estudia cómo se modifican elementos como la voz narrativa, la estructura, el espacio, el tiempo y sobre todo los personajes y sus roles con diferentes finalidades como provocar efecto paródico, subvertir y/o humanizar los personajes, inculcar una determinada ideología o valores... Por último, se presentan unas conclusiones generales de la reescritura del cuento maravilloso.

Palabras clave: cuento maravilloso, Literatura Infantil y Juvenil gallega, reescritura.

Resumo: Realízase unha panorámica da Literatura Infantil e Xuvenil galega, analizando nos diferentes períodos históricos aquelas obras máis representativas que realizan reescrituras referenciais, lúdicas, humanizadoras e ideolóxicas do conto marabilloso. Ofrécese unha visión xeral da pegada, influencia e vitalidade que ten ese conto como fonte de recreación, subversión, deconstrución, parodia etc., por parte dos escritores de Literatura Infantil e Xuvenil galega. Estúdase como se modifican elementos como a voz narrativa, a estrutura, o espazo, o tempo e, sobre todo, os personaxes e os seus roles con diferentes finalidades como provocar efecto paródico, subvertir e/ou humanizar os personaxes, inculcar unha determinada ideoloxía ou valores... Por último, preséntanse unhas conclusión xerais sobre a reescritura do conto marabilloso.

Palabras chave: conto marabilloso, Literatura Infantil e Xuvenil Galega, reescritura.

Abstract: An overview of the Galician Literature for Children and Young adults is made, analyzing in the different historical periods those most representative works that make referential, ludic, humanizing and ideological rewritings of the wonderful story. In this way, this paper offers a general overview of the mark this tale have left on Galician literature for children and young adults, and the influence and vitality that he has as a source of recreation, subversion, deconstruction, parody, etc., for writers of children's and young adult literature. It is studied how elements such as narrative voice, structure, space, time and especially the characters and their roles are modified with different purposes such as provoking a parodic effect, subverting and /or humanising the characters, or instilling a certain ideology or values... Finally, some general conclusions of the rewriting of the wonderful story are presented.

Keywords: fairy tale, Galician literature for children and young adults, rewrite.

1. Breve apunte teórico sobre el cuento maravilloso y la reescritura

Con el paso de los siglos el cuento maravilloso, que en su origen oral no tenía un receptor específico, se ha ido especializando en el lector infantil y juvenil por medio de versiones¹, adaptaciones² y reescrituras, estrategias que utilizan los autores para aproximarse con mayor o menor fidelidad al cuento primigenio. A poco que nos adentremos en la historia de la Literatura Infantil y Juvenil, podemos observar que en sus orígenes primero se nutre de versiones, que solo adecúan el lenguaje y estilo al lector esperado, y después, con un margen de libertad más amplio, de adaptaciones. Cuando este sistema literario ya está consolidado, es cuando empiezan a surgir reescrituras que subvierten y deconstruyen el cuento primigenio en un acto creativo totalmente liberador, sobre todo en los usos denominados lúdico, humanizador e ideológico (Valriu, 2010: 20-21)³. Estos tres usos se caracterizan por transgredir el hipotexto⁴ empleando distintas estrategias creativas, como la imitación, la transformación satírica, la parodia, etc., de modo que el lector por medio de una serie de redes inter e hipertextuales (Genette, 1989) puede relacionar la reescritura con el texto fuente de inspiración.

Los cambios que se producen en las distintas variantes de un cuento fueron identificados y enumerados por Aarne (1913: 13), Thompson (1972: 552-553), Pinon (1965: 26) y Martos (1988: 29-40), entre otros estudiosos; mientras que Pelegrín (1982), Pisanty (1995: 82), Mac Donald (Colomer 1999: 75) y Díaz-Plaja (2002: 166-169) se interesaron por analizar las modificaciones que se realizan en el cuento pensando en el lector infantil y juvenil.

La Literatura Infantil y Juvenil Gallega (LIJG) no escapó a esta tendencia que, como señaló Roig (1995, 1996a, 1996b), está en la base de la creación del sistema literario infantil y juvenil y que bajo el marbete “Literatura de transmisión oral infantil y juvenil” incluye todas aquellas manifestaciones



¹ Los cambios más frecuentes en las versiones tienen que ver con la reducción o ampliación de la extensión y/o contenido, con el modo de presentación, con cambios en la historia y con modificaciones de tipo lingüístico-textual.

² Se entiende la adaptación con el sentido de forma de intertextualidad en la que un texto se transforma con la finalidad de facilitar su lectura a un receptor específico, en este caso al lector infantil y juvenil. Este proceso ocurre “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 tale 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 dos formas de adaptación: la duplicación y la revisión, “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).

³ El “uso humanizador” se da en aquellas obras que parten de personajes arquetipos pero los humanizan, dotándolos de sentimientos y actitudes plenamente humanas; el “uso ideológico” es propio de obras que reutilizan elementos y motivos, llenándolos de contenido ideológico con intención esencialmente formativa o adoctrinadora; y el “uso lúdico” consiste en invertir, descontextualizar, reinventar los elementos de los cuentos de forma desinhibida con intención festiva o iconoclasta.

⁴ La profesora Díaz-Plaja (2002: 166-169) distingue: reescrituras simples con pequeñas modificaciones, como la actualización del contexto, que no pretenden alterar el sentido genuino; expansiones con ampliación del inicio o el final; modificaciones que pueden afectar al carácter de personajes, a variaciones en la estructura o al cambio de registro; y *collage*, mezcla de uno o varios cuentos con intenciones diversas.

de transmisión oral (cuentos, adivinanzas, canciones de rueda, etc.) transcritas y también las de nueva creación, es decir, las versiones modernas basadas en las mismas pautas constructivas que las tradicionales, siendo, por lo tanto, una fuente continua de recreación y de adaptación para los escritores (Roig, 1996b: 96).

2. La reescritura en la LIJG

Para afrontar el estudio de la presencia de reescrituras en la Literatura Infantil y Juvenil Gallega (Ferreira, 2016) hemos dividido la producción narrativa en tres etapas históricas: desde 1920 a 1980, de 1980 a 2000 y de 2000 a 2010⁵ (Roig, 2015). Se observa una progresión, tanto cuantitativa como cualitativa, en cuanto a la evolución y productividad de las reescrituras, diferenciando las llamadas “referenciales”⁶ o “instrumentales” (Roig y Ferreira, 2010: 88)⁷, que son más fieles al cuento original, de los otros tres tipos (humanizadoras, lúdicas e ideológicas). Así, cuantitativamente las reescrituras instrumentales han pasado de tres obras en infantil en el período 1920-1980, a ocho infantiles y tres juveniles de 1980 a 2000 y a treinta y cuatro infantiles y dos juveniles de 2000 a 2010. Sin embargo, las reescrituras lúdicas, humanizadoras e ideológicas han tenido un incremento considerable: dos infantiles y una juvenil de 1920 a 1980, setenta y ocho infantiles y trece juveniles de 1980 a 2000; y setenta y dos infantiles y veintiuna juveniles en la primera década del siglo XXI. Un aumento de producción de reescrituras considerable que también se traduce en una mayor calidad de las propuestas.

El numeroso volumen de reescrituras publicadas, desde los inicios de la LIJG hasta el año 2010, obliga a realizar una selección, mencionando brevemente las reescrituras referenciales más significativas, para centrar el recorrido histórico en las lúdicas, humanizadoras e ideológicas pioneras, novedosas e innovadoras, que destacan por su calidad, la obtención de premios literarios y la buena recepción por parte de la crítica.

En las referenciales es necesario diferenciar tres tipos (Ferreira, 2016: 121-122):

1. Recopilaciones de cuentos maravillosos, con peritextos o no dirigidos al lector infantil y juvenil, que presentan una reelaboración literaria y depuración estilística.
2. Álbumes que indican en los paratextos el procedimiento empleado (*adaptación o versión*), en los que el escritor resume y simplifica las secuencias narrativas y el ilustrador presenta

⁵ Para la producción a partir de 1996 ha sido imprescindible la consulta de los Informes de Literatura (Roig, 1995-2010), único observatorio que se realiza en Galicia de y sobre Literatura en gallego.

