

BLANCAFLOR: ANALISIS DE UN CUENTO GALLEGO

por

Mar Llinares García

Blancaflor es el nombre más habitual del personaje principal de una serie de cuentos gallegos, además de españoles: una mujer de poderes mágicos que ayuda al héroe del cuento a realizar una serie de trabajos difíciles que el padre de la ayudante mágica le impone (Tipo 313).

Algunas de las versiones españolas de este cuento se pueden consultar en A. Espinosa, donde se agrupan como pertenecientes al ciclo de «La hija del diablo»¹.

Disponemos de cinco versiones en gallego, dos de ellas recogidas en la provincia de León pero incluidas aquí por estar relatadas en gallego. Evidentemente no es posible relatar las versiones completas, por lo que pueden resumirse de la siguiente manera:

1ª: «A Blancaflor», F. López Cuevillas y otros, *Parroquia de Velle*, Santiago, 1936, p. 255. Los demás cuentos se desglosarán siguiendo el esquema de motivos diseñado para esta versión, inspirado en el que esboza Espinosa para los cuentos del ciclo «La hija del diablo»².

A — Jugador (Manoeleiro) que pierde, encuentra al demonio y a cambio de una baraja para recuperar lo perdido tiene que buscar el castillo de Irás e non Volverás.

B — Con la ayuda de un ave llega al castillo, donde en un estanque se bañan las tres hijas del dueño del castillo. Manoeleiro le roba la ropa a la más joven (Blancaflor). A cambio de la ropa, ésta le ofrece ayuda para librarlo de los trabajos que le imponga su padre.

¹ Aurelio M. Espinosa, *Cuentos populares españoles*, 3 vols., Madrid, 1947. Tomo 1, pp. 255 ss. (cuentos nº 122, 123, 124, 125); tomo 2, pp. 470 ss.: análisis y comentario de los cuentos y bibliografía.

² Op. cit., t. 2, pp. 470 ss.

- C — El dueño del castillo le señala las tareas difíciles:
- plantar las cepas, atarlas, azufrarlas y tener el vino para la comida. Blancaflor ordena a una varita que lo haga.
 - sembrar el pan, regarlo, trillarlo y cocerlo para el mediodía. Blancaflor ordena a la varita que lo haga.
 - hacer una torre sin cimientos y tan alta que no se vea el final. Blancaflor ordena a la varita que lo haga.
- C₁ — Tarea peligrosa: buscar un anillo en el medio del mar. El jugador tiene que cortar a Blancaflor en pedacitos sin perder una gota de sangre y echarla al mar. Pero se cae una gota y cuando sale con el anillo le falta la punta del dedo meñique.
- D — Reconocimiento de la novia: el padre ordena a Manoeleiro escoger entre sus tres hijas para casarse, pero sin verlas, solamente enseñando un dedo. Recoce a Blancaflor por el trozo que le falta y se casan.
- E — La huida mágica: el padre decide matarlos y huyen. Dejan en la habitación la saliva de Blancaflor que habla por ella. El padre los persigue, y ellos se transforman en diferentes objetos: —iglesia, sacristán y caballo
- huerta, repollos y hortelano
 - río, barca y barquero.
- F — La novia olvidada: el jugador quiere ver a su familia, pero nadie debe tocarlo. Le dan un abrazo y se olvidan el uno del otro.
- G — Blancaflor tiene muchos pretendientes, pero engaña con varios trucos mágicos a los que quieren dormir con ella. Acaba casándose con el único que no pretende dormir con ella.
- H — La boda estorbada: el jugador es amigo del novio y está invitado a la boda. Manoeleiro y Blancaflor relatan todo lo que tuvieron que pasar en el mundo y se reconocen.

2^a: «Juanito», Laureano Prieto, *Contos vianeses*, Vigo, 1958, p. 57:

- A — Juanito juega su alma al demonio a cambio de que lo saque de apuros. Va hacia el infierno a pagar su deuda.
- B — Un viejo le dice que en un río se bañan las tres hijas del demonio. Le da las señas de Blancaflor, y Juanito le esconde la ropa. Blancaflor le ofrece ayuda a cambio de su ropa.
- C — Tareas difíciles:
- cortar los árboles, desbrozar, cavar, sembrar el trigo, segar, trillarlo y hacer el pan para el día siguiente. Blancaflor lo hace.
 - amansar tres caballos, de los que el mayor es el demonio. Blancaflor será el freno y le ayuda hasta que lo doma. Esta tarea va precedida de.
- C₁ — Tarea peligrosa: buscar un anillo bajo un puente. Juanito corta a Blan-

caflor en pedacitos, los mete en una redoma y la arroja al río. Está a punto de dormirse, pero Blancaflor sale con el anillo.

