Galicia Encantada

20 ANIVERSARIO 2005 2025

Enciclopedia de Fantasía Popular de Galicia

Demo e o seu mundo

CATEGORÍAS RELACIONADAS

nº 20 (2024) REIGOSA, A.: Brancaflor, Xoán Soldado e outros nomes propios nos contos galegos de tradición oral

© Antonio Reigosa

Artigo publicado orixinalmente en Sermos Galiza, nº 604, 4 de maio de 2024, con ilustracións de Xoán Balboa (Contos de maxia, III) e Xosé Cobas (Contos de animais, II), ambos da colección 'O Cabalo Buligán' (Xerais).

A onomástica asociada ao conto folclórico forma parte intrínseca do noso patrimonio cultural inmaterial. Os contos que contamos son resultado dunha demorada decantación de diversas tradicións orais e literarias con ecos das súas orixes e pegadas das diferentes culturas coas que estiveron en contacto. Os nomes propios de protagonistas e lugares onde suceden forman parte da súa portentosa bagaxe.

Nomes e lugares comúns

No pasado outubro de 2023 fomos convidados a participar na VIII Xornada



de Onomástica Galega que organizou en Pontevedra o Seminario de Onomástica da Real Academia Galega. Falouse da onomástica na cultura popular e por primeira vez nun simposio destas características dos nomes propios (antropónimos e topónimos) no conto galego de tradición oral. Este artigo non é máis que unha síntese dun escrito máis extenso que se publicou coas actas[1] da xornada no que figuran as fontes e referencias bibliográficas precisas.

Despois de revisar unha mostra representativa das publicacións con etnotextos rexistrados en diferentes épocas e áreas galegofalantes tanto da Galiza como doutras xeografías, amais doutra bibliografía complementaria, incluídas antoloxías, catálogos e artigos varios, a primeira conclusión é que a inmensa maioría dos personaxes que interactúan nos contos galegos de tradición oral non teñen un nome persoal propio nin as accións suceden nun lugar cun nome de seu. Son estereotipos que representan patróns culturais, modelos sociais que se identifican con roles ou funcións que forman parte dunha convención non escrita de símbolos que, se seguimos a Jung, forman parte do inconsciente colectivo e que son perfectamente recoñecibles polo auditorio.

Así, o poder e a bondade, xeralmente acompañada da beleza, correspóndelles aos reis, raíñas, príncipes, princesas, nais, pais, santos, santas, Deus e, entre outros, aos irmáns menores dunha tríade. A maldade está reservada a madrastas, bruxas, demos, serpes, dragóns, ánimas e outras criaturas antropomorfas.

O que sucede nos contos exprésase simbolicamente nun ambiente de confrontación entre contrarios ou bandos que representan o ben e o mal, as diferentes clases sociais, a saúde e a enfermidade, a vida e a morte, a intelixencia e a torpeza, o sobrenatural e o mundano...

Os antropónimos

Como os comúns, os nomes propios dos personaxes dos contos tradicionais representan patróns de comportamento e valores morais que sintetizan unha concepción cultural do mundo. Cando se nomean úsanse xenéricos (Xan, Pedro, María, Sabela, Xoana) e hipocorísticos de uso frecuente como Marica, Mariquiña ou Maruxa para as mulleres e Farruco, Mingos, Xanciño, Perucho, Perico... para os homes.

Entre os que gozan de nome propio singular, hai dous grandes tipos. Dun lado están os protagonistas dos contos de maxia ou marabillosos, xeralmente compartidos con outras tradicións, como Brancaflor, Xan o Oso, Xan Soldado, Carapuchiña e varios santos, santas... e do outro os que aparecen en chistes e anécdotas, xeralmente persoas reais ou imaxinarias pero que gozan de certa sona nun determinado ámbito xeográfico, concello ou comarca, e que tamén representan un modelo arquetípico a nivel local.