⁶ Se caracterizan porque emplean elementos de origen folclórico de manera semejante a la tradición sin someterlos a ningún tipo de distorsión ni dotarlos de nuevos contenidos (Valriu, 2010: 20).

⁷ En este tipo de reescrituras no hemos tenido en cuenta las traducciones, versiones y adaptaciones de obras realizadas por Charles Perrault, los hermanos Grimm o H. C. Andersen.

una narrativa visual más transgresora e innovadora.

3. Obras de autor que utilizan la estructura, argumento, motivos, marco espacio-temporal, personajes y fórmulas de los cuentos de tradición oral, para crear un hipertexto, un nuevo cuento maravilloso a *imitación*, o bien que incluyen dentro del argumento relatos tradicionales.

2.1. Inicios simbólicos esperanzadores

En los inicios de la LIJG (1920-1980), debido a condicionantes sociales, políticos y culturales, la producción fue escasa y, por lo tanto, también se publicaron muy pocas reescrituras, ideadas por autores hoy canónicos del polisistema literario gallego (Even-Zohar, 1999), aunque resultaron fundamentales en su formación y eclosión por su valor simbólico.

Inauguró las reescrituras referenciales Vicente Risco con los cuentos “O rei avarento” (1921) y los inéditos “A dona encantada” y “O labrego e mais o Rei”, que fueron recuperados y adaptados posteriormente en el volumen *Tres contos maravillosos* (2004). Su intención era iniciar la colección “Contos pra nenos”, pensada para utilizar en las Escuelas de las Irmandades da Fala, un “proxecto editorial que abriría as portas do sistema literario galego ao mundo da infancia” (Pardo de Neyra, 2006: 57) de carácter eminentemente formativo.

Evaristo Correa Calderón se unió a esa intención pedagógica con la reescritura ideológica *Margarida a da sorriso d'Aurora* (Nós, 1927), una obra pionera que inauguró la narrativa juvenil (Roig, 1996b, 2015) con una heroína activa, que puede elegir y ascender en la escala social. Usa motivos de cuentos tradicionales que se actualizan, al rechazar la violencia y las cualidades negativas de los personajes, siguiendo la estética de la época que primaba la modernización de la ficción narrativa, al mismo tiempo que reivindicaba, desde ideas nacionalistas, la cultura gallega.

Después de estos tímidos orígenes, hay que esperar más de cuarenta años, debido al parón producido por la Guerra Civil española y sus consecuencias, para la publicación de otras reescrituras referenciales: dos cuentos maravillosos, “A filla do rei” y “Graumillo”, incluidos en la selección *Contos pra nenos* (1968), del etnógrafo Laureano Prieto Rodríguez; el relato de tesoros *Don Gaiifar e o tesouro* (1970); y la versión narrativa del cuento “Polegariño”, basada en “Le Petit Poucet” de Perrault, publicada en el volumen *Campo e mar aberto. Contos, poemas e textos galegos pra ler os nenos* (1975), de

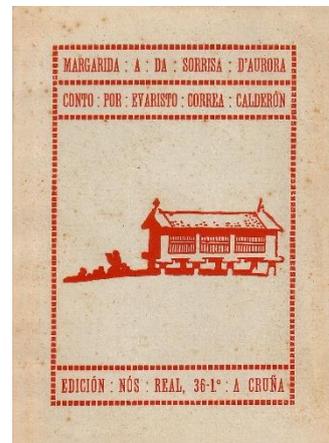


Figura 1: portada de *Margarida a da sorriso d'Aurora* (1927).



Dora Vázquez.

Una vez superadas las dificultades provocadas por la dictadura, en la década de los setenta se produce cierta apertura y avances a nivel político, social y educativo hasta la instauración de la democracia en 1978. El interés por recuperar y fijar por escrito cuentos de la transmisión oral, que había caracterizado la época anterior, cede terreno a la publicación de reescrituras ideológicas. Arcadio López Casanova publica el relato iniciático infantil *O bosque de Ouriol* (1973) y Dora Vázquez el cuento “Cascabel, o cabaliño do circo”, publicado en el volumen *Contos pra nenos* (1979), que denuncia el maltrato animal. Ambos recibieron el primer premio en el Concurso Nacional de Contos Infantís O Facho en 1972 y 1976 respectivamente. Cierra las reescrituras de esta época, M^a Victoria Moreno con la historia de Mariquiña, incluida en el relato *Mar adiante* (1973). Con la intención de destacar el respeto y amor por los animales, deconstruye el cuento de Caperucita al presentar un lobo bueno que ayuda a la protagonista.

2.2. Progresos rupturistas e innovadores

En la década de los ochenta, gracias a factores socio-político-culturales favorables, entre los que hay que destacar el sistema educativo, se inicia el asentamiento y consolidación de la LIJG. La producción narrativa fue muy numerosa y se caracterizó por ofrecer innovaciones, al mismo tiempo que se continúan “correntes e tendencias iniciadas no período anterior, caso das 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 y Ferreira en Roig, 2015: 186).

En cuanto a las reescrituras referenciales, hay que mencionar el volumen *Contos vellos pra rapaces novos* (1983), en el que Xosé Neira Vilas traduce cuentos de los cinco continentes, entre ellos, dentro de los cuentos maravillosos, el cuento paquistaní “Catro adiviñas” y el peruano “As sandalias do chasqui”. También Bernardino Graña en *Cristo e San Pedro peregrinos (Contos populares de Galicia)* (1994) ofrece a la juventud reescrituras que cristianizan cuentos maravillosos, por medio de los viajes de Cristo, Judas y San Pedro en los que describen y explican la cultura y gentes de Galicia.

A finales de la década de los noventa, hay que destacar la creación de varias colecciones específicas de cuentos populares. El Colectivo Crisol prepara en 1998 para la colección “Contos Populares” de la editorial A Nosa Terra cuatro volúmenes de cuentos maravillosos: *Sabeliña e o xigante, O home león/A princesa Iria/A árbore das tres torondas, Martuxiña/Brancaflor/Catro irmáns con oficio e O dragón e a princesa/Apio/O fillo do rei*. Xosé Miranda, Antonio Reigosa y Xoán Ramiro Cuba

en la colección “Cabalo buligán” de Edicións Xerais de Galicia, entre 1998 y 1999, realizan versiones literarias de cuentos maravillosos en cuatro volúmenes, *Contos maravillosos, I*, *Contos maravillosos, II*, *Contos maravillosos, III* e *Contos maravillosos, IV*, que destacan por la rigurosa documentación y por acercar a las nuevas generaciones el rico patrimonio de la literatura oral popular (Fernández, 1999a: 77).

En la producción de reescrituras lúdicas, humanizadoras e ideológicas, hay que esperar a mediados de la década de los ochenta para que se publiquen las dos primeras obras destacables: la novela juvenil de marcado carácter feminista *O segredo da pedra figueira* (1985, 1989, 2003, 2011), de María Xosé Queizán, con la intención ideológica de reivindicar elementos identitarios. Para ello, rompiendo con los roles patriarcales, se sirve del viaje iniciático, la superación de pruebas, una heroína valiente y activa, una guía ayudante y consejera, la presencia de ayudante y objeto mágico y elementos de la mitología greco-latina (Ferreira, 2012). Como indica Pena (2018: 80), el valor

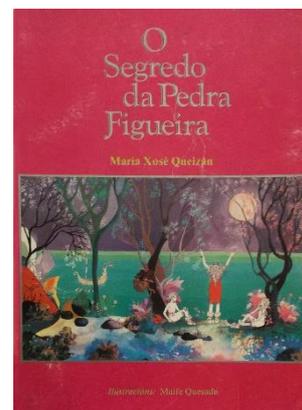


Figura 2: portada de *O segredo da pedra figueira* (1985).

de esta obra es doble pues “se por unha parte por primeira vez unha muller adolescente protagonizaba unha novela galega, pola outra faciao dende unha óptica claramente crítica co patriarcado, que conseguía facernos reflexionar sobre os preconceptos asociados á construción de xénero”. Y la novela juvenil de aprendizaje *Arnoia, Arnoia* (1985, 1997), Lista de Honor del IBBY en 1988, de Xosé Luís Méndez Ferrín, en la que confluyen, con una gran carga ideológica, mitología celta y artúrica⁸, además del cuento maravilloso, el exotismo de culturas orientales y referencias al universo tolkiano, para contar el viaje iniciático del protagonista.