- D — Reconocimiento de la novia: ahora se indica que a Blancaflor le falta un trocito de dedo porque Juanito lo dejó caer cuando la cortaba. Le sirve para reconocerla entre sus hermanas.
- E — Huida mágica: los padres de Blancaflor los quieren matar, pero huyen: transformaciones mágicas (huerta, pozo y jardinero; capilla, cura y sacristán) y obstáculos mágicos.
- F — La novia olvidada: una vieja en el pueblo de Juanito le da un abrazo y se olvida de Blancaflor.
- G — Blancaflor se hace un alacio y recibe a muchos pretendientes, que pretenden dormir con ella y a los que entretiene toda la noche con trucos mágicos. También va Juanito.
- H — La boda estorbada: Juanito decide casarse y el día de la boda Blancaflor se da a conocer.

3ª: «O xogador e a filla do demo», en F. López Cuevillas y Xoaquín Lourenzo, Vila de Calvos de Randín, Santiago, 1930, p. 48 (la misma versión es la que recoge *Contos populares*, Vigo, 1983, p. 233):

- A — Jugador que pierde en el juego. El demonio le proporciona una baraja para ganar siempre, a cambio de entregarle su alma cinco años después. Se pone en camino al llegar el momento.
- B — La doncella cisne: una mujer le da las señas de un río donde se bañan cuatro palomas blancas que se quitan las plumas y resultan ser cuatro muchachas. El jugador roba la ropa de la más blanca (Blancaflor), que le promete liberarlo de la promesa que le hizo al demonio.
- C — El demonio le indica las tareas que debe realizar el jugador:
— plantar una viña, quitarle las uvas y tener el vino para comer. Blancaflor lo hace dormir y le trae el vino.
— sembrar trigo, regarlo, trillarlo, etc., y traer el pan para la comida. Blancaflor también lo hace.
- C₁ — Tarea peligrosa: traer un anillo del fondo del mar. El jugador corta en pedacitos a Blancaflor y la tira al mar. Si no responde a tres gritos, están perdidos. A punto están de fracasar.
- D — Falta.
- E — La huida mágica: el demonio sospecha que su hija Blancaflor ayuda al jugador. Ellos se casan y el demonio planea matarlos. Huyen dejando la saliva que habla por ellos. El demonio los persigue y lo evitan transformándose en diversos objetos: — parra y uvas, lata y vendedor — iglesia, santos y sacristán

—brazo de mar

- F — La novia olvidada: el jugador va a su casa, pero abraza a su perra y se olvida de Blancaflor. Decide casarse con otra.
- G — Blancaflor se instala en la aldea del jugador como costurera, y tiene muchos pretendientes, a los que engaña con trucos mágicos cuando quieren dormir con ella.
- H — La boda estorbada: Blancaflor se hace reconocer y el jugador se va con ella.

4ª: «Aidelsol», Aquilino Poncela Abellas, *Estorias e contos dos Ancares. Historias y cuentos de los Ancares*, Ponferrada, 1987, p. 205:

- A — Un niño pobre (Lonxo) entra al servicio del demonio: si no hace lo que le ordena no podrá salir nunca de su casa.
- B — En lugar de realizar los trabajos asignados, se divierte con las tres hijas del demonio las deja embarazadas. Deciden matarlo, pero la más joven (Aidelsol) consigue que le den una oportunidad.
- C — Tareas difíciles:
 — arar, sembrar centeno, regar, moler y hacer el pan para la comida.
 — plantar un sarmiento, vendimiarse, pisar las uvas y hacer el vino para la comida. Aidelsol realiza las tareas.
- C₁ — Falta.
- D — Falta.
- E — Huida mágica: el demonio decide matarlos y ellos huyen arrojando obstáculos mágicos (peine que se transforma en selva) y transformándose en objetos:
 — huerta y hortelano
 — capilla y ermitaño
 — *debesa* en llamas
- F — La novia olvidada: por la maldición de la madre, Lonxo se olvida de Aidelsol y aparece una perra a la que quiere más que a nadie.
- G — Falta.
- H — La boda estorbada: Lonxo quiere casarse y su novia desea que mate a la perra: al matarla recobra la memoria y se da cuenta de que su novia es Aidelsol, a la que no reconocía por la maldición de la madre, que era la perra.

