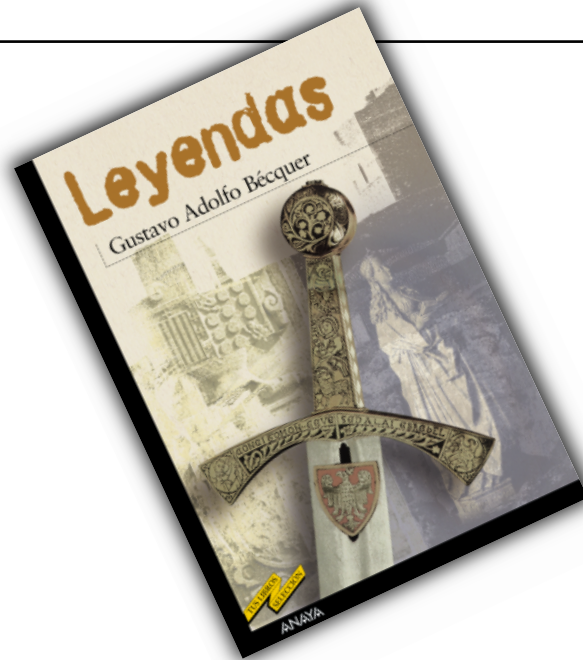


TUS LIBROS
SELECCIÓN

LEYENDAS



Gustavo Adolfo Bécquer

Ilustraciones de Enrique Flores



© Grupo Anaya, S. A., Madrid, 2002

Tus Libros Selección

Trabajo realizado por: Ana Pinar

Coordinadora del proyecto: Isabel Morueco

Director editorial: Antonio Ventura

1 ARGUMENTO

Muchas de estas leyendas se desarrollan en la Edad Media o en el Renacimiento, alguna en la época del poeta, pero en todas ellas flota un aire de intemporalidad. El pasado, los edificios, las ruinas y las historias contadas de padres a hijos, las pasiones que albergaron los caídos muros envuelven sus argumentos. Ese escenario mágico es casi el verdadero tema:

En *La cruz del Diablo*, la armadura de un malvado señor feudal es fundida y transformada en una cruz, pero en ella sigue viviendo el mal.

En *La ajorca de oro*, un joven enloquece al intentar robar la ajorca que adorna a una Virgen, tal y como le había pedido su amada.

En *El monte de las Ánimas*, en las noches de difuntos, se revive una cruel batalla. La soberbia del protagonista, tentado por el amor de una mujer, le lleva a morir en la espectral contienda. Ella será condenada a ser perseguida por las ánimas.

En *Los ojos verdes*, llevan a un joven señor a morir entre las aguas en las que habita el espíritu maligno que posee tan fascinante mirada.

En *Maese Pérez el organista*, solo Maese Pérez es capaz de arrancarle al órgano tan impresionantes sonidos. Tras su muerte continuará acudiendo a tocarlo durante la Misa de Gallo.

En *El rayo de luna*, un poeta cree ver a la mujer ideal, se afana por volver a encontrarla, para descubrir, amargamente, que se había enamorado de un rayo de luna.

En *Creed en Dios*, el desprecio de Dios y de los hombres hace que Teobaldo se vea arrastrado por un caballo demoníaco. Tras su onírico viaje no podrá por menos que decirnos: «Creed en Dios».

El Miserere hace referencia a que todos los Jueves Santos, en un convento destruido y vacío, suena El Miserere más estremecedor jamás entonado.

En *Tres fechas* aparece la mujer amada, que finalmente aparece convertida en la novia del Señor.

En *El Cristo de la Calavera*, el cristo recuerda a dos galanes que no merece la pena batirse por una dama casquivana.

En *El gnomo* cuenta que la pureza puede salvarnos de las fuerzas del mal. Marta, orgullosa y dura, es arrastrada por el gnomo, mientras que su dulce hermana resiste a su embrujo.

La cueva de la Mora es el refugio eterno de dos amantes muertos trágicamente.

En *La promesa*, un conde traiciona la palabra dada a una inocente joven; desde la tumba la mano de la mujer traicionada recordará al poderoso su maldad.

En *La corza blanca*, el arquero mata con su flecha a la corza, pero con su certero tiro lo que en realidad destruye es su sueño y su ilusión.

En *El beso*, la belleza de una estatua es capaz de enloquecer a un dragón que muere tras darle un beso a su fría adorada.

2 COMENTARIO

En las leyendas de Bécquer, las sensaciones plásticas, la música, los sonidos, los aromas, son protagonistas indiscutibles. Son los ambientes que recrea, capaces de que el misterio envuelva incluso aquello que nada esconde, lo que confiere su peculiar belleza a estas historias.

En ellas se unen su gusto por el imaginario romántico, su interés por la tradición popular y su enorme fantasía poética.

Este romántico tardío renueva la literatura romántica. En las páginas de sus leyendas, aunque necesariamente los personajes estén en función de lo sobrenatural, del hecho mágico narrado, laten también los profundos sentimientos e intereses del poeta: la búsqueda del ideal, el amor inalcanzable y su fuerza destructiva, lo efímero de los sueños, que son sin embargo lo que da sentido a la vida, la lucha del bien contra el mal y la pasión por encontrar la verdad y la belleza.