Al año siguiente, en 1986, consigue el premio Barco de Vapor la reescritura lúdica y humanizadora *Aventuras de Sol* (1986, 1991, 2004), de Alberto Avendaño, protagonizada por Coxi y su perro Sol. Esta obra innova al emplear la doble voz narrativa y el uso de interpelaciones al lector, en el modo de solucionar las pruebas y, sobre todo, en la subversión por vía de desmitificación y humor de dos personajes agresores: el Lobo Bolo y la Bruja Cuxa. Además reivindica valores como la solidaridad, la ecología y la identidad cultural gallega. Por su parte, el escritor Xesús Pisón crea la primera reescritura lúdica y humanizadora protagonizada por un personaje agresor, el demonio,

⁸ Los orígenes de la materia de Bretaña o literatura artúrica están en las leyendas y tradiciones surgidas en los países celtas de las Islas Británicas, así como en la Bretaña Menor o Armórica, entre las que destacan aquellas que tienen por protagonista a Artur, un héroe de la resistencia celta contra los invasores sajones. Las narraciones bretonas, pobladas de hadas, hechiceros y gigantes, se divulgaron a partir del siglo XII por todo occidente favorecidas por el gusto del público receptor por lo maravilloso. En la literatura gallega existe una tradición con esta temática muy productiva sobre todo a partir del siglo XIX cuando reaparece como marca identitaria, ligada al discurso nacionalista y a la búsqueda de afinidades con ámbitos europeos de origen celta.



que es ridiculizado, subvertido y modernizado mediante la comicidad. Se trata del cuento infantil *O demo presumido* (1987), premiado en el Concurso Nacional de Contos Infantís O Facho en 1984, que incide en la convivencia, el respeto mutuo y la humildad.

En 1987 gana el Premio Merlín la reescritura ideológica juvenil *A princesa Lúa e o enigma de Kián* (1988), en la que Palmira G. Boullosa mezcla elementos del cuento maravilloso y de la materia artúrica, para reivindicar cuestiones identitarias y feministas al invertir los papeles masculinos y femeninos, pues la princesa Lúa debe descubrir el enigma que libere del hechizo a Brandón, secuestrado por las hadas de la laguna de Antela. Boullosa se sirve de los procedimientos de imitación y expansión, ampliando el inicio hacia el pasado (Díaz-Plaja, 2002), y humaniza los personajes del hada y enano.

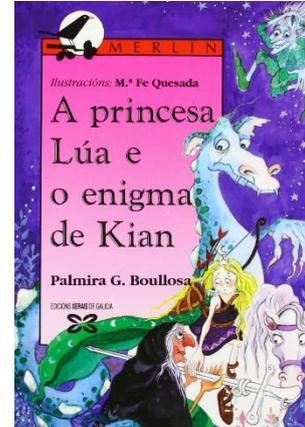


Figura 3: portada de *A princesa Lúa e o enigma de Kián* (1988).

Cierran la producción de la década de los ochenta, cinco reescrituras ideológicas. Xoán Babarro publica en 1989 dos obras que recorren la geografía gallega para dar a conocer el pasado cultural, las tradiciones, costumbres, mitos y folclore: *Crónicas dos catro viaxeiros* y *O dragón de Gondomil*, con presencia de personajes típicos de los cuentos maravillosos, como el dragón, que emplea Babarro como símbolo de unión de los jóvenes protagonistas con elementos identitarios.

Pepe Carballude publica *Andainas de Pedro Chosco* (1989), obra finalista del Iº Premio Merlín en 1986, que recupera un personaje del imaginario gallego, Pedro Chosco⁹, y combina motivos, personajes y espacios de la literatura oral y escrita con interesantes juegos intertextuales con la literatura artúrica, para criticar el poder. Agustín Fernández Paz hace una defensa ecológica en *A cidade dos desexos* (1989, 1992, 2006), donde actualiza también el arquetipo de hada en la figura de Ana, una mujer que consigue con sus poderes mágicos realizar los deseos de un grupo de chicos en su Centro de Promoción de Iniciativas Fantásticas (CPIF). Xosé Antonio Neira Cruz ofrece la reescritura lúdica e ideológica *Ó outro lado do sumidoiro* (1989, 1993), Premio Merlín 1988, en la que realiza una relectura creativa de lo maravilloso y desarrolla un canto a la amistad y solidaridad con interesantes juegos intertextuales paródicos (Fernández e Ferreira en Roig, 2015: 225), además de criticar la sociedad actual.

Un paso más en la visibilidad de este tipo de producciones se produce en la década de los noventa con la publicación de distintas reescrituras ideológicas dirigidas a la infancia, como *As*

⁹ Como señalan Cuba, Reigosa y Miranda (1999: 195), es un hombre de barba blanca, de formas dulces y voz grave, encargado de hacer dormir a los niños con suaves palabras.

aventuras de Breogán Folgueira (1990), de Darío Xohán Cabana, quien recurre a la literatura artúrica, la mitología y la novela de iniciación con humor y parodia; y *Servando I, rei do mundo enteiro* (1990), de Paco Martín, que se estrena en la narrativa infantil subvirtiendo el arquetipo del príncipe con dos rasgos fundamentales que definen su producción: el humor y la crítica social.

De nuevo Fernández Paz contribuye a las reescrituras ideológicas con el relato infantil *O tesouro do dragón Smaug* (1992, 2012), en el que usa temas, estructura y fórmulas narrativas del cuento maravilloso. Protagonizado por una princesa activa, rebelde y osada, intertextualiza con el universo tolkiano apropiándose del dragón Smaug y también emplea elementos de la modernidad. En *A fraga misteriosa* (1992), segundo Premio Barco de Vapor 1985, Carballude emplea animales maravillosos y múltiples referencias mitológicas para valorar y reivindicar el conocimiento de la tradición oral.

Uniendo novela de iniciación y lo maravilloso, Xabier P. Docampo publica una reescritura ideológica y humanizadora juvenil, *O país durminte* (1992, 2012), donde recrea un universo mítico que alegóricamente reivindica la identidad colectiva y la recuperación de la memoria histórica, además de tratar la libertad frente a la tiranía, el amor, la muerte y la amistad. Relata la lucha que tiene lugar entre la heroína protagonista, Aurora, ayudada de dos objetos mágicos (el libro Sebulachar y un talismán mágico), y el rey Ambulasac, con la intención de romper la maldición y restituir la vida del pueblo de Glearim.

En 1993 Palmira Boullosa continúa la historia iniciada en *A princesa Lúa e o enigma de Kián* con la reescritura humanizadora *Brandón, fillo de Ferreol*, todo un recorrido por leyendas celtas y gallegas con personajes artúricos y mitológicos, como ninfas, sirenas y damas, subvertidos y humanizados. Por su parte Cabana en *As viaxes do príncipe azul* (1993, 1991, 2001, 2005) ofrece al lector juvenil una reescritura lúdica y humanizadora en la que parodia los cuentos de príncipes, introduce elementos de la modernidad y humaniza al arquetipo de príncipe que se ve obligado a emprender un viaje, matar a un dragón, salvar terribles peligros, resolver imposibles enigmas y conseguir una princesa con la que casarse, pero que acaba siendo bibliotecario.

En la novela de pandilla *Os Mornias* (1993), premio Merlín de Literatura Infantil 1992, Dolores González Lorenzo cuenta con intención lúdica las aventuras de un grupo de adolescentes que se encuentran con el Aprendiz de brujo del mago Merlín¹⁰, descrito como mago inepto, subvertido con humor y modernizado. Se trata de una obra llena de reminiscencias cunqueirianas y



¹⁰ Para Tarrío (2014) este personaje protagonista de *Merlín e familia*, de Álvaro Cunqueiro, es intemporal, no tiene edad y no siente el peso de su propia historia mítica de la Materia de Bretaña, pues llega de una “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, 2014: 78).

ferrinianas, y de Lewis Carroll, si hablamos de autores extranjeros de relevancia en la conformación de la literatura infantil (Roig, 1996a: 593).