5ª: «O conto de Blancaflor», Mar Llinares Garcia, Mouros, ánimas, demonios. El imaginario popular gallego, Madrid, 1990, Apéndice II:

- A — Falta.
- B — Las hijas del rey se bañan en el estanque del palacio. Juanillo ve a

Blancaflor peinándose y se enamora de ella. Le esconde la ropa y se la devuelve a cambio de casarse con ella, pero estaba prohibido por ser una princesa y él un pastor.

C — Tareas difíciles que impone la madre de Blancaflor:

— cortar los robles de un monte, sembrar trigo, regarlo, molerlo, amasar la harina y hacer pan. Los *xainines* hacen el trabajo a petición de Blancaflor.

C₁ — Tarea peligrosa: sacar los anillos del fondo del lago. Juanito pica a Blancaflor en pedacitos y la mete en un garrafón, no debe dejar caer ni una gota de sangre, pero pierde una. Arroja el garrafón al lago, la ondina abre el tapón y los pedacitos de Blancaflor buscan los anillos. Como perdió una gota de sangre, Juanito estuvo a punto de quedarse dormido. Se casan.

D — Falta.

E — La huida mágica: los padres de Blancaflor deciden matarlos y huyen. Dejan saliva que habla por ellos. Se libran de la persecución arrojando obstáculos mágicos (peina que se transforma en bosque; botella de leche que se hace río) y transformándose en objetos: *valado*, campesino y berzas, tomates y lechugas.

F, G, H — Faltan.

Como podemos apreciar, a pesar de algunas diferencias, los cuatro cuentos pertenecen sin duda al mismo tipo, en el que son definitorios los siguientes elementos: personaje poderoso (que genéricamente se puede denominar, como hace Thompson, «ogro») cuya hija ayuda mágicamente a un héroe humano a realizar tareas imposibles, y que tras hacerlas por él huyen mágicamente de la persecución del «ogro» (Tipo 313, la muchacha como ayudante del héroe seguido de 313C: lo mismo seguido de la novia olvidada³). En estas versiones gallegas, parece además importante otro elemento, que sólo está ausente en la versión número 4: el hecho de que la ayudante mágica deba ser cortada en pedacitos para poder realizar la tarea más difícil. En las versiones 1 y 2, la resurrección con un miembro perdido (motivo E. 33) sirve además como reconocimiento de la novia (H. 57. 2). Pueden encadenarse además los motivos del olvido de la novia y de la boda estorbada, pero como podemos comprobar en la versión 5 no afectan al personaje de la ayudante mágica, que es el que nos interesa en este momento.

Si bien no tratamos de realizar un estudio formal de las versiones, parece conveniente desglosar los motivos que aparecen en el cuento según la clasifi-

³ Ver Stith Thompson, *El cuento folklórico*, Caracas, 1972, pp. 129 ss.

cación de Thompson⁴:

B. 184. 1. 6: huida en un caballo mágico.

D. 361. 1: la doncella cisne.

D. 670: huida mágica

D. 671: los fugitivos se transforman para evitar que el perseguidor los detese.

D. 672: los fugitivos lanzan objetos tras ellos para que mágicamente se conviertan en obstáculos en el camino del perseguidor.

D. 1407: objeto mágico ayuda al jugador a ganar.

D. 1611. 5: saliva mágica se hace pasar por los fugitivos.

D. 2000: olvido mágico.

D. 2003: joven marido que visita su casa rompe el tabú y olvida a su esposa. Más tarde ella consigue que la recuerde.

D. 2004. 1: maldición del olvido.

D. 2004. 2: olvido por un beso.

D. 2004. 2. 1: olvido porque lo lame un perro.

D. 2006. 1. 1: la esposa olvidada consigue despertar la memoria del marido mediante el truco de citar a varios pretendientes, estre ellos el marido, a los que mágicamente hace pasar toda la noche realizando alguna tarea. Luego lo cuenta.