El subjetivismo romántico está bien presente: «No se debe escribir, ni pintar, ni esculpir, ni componer música, más que cuando el espíritu siente la necesidad de dar a luz lo que ha creado en sus entrañas», dice el escritor.

Así estas leyendas, que recogen la tradición popular, la geografía española y sus edificios y monumentos, concilian esas dos ideas tan propias de los primeros años del siglo XIX, y tan aparentemente

irreconciliables como son individualidad y nacionalidad.

Todas estas leyendas, «nacidas del espíritu», son historias de pasión: por la mujer, por la música, por la belleza, por el ideal que no existe, por la religión o por los propios sueños. Todas finalizan trágicamente, por todas discurre un viento de fatalidad, que también sopló en la vida de Bécquer y que le haría escribir: «He aquí todo lo que ambiciono. Ser un comparsa en la inmensa comedia de la humanidad...».

3 VALORES

- La búsqueda de un nuevo ideal de vida, y el interés por aquello que escapa de la realidad aparente.
- El valor de la tradición popular y la necesidad de atender a la sabiduría.
- El reconocimiento de la belleza y el misterio que esconden los viejos edificios, los antiguos monumentos...
- La necesidad de comunicar lo que alberga nuestro yo más íntimo.
- La atracción de los hombres por lo desconocido, por lo insondable.
- El sentido de la vida, el papel del amor en la existencia humana y la importancia de los sueños en el devenir cotidiano.

A C T I V I D A D E S

ANTES

DE LA LECTURA

ROMÁNTICOS

Aunque Bécquer escribió cuando el romanticismo declinaba, sus escritos pertenecen, por su sensibilidad, a ese movimiento en el que se encuadran también autores como Goethe, Lord Byron, Schiller, Espronceda, Larra, Zorrilla o el Duque de Rivas. Muchos de ellos llevaron vidas tan románticas como las de sus personajes.

Proponemos que, por grupos, se investigue sobre la vida y obra de algunas de esas figuras. Cada grupo resumirá las conclusiones sobre su autor en un mural en el que se incluirá: un retrato del escritor, los títulos de sus obras, textos extraídos de ellas, fotografías o ilustraciones de los lugares en que vivieron y de las personas que conocieron...

DETRÁS DE LAS VIEJAS PIEDRAS

En estas leyendas que vamos a leer tienen una importante presencia viejos edificios, castillos medio derruidos o recónditas iglesias, que esconden tras sus muros antiguas historias de amor, de odio, o de tratos con el más allá.

Seguro que en nuestra localidad o en sus alrededores existe alguna de esas sugerentes construcciones.

Sugeriremos que echen a volar la imaginación y escriban una historia legendaria sobre alguno de esos lugares.

DE GENERACIÓN EN GENERACIÓN

Que lo creas o no me importa bien poco. Mi abuelo se lo narró a mi padre, mi padre me lo ha referido a mí, y yo te lo cuento ahora, siquiera no sea más que por pasar el rato.

Estas palabras encabezan *La cruz del diablo*, una de las leyendas que vamos a leer; con ellas se rinde tributo a la tradición oral y a su riqueza.

Invitaremos a los lectores a que pregunten a los más ancianos de su comunidad y recojan los cuentos y leyendas que a ellos les contaran sus padres o sus abuelos.

Más tarde, pondremos en común las historias recogidas (preferiblemente en una tarde lluviosa y desapacible, reunidos todos en círculo).

LA NOCHE DE DIFUNTOS

En la terrible noche del 1 de noviembre, la tradición popular sitúa todo tipo de espantosas historias. Una de las leyendas que vamos a leer, *El monte de las ánimas*, ocurre precisamente en esas horas, en las que los muertos vuelven a la vida.

Sugerimos que, por parejas, se escriban y escenifiquen diálogos —a ser posible, misteriosos y mágicos— entre aquellos que dejaron el mundo hace ya tiempo y en esa noche deambulan de nuevo por la tierra.

OJOS VERDES

Hace mucho tiempo que tenía ganas de escribir cualquier cosa con ese título.

Así empieza la leyenda titulada *Ojos verdes*. Propondremos a los lectores que inventen ellos también historias con ese sugerente título.

LA EDAD MEDIA

Muchos de los relatos que vamos a leer transcurren en esa época, y en todos tienen gran importancia edificios, monumentos o historias de aquella época.

Para ir «ambientándonos», visionaremos algunas películas que se desarrollan en la Edad Media: alguna de las múltiples versiones de *Robin Hood*, *Ivanhoe*, *Robin y Marian*, *El primer caballero*, *Los caballeros del rey Arturo*, *Excalibur*, *El señor de la guerra...* o cualquier otra que sea accesible.

Después estableceremos un coloquio en torno a cuestiones como:

- ¿Qué valores guían la conducta de los personajes?
- ¿Cómo son las relaciones entre los hombres y las mujeres?
- ¿Cuál parece ser su ideal de vida?
- ¿Cuáles son sus sentimientos religiosos?
- ¿Qué creencias supersticiosas manifiestan los personajes?
- ¿Qué papel tiene lo sobrenatural en la vida cotidiana?
- ¿Crees que la imagen de ese periodo

que ofrece la película se ajusta a como debía de ser en realidad la vida?