En 1994 el escritor Xoán Babarro publica la reescritura lúdica *A princesa do cabaliño café*, en la que se ponen en contacto el país de los romances, símbolo de la fantasía, con el país de los coches con tubos de escape verdes, símbolo de la realidad moderna. La escritora Marilar Aleixandre aporta la reescritura lúdica e ideológica para preadolescentes *Nogard*, en la que se juega por primera vez con el dragón protagonista ya desde el palíndromo que ofrece el paratexto del título; y Cabana, la reescritura humanizadora *O castrón de ouro* (1994, 2007), Premio Barco de Vapor 1993, una historia de iniciación donde se

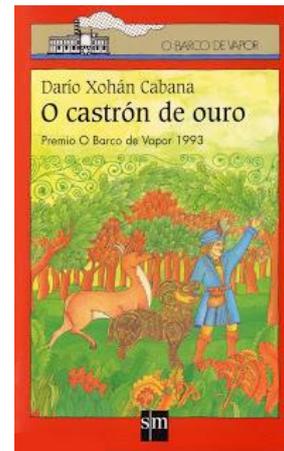


Figura 4: portada de *O castrón de ouro* (1994).

vuelven a mezclar con humor y parodia elementos y referencias de la mitología grecolatina con elementos de los cuentos, utilizando personajes míticos e históricos en un universo fantástico ambientado en un bosque, que se configura como metáfora de la cultura occidental.

Xan López Domínguez escribe e ilustra el cuento infantil *Gago por Merenda* (1995), reescritura lúdica y humanizadora muy divertida, escogida por la revista *CLIJ* entre los mejores libros de la década 1988-1999, que relata la historia de amor del mago Gago y la bruja Merenda, dos personajes arquetípicos subvertidos, en esta ocasión, por la vía del humor y la parodia.

En 1997 Eva Moreda gana el X Premio Rúa Nova de Narracións Xuvenís con la novela juvenil artúrica, *Breogán de Guisamonde, o cabaleiro da gaiivota* (1997), en la que, con intención humanizadora e ideológica, relata las aventuras en Camelot, en la corte del Rey Artur, del caballero Breogán de Guisamonde. Por su parte la escritora Gloria Sánchez publica su primera reescritura *Sete casas, sete bruxas e un ovo*, un cuento rimado para primeros lectores que, con intención lúdica, humor y estructura acumulativa, narra la historia de siete brujas que se enemistan por un príncipe. Se trata de “un texto delirante, guiado pola lóxica do absurdo, cheo de humor e de situacións disparatadas” (Fernández Paz, 1998: 262) con brujas que son, como analizó Gracián (2002: 319), “unha combinación de busca do beneficio e o propio interese coa ineptitude, a chambonería, a nulidade e a incompetencia máis absoluta”.

En la reescritura humanizadora *Tanis I o Mocos* (1998), incluida en la Lista de Honor de *CLIJ*, Manuel Lourenzo González rompe los arquetipos de príncipe y princesa individualizados en los protagonistas Tanis e Sildym, dos adolescentes que luchan por escoger su destino,

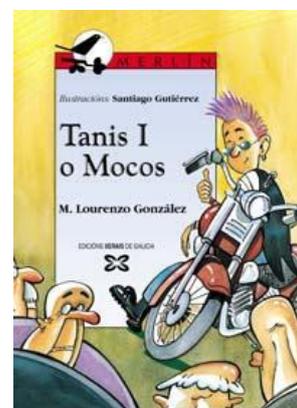


Figura 5: portada de *Tanis I o Mocos* (1998).

promoviendo valores democráticos y de justicia social con enfoque irónico. Destaca el humor y las reflexiones sobre justicia social, abuso de poder, convencionalismos y la necesidad de no renunciar a los propios ideales (Fernández, 1998: 67). Como señaló Fernández Paz (1999a: 172) es una novela

moi ben construída, cun enfoque irónico e humorístico. O paradoxo dun príncipe con feiturax 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.

Gloria Sánchez reinterpreta de nuevo el personaje de la bruja, pero esta vez mediante la humanización, en *Manual para unha pequena meiga* (1998), aprovechando para criticar la institución escolar. Versiona, adapta y moderniza personajes y situaciones en una divertida obra que funciona a modo de enciclopedia de brujería infantil y que destaca por “toques de nonsense, irreverencia e humor, que fan do seu traballo un dos máis persoais do actual panorama” (Fernández, 1999b: 56). Configura así una poética de las reescrituras caracterizada

pola subversión, o ludismo, a desmitificación, a reescrita, a actualización e a reinención, 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, 2015: 218)

Esta etapa se cierra con la reescritura ideológica *O chápiro verde* (1999), Lista de Honor de CLIJ 2000, en la que Marilar Aleixandre une tradición, modernidad, agilidad narrativa, humor, uso lúdico del lenguaje (con adivinanzas, juegos de palabras y enigmas) y múltiples referencias intra e intertextuales, con el objetivo de crear un país maravilloso, a partir de cuentos populares, seres mitológicos gallegos y literatura culta, destacando a Lewis Carroll, para reivindicar la diferencia. El dibujante Xaquín Marín publica la reescritura lúdica y humanizadora para adolescentes *Dragón Rock* (1999), en la que humaniza y subvierte, por la vía del humor, el arquetipo del dragón, que es rechazado por los de su especie debido a ser diferente. Y Xoán Babarro y Ana María Fernández suman dos nuevas reescrituras infantiles: *As bruxas esbrúxulas* (1999), en la que subvierten y parodian con intención lúdica los motivos de la magia y la brujería, por medio de la protagonista Menda, una mujer que decide hacerse bruja y se matricula en el “Curso gratuito VARAMÁXICA”; y el relato rimado *Os xigantes de nunca acabar* (1999), una reescritura humanizadora sobre tres gigantes que juega con la simbología del número tres y, como señaló Fernández Paz (2000a: 264), “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”.



2.3. Nuevas temáticas y formas

La primera década del siglo XXI es un período de expansión e internalización que se caracteriza por la variedad temática y formal, así como por el afianzamiento de las trayectorias literarias de autores clásicos contemporáneos, además de que irrumpe con éxito el álbum narrativo que acoge numerosas versiones, adaptaciones y traducciones de cuentos maravillosos, que destacan por su originalidad e innovación en la narrativa visual.

En las reescrituras referenciales se continuó recopilando cuentos de la transmisión oral en forma de versiones o adaptaciones en las colecciones mencionadas “Contos populares” y “Cabalo buligán”, en la que se publicaron cuatro volúmenes de *Contos de maxia* en el año 2000, dos de *Contos fantásticos*, en 2001, dos de *Contos de encantamentos* en 2002 y dos de *Contos prodixiosos* en 2004. A ellas hay que sumar la colección infantil “Contos Marabillosos” de Edicións do Cumio para la que Xosé Ramón Mariño Ferro adaptó en 2000 los cuentos maravillosos *Os dous xemelgos, o dragón e o pazo encantado, Brancaflor, Iria e o cabalo Buligán y A filla do rei*.

Hay que destacar el trabajo realizado por dos editoriales en las que se ofrecen en formato álbum adaptaciones infantiles con reescritura instrumental en el texto narrativo y una reescritura lúdica en la propuesta plástica (Ferreira, 2019). Se trata de Kalandraka Editora que en su colección iniciada en 1998 “Os contos do trasno Comodín” publicó *As fabas máxicas* (2000), *Os dous corcovados* (2000), *O frautista de Hamelín* (2002), *O pescador e a súa muller* (2002), *O zapateiro e os trasnos* (2003) e *Garavanciño* (2008); y de OQO Editora con su colección “O” en la que publicó varias adaptaciones y cuentos de autor a imitación del cuento maravilloso: *O cuarto prohibido* (2005), *¡Manda narices!* (2005), *Verlioka* (2005), *A bruxa regañadentes* (2005), *Bóla de Manteiga* (2006), *A Princesa do Caurel* (2006), *Tres desexos* (2007), *Zalgum* (2007) y *A pota que trota* (2009).