E. 33: resurrección con un miembro perdido.

G. 303. 11. 5: la hija del diablo.

G. 461: joven prometido al ogro visita la casa del ogro.

G. 465: el ogro impone tareas imposibles

⁴ Stith Thompson, *Motif-Index of Folk Literature*, 1-6, Bloomington, 1955. También en Portugal se pueden encontrar versiones de este cuento, como por ejemplo el titulado igualmente «Blancaflor» en la colección de Adolfo Coelho (*Contos populares portugueses*, Lisboa, p. 113). Igualmente en varias colecciones de cuentos europeos se pueden apreciar los motivos del cuento de Blancaflor incluidos en otros cuentos. En la colección de los hermanos Grimm (*Kinder-und Hausmärchen*, Darmstadt, 1987):

Der liebste Roland: transformaciones mágicas de la pareja que huye, olvido y boda estorbada.

Die Wassernixe: ayudante mágica, obstáculos mágicos.

Los dos príncipes: tareas difíciles y transformaciones mágicas, olvido y boda estorbada.

Die Trommler: desencantar a una doncella en forma de ave que se baña en un estaque; tareas difíciles ayudado por la muchacha, olvido y boda estorbada.

En la colección de cuentos rusos de A. N. Afanásiev (*Cuentos populares rusos*, I-III, Madrid, 1987):

«La esposa discreta» (II, p. 125): tareas difíciles con ayudante mágica.

«El zar de los mares Vasilisa Muy-sabia (II, p. 135): doce garzas que se transforman en doncellas y se bañan, el héroe se queda con la camisa de una de ellas y la devuelve a cambio de ayuda con su padre. Tareas difíciles, ayudante mágica. Reconocimiento de la novia. Huida mágica. Olvido de la novia y boda estorbada. Todo este cuento se engarza dentro de otro más largo.

- G. 530. 2: ayuda de la hija del ogro.
 H. 57. 2: reconocimiento por un dedo perdido.
 H. 310: prueba para el pretendiente (las tareas del yerno).
 H. 324: prueba para el pretendiente: elegir a una princesa entre otras iguales.
 H. 335. 0. 1: la novia ayuda al pretendiente a realizar las tareas.
 H. 939: asignadores de tareas.
 H. 1010: tareas imposibles.
 H. 1103: disponer una viña en una noche.
 H. 1103. 2. 2: plantar y tener cosecha en una noche.
 H. 1132. 1. 1. 6: recobrar un anillo perdido del mar (H. 1132. 1. 1. 1: del agua)
 K. 1335: seducción (o cortejo) por robar ropas a una muchacha que se baña.
 N. 6. 1: suerte en el juego por pacto con el demonio.
 N. 9. 1: el jugador lo pierde todo.
 N. 221: hombre al que se le concede poder para ganar a las cartas.
 N. 716: hombre ve por primera vez a su amada mientras se baña.
 T. 16: hombre que se enamora de mujer que se baña.
 T. 91. 6. 4: la princesa se enamora de un muchacho de condición inferior.
 T. 97: padre que se opone al matrimonio de la hija.
 T. 115: el hombre se casa con la hija del ogro.

Como se puede observar, aunque útil para un estudio de tipo formal, este sistema de clasificación es tan pormenorizado que muchas veces no permite apreciar el conjunto de la historia, ni determinar claramente si un cuento y otro pertenecen al mismo ciclo o no. Por ejemplo, no ha sido posible localizar de un modo específico un elemento que aparece en tres de los cuatro cuentos gallegos de Blancaflor: el despedazamiento de Blancaflor como medio de conseguir un anillo del fondo del mar (solamente el motivo E. 33: resurrección con miembro perdido se asemeja a éste). Igualmente, en las notas de V. Risco que suponen un intento de adaptación de los cuentos gallegos a estos índices⁵ tampoco aparece este motivo, encontrándose solamente el siguiente:

«313-314: a fuxida máxica da casa do espantallo (demo) 313c: [Rapaza como axudante máxima do mozo na fuxida. O mozo foi *prometido ao demo*]. O mesmo coma episodio da *noiva esquecida* que se volve xuntar ao mozo.»