AMORES FRUSTRADOS

Las historias de amor romántico casi siempre terminan trágicamente. En estas leyendas ninguna pareja consigue unirse, al menos en este mundo.

Como si de un personaje de sus propias leyendas se tratase, Bécquer tampoco logró la felicidad en sus relaciones amorosas.

Sugeriremos que se investigue sobre esos aspectos de la biografía de Bécquer y que se escriba un pequeño relato, sobre esos amores frustrados.

NO TOCAR

En nombre de los poetas y de los artistas, en nombre de los que sueñan y de los que estudian, se prohíbe a la civilización que toque a uno sólo de estos ladrillos con su mano demoleadora y prosaica.

Estas palabras, tomadas de la leyenda *Tres fechas*, ponen de manifiesto la importancia que el autor concedía a todo aquello que le traía aromas del pasado y voces de otros tiempos.

Propondremos que, entre todos, busquen fotografías de edificios (de España o de cualquier otro lugar) que, a su juicio, merezcan el tratamiento respetuoso que el escritor reclama. Con ellas montaremos una pequeña exposición que podemos titular «Patrimonio de la humanidad».

DESPUÉS

DE LA LECTURA

PAISAJES DE LEYENDA

Sin duda los paisajes y ambientes que logra crear Bécquer con unas pocas palabras, son lo más destacado de estas leyendas y lo que confiere, en muchos casos, su carácter mágico.

Proponemos que se releen algunos de esos pasajes (en todas las leyendas encontraremos alguno) y que se dibujen esos lugares donde transcurren las leyendas, procurando conseguir con los colores y las líneas la atmósfera que el poeta crea con sus palabras.

POR CAMINOS DE ESPAÑA

Soria, Madrid, Sevilla, Toledo, Fitero, las cumbres y valles del Moncayo... son lugares citados en estas historias. En todos ellos se encuentra algún monumento procedente de la época medieval.

Por grupos, los lectores podrán investigar sobre los edificios de esa época que existen en nuestro país y, con los datos obtenidos, elaborar itinerarios turísticos por la España medieval.

RADIOLEYENDAS

Un silencio lleno de rumores extraños, el silencio de la medianoche; con un murmullo monótono de agua distante, lejanos ladridos de perros, voces confusas,

palabras ininteligibles; eco de pasos que van y vienen...

Esas frases son solo un ejemplo de cómo los sonidos, la música, las voces humanas o sobrehumanas o de los elementos naturales son un elemento capital en estos relatos. Bécquer los emplea magistralmente para que sintamos todo lo misterioso y terrible de cada leyenda.

Sugerimos que se formen cuatro o cinco grupos y que cada uno elija una de ellas y la dramatice como si de un serial radiofónico se tratara.

Para ello será imprescindible reproducir todos esos efectos sonoros que el escritor logra solo con palabras.

LAS CALLES DE LA CIUDAD

Volveremos a leer las descripciones de las calles de las ciudades que aparecen en estas leyendas.

Muchas de esas calles son tan especiales solo gracias a la mirada que les dirige el poeta. Sugeriremos a los lectores que, por grupos, localicen lugares con «magia» en su propia ciudad.

En esos lugares podrán «rodar» pequeños «documentales» que transmitan su encanto al resto de los compañeros.

Objetivos:

—Profundizar en el conocimiento de la propia localidad.

—Descubrir que simplemente con nuestra «mirada» podemos dotar a los espacios en los que vivimos de historia y poder de evocación.

—Utilizar los recursos de la técnica para crear y recrear la realidad y el «otro lado de la realidad».

Desarrollo:

Expondremos la actividad y sus objetivos, en una sesión de 90 minutos, formaremos los grupos y dejaremos algo de tiempo para que cada grupo formule su plan de trabajo.

Tras el tiempo de «rodaje» (pueden ser aproximadamente unas tres semanas, entre las cuales intercalaremos sesiones de 45 minutos para comentar como se va desarrollando todo) visionaremos los vídeos realizados y los comentaremos.

Será interesante que cada grupo explique por qué eligió esos lugares, qué dificultades ha encontrado, qué problemas o ventajas le encuentra al uso del vídeo, cómo las grabaciones modifican la realidad grabada...

BÉCQUER PERIODISTA

Bécquer trabajó durante toda su vida para periódicos de la época.

Propondremos que los alumnos, en el papel de periodistas, transformen una de las leyendas en una crónica periodística en la que lo sobrenatural desaparezca o sea narrado desde la supuesta objetividad del redactor de periódico.

ROMANCES

La Promesa surge a partir de un romance. El romancero está cargado de resonancias románticas y mágicas.

Sugerimos que se elijan algunos romances y se transformen en leyendas.

Por ejemplo: «Romance del conde Arnaldos», «Romance de la linda infanta», «Domingo era de Ramos», «Romance de Fontefrida», «Romance del conde Alemán», «Compañero, compañero»...