En cuanto a reescrituras lúdicas, humanizadoras e ideológicas, la década se inicia con la publicación de *Matapitos.com* (2000), de Gloria Sánchez, una reescritura lúdica en la que se vuelve a subvertir el arquetipo de la bruja, usando la parodia y el humor. La obra es un *collage* o pastiche de motivos de cuentos con los que se elabora esta historia en la que un grupo de alumnos debe superar una serie de pruebas. Además moderniza el contexto e introduce las nuevas tecnologías en episodios divertidos, resultado de la ineficacia de la bruja Marta Matapitos, que se disfraza de directora de un centro escolar para apoderarse de la energía vital del alumnado. Mezcla elementos de cuentos tradicionales con mitos de la sociedad moderna, ofreciendo una versión renovada con función paródica en la que



Figura 6: portada de *Matapitos.com* (2000).

hay situaciones humorísticas y sarcásticas para hacer una crítica aguda a la pedagogía y la educación. La obra innova en cuanto al humor con el que retrata a los personajes, la jocosa transformación que hace de los cuentos y el lenguaje lleno de ocurrencias y expresividad (Fernández, 2001: 52). Como apuntó Fernández Paz (2000b: 205), supone

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.

En 2001 Fernández Paz contribuye nuevamente a las reescrituras ideológicas con el relato infantil *No corazón do bosque*, finalista del Premio Nacional de Literatura 2002, en el que se narra el encuentro entre el mundo simbólico, representado por el duende, y el mundo urbano, a partir de la historia de amistad del duende con una niña, reivindicando otra vez el cuidado del medio ambiente. A las reescrituras humanizadoras contribuyó Xosé Miranda con su novela para adolescentes *Feitizo* (2001), en el que se cuenta el proceso de madurez de Marta, una joven bruja que lucha por defender el derecho a tener una vida normal, enfrentándose a su madre, Xoana. Y Antonio Reigosa retoma la figura del demonio para hacerlo protagonista y humanizarlo en *Resalgario*, Premio Raíña Lupa 2000, una historia de aventuras llena de humor en la que el protagonista, el demonio Resalgario, debe ir en peregrinación a Compostela como castigo por desobedecer a su padre. Destaca por integrar en el argumento relatos orales, anécdotas escatológicas y sexuales, denunciar conductas xenófobas, defender la lengua gallega y desmitificar el arquetipo del demonio.

En 2002 Manuel Lourenzo González publica para adolescentes la novela *Estanislao, príncipe de Sofrovia*, historia de los primeros años del rebelde príncipe desde su nacimiento hasta ser internado en Inglaterra, precuela de *Tanis I, o Mocoso*. Es una reescritura humanizadora en la que el arquetipo del príncipe se presenta con ideas muy progresistas y emplea el argot de los *punkis*.

Xerardo Quintiá se inicia en la LIJG con la reescritura humanizadora para preadolescentes, *A verdadeira historia do burro Feldespato* (2002), en la que transgrede tópicos con la estrategia del humor, de la descontextualización y de la caricatura para narrar la vida del burro Feldespato con la bruja Marica Pendella, dormida durante cien años por un hechizo mal hecho. Destaca también la presencia de la magia, la simbología del número siete, el final abierto y la deconstrucción y subversión de personajes,

assim, verificamos que Marica Pendella é na realidade un derivado da 'Bela Adormecida', posto que, vítima da súa torpeza na arte dos feitiços, padece de un sono do qual só sai cada cem anos, mas não graças ao beijo de un príncipe, antes pelos efeitos da aguardente que lhe traz o seu primo, o Nigro Mante. (Mociño, 2003: 32)



En *O botín da inmortalidade* (2003), obra ganadora *ex aequo* del II Certame Literario de Relatos de Aventuras Avilés de Taramancos en 2003, Francisco Antonio Vidal realiza acertadamente una reescritura humanizadora del personaje de la sirena, pocas veces empleado, al dotarla de rasgos humanos, pues se enamora de Pepe o Lombudo con quien se casa y se hace mortal.

Xesús Manuel Marcos gana el Premio Merlín 2004 con la novela juvenil de fantasía épica *O brindo de ouro. I. A chamada do Brindo* (2004), que entró en *The Withe Ravens* en 2005, en la que se narran las luchas de diferentes tribus por liberarse del poder de Seara, la Bruxa dos Broncedos. Es una reescritura ideológica que recupera la toponimia de la Sierra do Caurel y que crea un mundo mítico-épico al modo de J. R. R. Tolkien, combinando geografía real y fantástica, que se continúa con *O Brindo de ouro II. A táboa da hospitalidade* (2009), finalista en 2010 de los premios de la Asociación de Escritoras e Escritores en Lingua Galega, que desarrolla la épica de los arxinas, consolida su espacio mítico literario y amplía y profundiza en la galería de personajes. De esta novela épica Roig

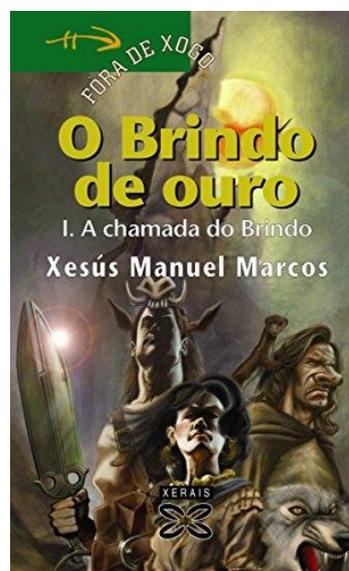


Figura 7: portada de *O Brindo de ouro. I. A chamada do Brindo* (2004).

(2008: 116) destacó la historia de amistad, valor y profunda reflexión sobre la ambición de los hombres, presentada con reminiscencias míticas y legendarias, empleando una acción trepidante y pormenorizadas descripciones con múltiples referencias toponímicas a la Sierra del Courel, Ribeira Sacra y Ancares.

Esta obra, junto con su continuación, *O Brindo de ouro II. A táboa da hospitalidade* (2009), constituyen una propuesta de narrativa fantástica que dedica “especial atención á creación dun universo mítico-legendario que remite cara a múltiples elementos de carácter identitario” (Mociño en Roig, 2015: 342).

En el año 2005 Xavier Queipo se inicia en el sistema literario infantil y juvenil con el relato infantil *O espello e o dragón* (2005), incluido en la Lista de Honor de CLIJ 2005, que emplea la estructura acumulativa, el simbolismo de los tres príncipes protagonistas que encarnan los valores de valentía, fuerza y sabiduría y una ambientación oriental, ofreciendo una historia clásica totalmente renovada.

Agustín Agra gana el Premio Merlín de Literatura Infantil 2006 con la reescritura ideológica adolescente *O tesouro da lagoa de Reid'Is* (2006) en la que por medio de varias voces narrativas hace un recorrido por leyendas y personajes maravillosos gallegos como urcos, mouros y tardos, además de usar la toponimia simbólica de la Costa da Morte y referencias múltiples al celtismo y a la

tradicón artúrica. Antonio Yáñez Casal queda finalista del V Premio Raíña Lupa con la reescritura humanizadora adolescente *Crisóstomo o alifáfaros* (2006), en la que un narrador en primeira persona conversando con un niño angoleño descubre a los enigmáticos alifáfaros. Y Xosé Miranda inicia su colección con “Amancio Amigo”, para el lector adolescente, con *Amancio Amigo e o meigo de Salamanca*, una reescritura humanizadora cuyo tema central es la magia, protagonizada por Amancio, un chico del Courel que se traslada a estudar a Salamanca, donde quiere hacerse aprendiz de mago en las Cuevas de Salamanca. Destaca la intertextualidad con el libro de San Cipriano y con la poesía de Fiz Vergara y de Uxío Novoneyra.

Anxo Fariña inicia en 2007 su exitosa colección juvenil dedicada a los Megatoxos con el título *Os megatoxos e o aprendiz de druída* (2007, 2012), una reescritura lúdica y humanizadora que mezcla elementos maravillosos con adelantos tecnológicos y viajes en el tiempo, en línea con la ciencia ficción, además de usar elementos identitarios como es la planta del tojo, dotada de poderes mágicos. En esta década se publicaron *Os Megatoxos e a espada esmeralda* (2008) e *Os Megatoxos e os templarios da luz* (2009)¹¹.