Una vez examinado morfológicamente, aunque de modo sumario, y comprobado que todos los cuentos presentados pertenecen al mismo tipo, podemos

⁵ Anti Aarne, «Pra recoller contos galegos», EMP, XXIV, 1970, pp. 75-116.

proceder a estudiar un aspecto de este cuento en relación con otras facetas del imaginario popular gallego.

En primer lugar, habría que precisar que el estudio del cuento puede proporcionar datos no sólo acerca de su distribución geográfica o de la transmisión oral, sino también acerca de la cultura que lo produce y que lo relata, en relación siempre con otras formas del imaginario más específicas. Si bien es cierto que el cuento folklórico es muy homogéneo en el área de cultura popular europea en la que se incluye Galicia, también es cierto sin duda que se producen adaptaciones al medio concreto. Por ejemplo, en los cuentos de animales o decuras se reflejan la diferenciación y el conflicto social mediante el uso del gallego y el castellano⁶. Además, en los cuentos de animales se observa claramente un intento de compensación del temor que producen algunos animales concretos, básicamente el lobo y el zorro, mediante el mecanismo de la risa: el temible lobo es en el cuento un pobre animal al que engañan incluso las ovejas.

Lo mismo sucede en los cuentos relacionados con el demonio. Mientras que en los sucesos relatados como reales el demonio está al acecho del hombre y puede hacer que se condene, en los cuentos siempre sale burlado y no consigue sus propósitos. Del mismo modo, en los cuentos de curas, un personaje de gran poder real dentro de la sociedad rural aparece ridicularizado con todos los vicios (mujeriego, bebedor, glotón) que se suponen contrarios a su condición.

Según R. Pinon, el cuento folklórico puede cumplir las siguientes funciones sociales:

- a— entretener.
- b— enseñar
- c— compensar las limitaciones biológicas o sociales.
- d— contribuir a la cohesión social y cultural⁷.

El cuento maravilloso, además de cumplir las otras funciones, encaja especialmente en la tercera: los jóvenes humildes se casan con princesas, vencen al demonio, a los dragones, los pobres se hacen ricos, etc. Como señala también R. Pionon, «... se ha dicho que el cuento a menudo es una compensación psicológica frente a lo no autorizado por el grupo social»⁸.

En el caso del cuento de Blancaflor en Galicia, creemos que puede apreciarse la misma función de compensación: en lo que podríamos denominar mitología acerca de la mujer, se aprecia claramente que las mujeres mágicas

⁶ Ver Brian Juan O' Neill, «Social conflict in the Galician folktale», *Cahiers de Litterature orale*, 14, 1983, pp. 13-52.

(brujas y especialmente *mouras*) son peligrosas para los hombres, y por lo general los casos de relaciones entre hombre y mujer mágica no finalizan felizmente, como efectivamente vemos que sucede en la práctica totalidad de los relatos acerca de las *mouras* de los castros, relatos que son muy conocidos y se pueden encontrar en cualquier obra al respecto. El esquema general de un relato de *mouras* es el siguiente: un hombre encuentra a una *moura* que le dice que si la desencantar se casará con él y se hará con el tesoro que ella guarda. La *moura* aparece en forma de serpiente y el hombre debe besarla, arrancarle una flor que lleva en la boca o dejar que se enrosque en su cuerpo. El hombre no consigue realizarlo y el desencantamiento no se produce.

Blancaflor comparte con brujas y *mouras* su cualidad de mujer mágica. Estas mujeres mágicas de la mitología popular tienen como característica principal su poder mágico maléfico o cuando menos peligroso si no están controladas por el hombre, siendo el medio de control el somatimiento sexual.

De ahí que en las historias de desencantamiento de *mouras* la figura femenina aparezca representada con un aspecto fuertemente sexualizado (en forma de serpiente), y asociada a otros símbolos de seducción: el agua y el hecho de peinarse⁹. En el caso de las brujas, este aspecto sexual es por negación: mujeres viejas, solteras o viudas. De todos modos, vamos a fijarnos especialmente en la figura de la *moura*, puesto que la bruja, además de sus componentes imaginarios, tiene un carácter de realidad (es una mujer concreta y real) y posee otras funciones reales en la sociedad popular (curandera, adivinadora, etc.).