Carlos Mosteiro obtiene el Premio O Barco de Vapor 2006 con *Unha bruxa ben rara* (2007), una reescritura lúdica adolescente que innova al alternar el narrador omnisciente en tercera persona



Figura 8: portada de *Unha bruxa ben rara* (2007).

con la voz del creador/autor y de personajes como la madre de la protagonista, la bruja Raruxa (que perdió sus poderes al caer de pequeña en un filtro de enamorar), quien usa el discurso epistolar. Se subvierten tres arquetipos (bruja, dragón y troll) que cambian su rol de agresores a víctimas y auxiliares y que además se humanizan. También incluye múltiples referencias literarias, musicales y fílmicas. Escoge el ingenio y el trabajo colaborativo para reparar la injusticia, además del enfoque altruista que demuestra el héroe colectivo, conformado por una pandilla de niños que van a rescatar a la bruja de su cautiverio, liderados por una niña. Otros valores que se defienden 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).

Xerardo Quintiá ofrece al lector infantil una reescritura humanizadora e ideológica pionera en el tratamiento de la diversidad sexual, concretamente del lesbianismo, con el álbum *Titiritesa*

¹¹ Esta colección, inicialmente de la editorial A Nosa Terra, fue asumida por Edicións Xerais de Galicia. Hasta la actualidad se completa con *Os Megatoxos e a cara oculta de Lúa* (2011), *Os Megatoxos e o dragón de xade* (2014) y *Os Megatoxos e a batalla de Rande* (2018).

(2007), incluido en la Lista de Honor de CLIJ 2008. Conserva la estructura del relato maravilloso, la progresión lineal, la intemporalidad, las fórmulas de inicio y cierre y los roles de los personajes, pero innova en la temática, al contar la historia de amor entre las princesas Titiritesa y Wendolina, con múltiples referencias a la temática homosexual a nivel ilustrativo. Reivindica la igualdad de sexos, subvierte la figura de la mujer al otorgarle un papel activo, e innova al presentar el tema de las relaciones lésbicas, nunca antes abordado en la LIJG en una producción para un lector tan pequeño (Neira, 2011) y que se inserta en la tradición de reinterpretaciones feministas de los cuentos tradicionales en otras literaturas, con el objetivo de empoderar a los personajes femeninos (Pena, 2018: 115).

La cuentacuentos Charo Pita publica en 2009 el álbum infantil *Velliñas* (2009), una reescritura ideológica que trata temáticas sociales, como el hambre, y reivindica la lealtad. Aunque aprovecha la estructura y funciones del cuento de hadas de manera muy simplificada, innova al escoger como protagonistas dos amigas ancianas que, gracias a un objeto mágico vegetal, entran en un mundo maravilloso. Como señalan Sotomayor y Díaz (2010), en esta obra aparecen claras referencias al cuento de “Juan y las habichuelas” así como otros motivos flocóricos

(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 carnalescos (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 y Díaz, 2010: 52)

La escritora Elena Gallego Abad inicia su pentalogía épico-legendaria juvenil¹² con *Dragal. A herdanza do dragón* (2010), finalista del Premio Fundación Caixa Galicia 2009 y Premio Frei Martín Sarmiento 2012 (categoría 1º y 2º ESO), que gira alrededor de la profecía de la reencarnación del último dragón gallego que se fusiona con el muchacho Hadrián después de entrar en contacto con

¹² Que continuó con *A metamorfose do dragón* (Xerais, 2011), *A fraternidade do dragón* (Xerais, 2012), *A estirpe do dragón* (Xerais, 2015) y *O segredo do dragón* (2019). Su éxito de ventas ha sido tan grande que ha sido traducida a otras lenguas: al inglés por Small Stations Press, al catalán con Pagès Editors y al castellano por Anaya. En el año 2013 Ficción Producciones adquirió los derechos audiovisuales para desarrollar un proyecto cinematográfico/multimedia a nivel internacional en el que está a trabajar para la adaptación de la saga a diversos formatos crossmedia de educación y entretenimiento, con la puesta en marcha de un ambicioso proyecto educativo en Galicia, la edición de un cómic interactivo, la adaptación al cine y la creación de videojuegos para varias plataformas. Incluso cuenta con una página web propia <http://www.dragal.info/2/> en la que se ofrece información actualizada sobre mercadotecnia, recepción en el ámbito educativo y crítica en la prensa, además de describir su génesis.

los restos del dragón sepultados en la cripta de la iglesia de San Pedro. Los sucesos fantásticos, con aparición de magia y alquimia, basados en leyendas gallegas, celtas y de la mitología universal, se intercalan con anécdotas cotidianas y problemáticas actuales, como acoso escolar y amor adolescente, y con episodios y personajes históricos reales. La saga recrea mundos mitológicos y legendarios con una fuerte huella de elementos identitarios que mezcla con rasgos de la novela de aventura, policial y de iniciación, además de múltiples referencias intertextuales con la tradición culta y popular. Entre los elementos ficcionales utilizados para la reafirmación identitaria, como señala Mociño (2018: 61) son fundamentales en la trama los lugares y monumentos emblemáticos (iglesia de San Pedro, la Poza da Moura y el Pico Sacro), las tradiciones y materiales legendarios y los símbolos heredados, entre los que destaca el tratamiento de la figura del dragón, que evoluciona y se transmuta, realizando una

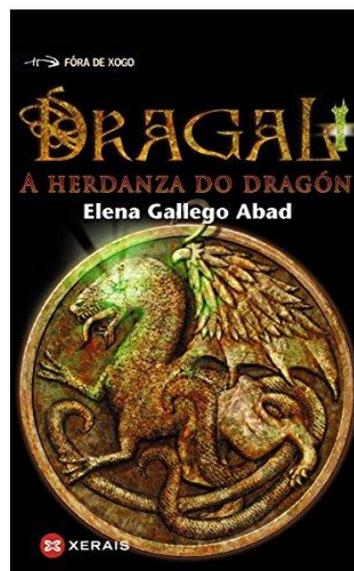


Figura 9: portada de *Dragal. A herdanza do dragón* (2010).

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, 2015: 343)

112

Finalmente, el dúo de humoristas gráficos Pinto&Chinto, conformado por David Pintor y Carlos López, publicó el volumen *Contos para nenos que dormen deseguida* (2010), veintiocho microrrelatos que destacan por su condensación y economía lingüística, por subvertir personajes y trastocar motivos tradicionales. Son reescrituras lúdicas y humanizadoras de personajes (príncipes, princesas, brujas, sirenas, hadas, gigantes, enanos, etc.), modificados con humor, tanto en la narrativa textual como en las ilustraciones de estilo caricaturesco.



3. Conclusiones

El análisis de un volumen tan numeroso de reescrituras nos permite extraer unas conclusiones generales de la influencia que han tenido los cuentos maravillosos en la producción narrativa infantil y juvenil gallega desde sus orígenes hasta la primera década del siglo XXI en cuanto a elementos de la narración, como la voz narrativa, el espacio, el tiempo, el papel protagonista de héroe, la estructura, los valores reflejados y la caracterización de los personajes, entre otras cuestiones (Ferreira, 2016: 357-371).

Así en el caso de la voz narrativa, aunque se mantiene preferentemente el narrador

omnisciente, hay obras que optan por otras voces, como la primera persona desde el punto de vista del protagonista o de algún personaje, por ejemplo, en *Aventuras de Sol*, *Resalgarío* o *Crisóstomo, o alifáfaru*. También se emplea el recurso a diarios personales, monólogos interiores o intercambio epistolar, como sucede en *Unha bruxa moi rara*.

En cuanto al tiempo, la gran mayoría de las reescrituras se sitúan en el momento actual durante el período vacacional de los protagonistas, como en *Crónica dos catro viaxeiros* y *O dragón de Gondomil*, en contraste con la intemporalidad que caracteriza al cuento maravilloso, aunque algunas obras prefieren una ambientación medievalizante o fantástica, como sucede en *O Castrón de Ouro* y *Breogán de Guisamonde, o cabaleiro da gaiyota*; otras la época de los castros o un tiempo mítico, como en *O segredo da Pedra Figueira* y *O Brindo de Ouro*. En algunas reescrituras se superponen dos tiempos, el real y el mágico, como sucede en *Ó outro lado do sumidoiro*. En mucha menor medida, hay narrativas que presentan saltos temporales, mezclando elementos del cuento maravilloso, como los poderes mágicos, con la ciencia ficción, como en *Os Megatoxos e o aprendiz de druída*.

Se mantienen en las reescrituras tres espacios simbólicos del cuento maravilloso: el lugar donde vive el protagonista (casa, en el caso de protagonistas niños, y castillo, en el caso de príncipes y princesas); el camino en el que el héroe/protagonista se encuentra con los personajes, supera las pruebas y se concentra la acción; y el bosque, poblado de seres maravillosos, donde se desarrolla la acción y donde el héroe se encuentra con el donante o auxiliar y con el agresor, como se relata en *Aventuras de Sol* o *O Castrón de Ouro*. En pocas obras el bosque cede el espacio simbólico al mar, por ejemplo en *O segredo da pedra figueira*. El último espacio menos frecuente es el reino apartado, como en *Ó outro lado do sumidoiro*. En la gran mayoría de las obras predomina la ambientación rural y el contacto con la naturaleza para el encuentro con seres maravillosos, aunque algunas narrativas suceden en un espacio urbano para confrontarlo y reivindicar la vida rural, por ejemplo, en *A cidade dos desexos*.

El papel de héroe o protagonista es realizado por distintos personajes, prefiriendo el héroe individual humano, que realiza un viaje iniciático en el que debe superar una serie de pruebas para madurar psicológicamente. La mayoría tiene una edad entre los ocho y los quince años y escasamente presentan defectos físicos o psíquicos, como sucede en *Aventuras de Sol* en que el muchacho protagonista cojea. Suelen responder a un reparto no sexista de roles o a un cambio de roles en favor de las niñas, con una clara reivindicación feminista, como en *O segredo da pedra figueira* y *A princesa Lúa e o enigma de Kían*. Sin embargo, muy pocas veces realiza la función de héroe un adulto, como en *O tesouro da lagoa de Reid'Is*, o ancianos, como en *Velliñas*; o seres con poderes, como en *Crisóstomo, o alifáfaru*.

En contraposición al héroe individual tradicional, las reescrituras introducen en menor medida el protagonista colectivo grupal, conformado por una pandilla de niños y niñas, en las que uno de ellos es el jefe, papel que generalmente adoptan personajes femeninos, por ejemplo en *Os Mornias* o *Unha bruxa ben rara*.

Por lo general, las reescrituras infantiles mantienen una estructura simple, mientras que las juveniles tienden a ser episódicas o seriadas, como *O Brindo de ouro* y *Dragal*. También es frecuente la triplicación de pruebas y la eliminación de episodios violentos, sustituyendo el combate por la realización de una prueba difícil. En muy pocas obras se usan estructuras encadenadas, como en *Sete casas, setes bruxas e un ovo*.

Según la ideología dominante del momento, las reescrituras ideológicas transmiten una serie de valores e ideas:

1. Amistad y solidaridad con todo tipo de seres personificados, como en *As fadas verdes* o *Unha bruxa ben rara*.
2. Libertad reivindicada por medio del diálogo, comprensión y tolerancia o por el ingenio y astucia del protagonista, como en *O país durminte*.
3. Ecología y relaciones con el medio natural, a partir de finales de los años ochenta, como en *As fadas verdes*.
4. Identidad gallega, con más intensidad a partir de los años 80, ya que fuera silenciada durante la dictadura franquista, por medio de diferentes recursos, como escoger objetos mágicos vegetales, como el tojo en la serie de “Os Megatoxos”, o alimentos como el caldo gallego en *Ó outro lado do sumidoiro*. Hay que destacar la preferencia por la mitología celta y artúrica muy presentes sobre todo en reescrituras juveniles como *Arnoia*, *Arnoia* y *Breogán de Gisamonde, o cabaleiro da gaiwota*; configurándose verdaderas sagas épicas gallegas, al estilo de J. R. R. Tolkien, llenas de referencias intertextuales y adscritas a la denominada “fantasía épica”, como *O Brindo de ouro* y *Dragal*.

Por último, en cuanto a los personajes maravillosos se ofrecen subversiones y desmitificaciones de todo tipo. En general, se mantienen los rasgos físicos de los personajes, cambiando la esfera de acción de los agresores, representados por brujas, demonios y duendes, que en las reescrituras cambian su rol a víctimas o son parodiados o humanizados, porque no saben controlar ni manejar sus poderes o porque directamente reniegan de ellos. Mientras personajes de la esfera de acción del héroe, como príncipes y princesas, se llenan de rasgos psicológicos, renegando en algunos casos del papel asignado por la tradición cuentística. Los personajes más empleados y subvertidos pertenecen a la esfera de lo femenino, concretamente brujas, princesas y hadas, seguidas



de los masculinos (príncipe, mago, enano y duende) junto con el dragón.

Así, la bruja es uno de los personajes más utilizado y tratado de forma más rica y compleja, tanto en reescrituras instrumentales, donde mantiene sus características, como en otras reescrituras. En general, se distinguen tres modelos básicos: la bruja estandarizada, como la que aparece en *A bruxa regañadentes*; la humanizada con densidad psicológica en la Literatura Juvenil, como en *Feitizo*; y la bruja desmitificada por comicidad en obras juveniles e infantiles de tono humorístico y desenfadado, como en *Matapitos.com* o *Unha bruxa ben rara*.

La narrativa infantil y juvenil escoge princesas activas, valientes y decididas que actúan por sí solas y que incluso salvan al personaje masculino, como en *A princesa Lúa e o enigma de Kián* y *O tesouro do dragón Smaug*. Este arquetipo mantiene sus características físicas y psicológicas genéricas, realiza su peripecia en solitario con ayuda de un auxiliar mágico y tiene actuaciones respetuosas, humildes y caritativas con los adultos, débiles y animales, aunque muestra una actitud férrea, habilidad e ingenio, rompiendo con los roles asignados a las mujeres.

De la abundante familia de hadas, en la narrativa infantil y juvenil gallega la más representada es la dama que guarda tesoros y que se identifica como *moura*, aunque se denomine con otros nombres como “dama”, “moza”, “señora”, etc., como se refleja en *O botín da inmortalidade* y *Brandón, fillo de Ferreol*.

En las reescrituras aparece la figura del mago, heredero del mítico mago Merlín, que frecuentemente se describe como un hombre viejo con larga barba y cabello blanco que vive en el bosque. Pero también hay magos modernos desmitificados por la vía del humor o aprendices de magos que no tienen un buen dominio de sus poderes, provocando situaciones humorísticas, como en *Os Mornias* o en la serie “Amancio Amigo”. Resulta muy significativo, en cuanto a cuestiones identitarias, que aparezca en muchas reescrituras el mago Merlín, mediante referencias, alusiones, citas...

Los ogros y gigantes de la esfera de los agresores conservan tamaño, aspecto aterrador y descuidado y rol de guardián de tesoros, cargándose ahora de características humanas. La presencia de demonios no es abundante, manteniéndose en la esfera de agresores o desmitificándose por la vía del humor, como en *Resalgario*.

De la galería de personajes de seres diminutos, los más representados y subvertidos son los enanos y los duendes, con escasa presencia de gnomos y trolls, que se humanizan, viven en sociedad o solos y están individualizados con una caracterización psicológica elaborada, actuando como donantes o auxiliares en cuentos de tono ecologista.

El dragón, animal fabuloso por antonomasia, mantiene su aspecto físico como personaje

agresor o como guardián de un tesoro, como en *O tesouro do dragón Smaug*; o se desmitifica con humor, como en *Nogard y Dragón Rock*.

En cuanto a los objetos mágicos, poseen una gran variabilidad y heterogeneidad de origen y poder atribuido. Siguiendo la clasificación propuesta por Valriu (1998), los objetos mágicos empleados en las reescrituras gallegas, algunos de ellos con claras referencias identitarias, son vegetales (piñones, flor, espiga, simiente, tojo, haba... y la escoba de las brujas), minerales, partes del cuerpo de un animal, construidos por el hombre (como prendas de vestir, utensilios, instrumentos musicales y, los más empleados, los libros mágicos) y relacionados con los cuatro elementos.

Referencias bibliográficas

AARNE, A. (1913). *Leitfaden der vergleichenden Märchenforschung*. Helsinki: FF Communications, 13.

COLOMER, T. (1999). *Introducción a la literatura infantil y juvenil*. Madrid: Editorial Síntesis.

CUBA, X. R., REIGOSA, A. y MIRANDA, X. (1999). *Diccionario dos seres míticos galegos*. Vigo: Edición Xerais de Galicia.