Este aspecto fuertemente sexualizado y agresivo de la *moura* es contrarrestado en el mito mediante la contragresividad del hombre. Así, los únicos desencantamientos conseguidos son aquéllos en los que el hombre agrade a la *moura* (en lugar de dejarse agredir sexualmente por la *moura*-serpiente) y la hiere, derramando su sangre.

En el cuento maravilloso encontramos dos tipos de mujeres mágicas: la malvada (la bruja, la madrastra, la hermanastra), y la «buena», la que se enamora del héroe y le ayuda en sus tareas: la ayudante mágica, categoría a la que pertenece Blancaflor. En la mitología popular, la *moura* asume en sí estos

⁷ Ver R. Pinon, *El cuento folklórico*, Buenos Aires, 1965, p. 48. Sobre las diversas teorías acerca del origen de los cuentos folklóricos y su función ver además S. Thompson, *El cuento...*; J. C. Bermejo, *Introducción a la sociología del mito griego*, Madrid, 1979, pp. 43 ss: «Los límites del mito. El mito y el cuento», donde se exponen de forma resumida las diversas teorías acerca del origen y función del cuento.

⁸ Op. cit., p. 53.

⁹ Ver M. Llinares, *Os mouros no imaxinario popular galego*, Santiago, 1990, capítulo III.

dos papeles.

En el cuento de Blancaflor y en los relatos de *mouras* podemos apreciar varios puntos de contacto: además de su carácter de mujeres mágicas, ambas figuras tienen una fuerte relación con el agua. En todas las versiones excepto la 4, Blancaflor está bañándose cuando la ve el protagonista, y en la versión 5 se peina al lado del agua, actitud típica de las *mouras*.

La sangre también es importante para ambas figuras. En efecto, como hemos señalado los únicos desencantamientos de *mouras* que tienen éxito son aquéllos en los que el humano hace brotar la sangre de la *moura*. Es decir, para ser desencantada su sangre ha de derramarse. En el caso de Blancaflor, la tarea más difícil también necesita de la sangre de la protagonista: la sangre ha de brotar, pero, al contrario que la de la *moura*, ha de conservarse cuidadosamente, sin derramar ni una gota.

En cuanto al papel del humano en el cuento y en el mito, son también paralelos y opuestos. En efecto, mientras el pretendiente de Blancaflor realiza las tareas que le son encomendadas (con ayuda mágica, es cierto), el pretendiente de la *moura* no logra nunca realizar la tarea que le permitiría desencantar a la *moura* y hacerse con el tesoro: no consigue vencer la repugnancia que produce la serpiente y no logra besarla o arrancarle la flor que lleva en la boca. Como resultado de la realización o no de las tareas, el final es opuesto: feliz matrimonio de Blancaflor y separación de la *moura* y el humano. Podemos resumir esta serie de oposiciones en el siguiente cuadro:

BLANCAFLOR

mujer mágica
aparece en el agua (-4)
conserva la sangre (-4)
tareas realizadas
matrimonio

MOURA

mujer mágica
aparece en el agua
derramar la sangre
tareas no realizadas
separación

Tenemos entonces que el cuento de Blancaflor se opone a los relatos de *mouras* en un sentido que podemos exponer de la siguiente manera: el cuento se opone al mito en el sentido de que el cuento une lo que el mito separa. El cuento de Blancaflor permite realizar lo que prohíbe el mito de la *moura*: los hombres y las mujeres mágicas que el mito separa son unidos en el cuento ¹⁰.

¹⁰ C. Lévi-Strauss, *Mythologiques IV. L'homme nu*, París, 1971, señala que esta misma oposición de funciones se da entre mito y rito: «... el rito no refuerza, sino que invierte la marcha del pensamiento mítico, que separa el mismo continuo grandes unidades distintivas entre las cuales introduce cortes» (p. 602). Ver también las pp. 607-608.

Como vemos claramente entonces, el cuento de Blancaflor cumple perfectamente una de las funciones del cuento que señalábamos más arriba: la compensación de las limitaciones del hombre. Frente a la realidad de autocontrol que impone el mito (que se puede apreciar también en los relatos relacionados con otras figuras del imaginario gallego como el *trasno*), el cuento supone un intento de compensación de lo que no resulta agradable o de superación que el grupo social impone.