DÍAZ-PLAJA, A. (2002). "Les reescriptures a la literatura infantil i juvenil dels últims anys". En COLOMER, T. (ed.), *La literatura infantil i juvenil catalana: un segle de canvis* (pp. 161-170). Barcelona: Institut de Ciències de l'Educació de la Universitat Autònoma de Barcelona.



EVEN-ZOHAR, I. (1999). "Factores y dependencias en la cultura. Una revisión de la teoría de los polisistemas". En IGLESIAS, M. (ed.), *Teoría de los polisistemas* (pp. 23-45). Madrid: Arco/libros, col. Bibliotheca Philologica. Serie Lecturas.

FERNÁNDEZ, M^a. J. (1998). "Tanis I o Mocos". *CLIJ*, 111, 67.

FERNÁNDEZ, M^a. J. (1999a). "Xosé Miranda, Antonio Reigosa e Xoán Ramiro Cuba. *Contos marabillosos III/Contos marabillosos IV*". *Fadamorgana*, 3, 77.

FERNÁNDEZ, M^a. J. (1999b). "*Manual para unha pequena meiga*". *CLIJ*, 114, 61.

FERNÁNDEZ, M^a. J. (2001). "Matapitos.com". *CLIJ*, 134, 52.

FERNÁNDEZ PAZ, A. (1998). "Literatura infantil e xuvenil". *Revista Galega do Ensino*, 18, 261-269.

FERNÁNDEZ PAZ, A. (1999a). "Literatura infantil e xuvenil". *Revista Galega do Ensino*, 22, 169-177.

FERNÁNDEZ PAZ, A. (1999b). "A década dos noventa, consolidación e crecemento". *Fadamorgana*,

2, 52-59.

FERNÁNDEZ PAZ, A. (2000a). "Literatura infantil e xuvenil". *Revista Galega do Ensino*, 26, 263-271.

FERNÁNDEZ PAZ, A. (2000b). "Literatura infantil e xuvenil". *Revista Galega do Ensino*, 29, 203-211.

FERREIRA, M^a C. (2012). "El tratamiento de los mitos clásicos en la literatura infantil y juvenil gallega". En LORENZO, L., ROIG, B.-A. y RUZICKA, V. (coords.), *Literatura Infantil y Juvenil y Diversidad Cultural* (pp. 189-211). Vigo/Braga: ANILIJ/ELOS/Centro de Investigación em Estudos da Criança.

FERREIRA, M^a C. (2016). *As reescrituras dos contos maravillosos na Literatura Infantil e Xuvenil galega* (tesis doctoral). Santiago de Compostela: Universidade de Santiago de Compostela. <http://hdl.handle.net/10347/13866>

FERREIRA, M^a C. (2019). "As reescrituras dos contos da transmisión oral no álbum infantil en galego". En ÁLVAREZ, S., FERREIRA, M. y NEIRA, M. (coords.), *Literatura Infantil y Juvenil y valores educativos* (pp. 101-124). Madrid: CEU Ediciones, col. Textual, n.º 2.

GENETTE, G. (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.

GRACIÁN, A. (2002). "O tratamento dos seres míticos tradicionais na literatura infantil e xuvenil galega". En AGRELO, E., GUISANDE, A., MOCIÑO, I., RAVIÑA, A. y SOTO, I. (coords.), *Narrativa e promoción da lectura no mundo das novas tecnoloxías* (pp. 315-331). Santiago de Compostela: Xunta de Galicia.

HAASE, D. (ed) (2008). *The Greenwood encyclopedia of folktales and fairy tales*. E. U. A.: Greenwood Publishing Group.

HUTCHEON, L. (1985). *A Theory of Parody: the teachings of Twentieth-century Art Forms*. New York: Methuen.

HUTCHEON, L. (2006). *A theory of adaptation*. New York: Taylor&Francis Group.

MARTOS, E. (1988). *La poética del patetismo (Análisis de los cuentos populares extremeños)*. Mérida: Editora Regional de Extremadura.

MOCIÑO, I. (2003). "A verdadeira historia do Burro Feldepató. Xerardo Quintiá". *Malasartes*, 12, 32-33.

MOCIÑO-GONZÁLEZ, I. (2018). "Dragal e a reafirmación da identidade". *Elos: Revista De Literatura Infantil E Xuvenil*, 5, 55-71. <https://doi.org/10.15304/elos.5.4143>

NEIRA, M. (2011). "Unha viaxe na busca da identidade: *Titiritesa*, de Xerardo Quintiá e Maurizo A. C. Quarelo". En ROIG, B. A., SOTO, I. y NEIRA, M. (coords.), *O álbum na Literatura Infantil*



e *Xuvenil (2000-2010)* (pp. 261-270). Vigo: Edicións Xerais de Galicia/Novacaixagalicia.

PARDO DE NEYRA, X. (2006). *As orixes da literatura infantil galega (1918-1936): unha nova forma de entender a literatura*. Santiago de Compostela: Universidade de Santiago de Compostela.

PELEGRÍN, A. (1982). *La aventura de oír. Cuentos y memoria de tradición oral*. Madrid: Cincel.

PENA, M. (2018). *Feminismos e literatura infantil e xuvenil en Galicia*. Santiago de Compostela: Edicións Laiovento.

PINON, R. (1965). *El cuento folklórico*. Buenos Aires: Editorial Universitaria de Buenos Aires.

PISANTY, V. (1995). *Cómo se lee un cuento popular*. Barcelona: Paidós.

ROIG, B. A. (1995). "A literatura infantil e xuvenil: consideracións xerais". *Boletín Galego de Literatura*, 14, 119-135.

ROIG B. A. (1996a). *A Literatura Galega Infantil: Perspectiva diacrónica, descrición e análise da actualidade*. Santiago de Compostela: Servicio de Publicacións e Intercambio Científico.

ROIG, B. A. (1996b). "A Literatura infantil e xuvenil en galego dende 1900 a 1950". *Boletín Galego de Literatura*, 15-16, 77-105.

ROIG, B. A. (coord.) (1996-2010). *Informe de Literatura*. Santiago de Compostela: Xunta de Galicia/Centro Ramón Piñeiro para a Investigación en Humanidades. Consultado el 20 de mayo de 2020, <http://www.cirp.es/rec2/informes/>.

ROIG, B. A. (2008). *La Literatura Infantil y Juvenil Gallega en el siglo XXI. Seis llaves para entenderla mejor*. Madrid/Santiago de Compostela: Asociación Española de Amigos del Libro Infantil y Juvenil/Xunta de Galicia.

ROIG, B. A. (coord.) (2015). *Historia da Literatura Infantil e Xuvenil Galega*. Vigo: Edicións Xerais de Galicia.

ROIG, B. A. y FERREIRA, C. (2010). "O conto de transmisión oral na LIX galega". En ROIG, B. A., NEIRA, M. y SOTO, I. (coords.), *Reescrituras do conto popular (2000-2009)* (pp. 83-105). Vigo: Edicións Xerais de Galicia.

ROIG, B. A., NEIRA, M. y SOTO, I. (coords.) (2010). *Reescrituras do conto popular (2000-2009)*. Vigo: Edicións Xerais de Galicia.

SOTO, I. (2007). "Raruxa de Bentraces". Consultada el 8 de marzo de 2020, http://culturagalega.org/lg3/extra_recension_xenero.php?Cod_extrs=1289&Cod_prd_ccn=1047.

SOTOMAYOR, V. y DÍAZ, J. (2010). "Metamorfosis del cuento popular en castellano". En ROIG, B. A., NEIRA, M. y SOTO, I. (coords.), *Reescrituras do conto popular (2000-2009)* (pp. 35-



59). Vigo: Edicións Xerais de Galicia.

TARRÍO, A. (2014). *Álvaro Cunqueiro o los disfraces de la melancolía*. Porto: Tropelías&Companhia/Universidade de Santiago de Compostela.

THOMPSON, S. (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.

VALRIU, C. (1998). *Influències de les rondalles en la literatura infantil i juvenil catalana actual (1975-1985)*. Mallorca: Editorial Moll.

VALRIU, C. (2010). "Reescriptures de les rondalles en el s. XXI (2000-2009)". En ROIG, B. A., NEIRA, M. y SOTO, I. (coords.), *Reescrituras do conto popular (2000-2009)* (pp. 13-30). Vigo: Edicións Xerais de Galicia.