Os nomes propios femininos

Destaca o de Brancaflor que se nos presenta nos contos como a filla máis nova e máis guapa do Demo, dun xigante ou dun encanto. Ten a misión de axudarlle a un mozo humano nas tarefas imposibles que este ten que superar para non entregar a alma que perdeu no xogo. No regreso desde o Outro Mundo ao mundo dos vivos, Brancaflor desenvolve todas as súas capacidades máxicas creando obstáculos imposibles de superar para os perseguidores, que son, xeralmente, a súa nai e o seu pai. Nun conto semellante ao de Brancaflor, aparécenos a Bruta, un ser que non sabemos se é humano ou animal, que axuda ao protagonista a cruzar o mar sereno e o mar alado. Aliméntase de sangue de touro e, en caso de necesidade, tamén de sangue humano.

Rosa A. Ramos descubriunos a Carapuchiña Branca nun conto que rexistrou en Vimianzo en 1979 que, segundo o seu informante, é irmá da Vermella e L. Carré a Iria, unha princesa que se nega a casar con quen desexa o seu pai. Para librarse desa condena, recibe a axuda do cabalo Boligán.

A princesa Magalona aparece nun conto rexistrado por Camiño Noia en Cerdedo (Pontevedra), conto que ten orixe na *Histoire de Pierre de Provence et de la belle Maguelonne*, unha novela de aventuras que se difundiu desde principios do século XV a través de manuscritos e que gozou de múltiples edicións populares en varias linguas.



Boligán: un príncipe de conto

Boligán é un príncipe encantado en cabalo que aparece no conto "Iria e o cabalo Boligán" ilustrado por L. Carré en Carral. Da súa lingua nace unha torre salvadora.

Deste cabalo tomou o seu a colección "O cabalo boligán" (engotada actualmente) composta por 20 tomos con 198 contos tirados da nosa tradición oral que editou Edicións Xerais de Galicia entre 1998 e 2004. Cada conto, realizado por Xosé R. Cuba, Xosé Miranda e Antonio Reigosa, vai acompañado de notas con indicación de fontes, correspondencia cos catálogos tipolóxicos internacionais e bibliografía complementaria. Cada tomo foi ilustrado por artistas diferentes polo que, amais do valor histórico, documental e literario da serie, o primeiro intento serio de sistematización do conto oral galego, a colección constitúe un mostrario da obra e dos nomes máis destacados da ilustración galega de principios do século XXI.

O castelo de Irás e Non Volverás aparece en diferentes tipos de contos recompilados na Galicia.

SÁBADO 4 DE MAIO DE 2004 19 SOG

Laureano Prieto recolleu en Fornelos de Filloás (Viana do Bolo), a historia de Martuxiña que recrea o coñecido romance da doncela guerreira o que, en síntese, conta como o marido dunha muller que só pare fillas está moi desgustado por non poder ofrecerlle ao rei un fillo como soldado. Martuxiña convértese en Martuxón e cómpre os seus desexos.

A Morte, deus ou deusa, talvez a máis importante divindade do panteón popular, convértese en protagonista de numerosos contos, ben como Morte Branca, a que avisa para o transo aos que van morrer, ou como Morte Moura, a que recolle aos que xa non teñen remedio. Tamén é a preferida para amadriñar ou apadriñar neonatos.

Por último, neste apurado reconto tamén atopamos nos contos a Pepa a Loba, arquetipo de bandoleira xenerosa, como o é a Capitá noutro conto con ladroa recreado por Carré.

Os nomes propios masculinos

Cada conto e cada personaxe teñen a súa intrahistoria particular e merecerían un capítulo á parte. Aquí só comentamos uns poucos como Frai Liberto, o frade que resolve as tres preguntas difíciles que lle propón o rei: canto pesa a lúa, canto vale o rei e unha mentira que pareza verdade. Graumillo é o noso Polegarciño recreado

por L. Prieto e o Ponteciña, o vello prisioneiro que grazas a ser aleitado pola filla salva a vida, é a nosa versión popular dunha historia que chega á nosa tradición oral desde as antigas Grecia e Roma.

Tamén aparece nos nosos contos Quevedo, metamorfose do escritor real, agora como un tipo chusco e desvergonzado, protagonista de chanzas, chistes e humoradas de contido sexual e escatolóxico. Como aparece Xaimiño, personaxe semellante ao de Quevedo pero circunscrito á literatura oral destinada ao público infantil e adolescente.

Do Roso e o Mangante saben polas Terras de Miranda, dous homes que percorrían as polavilas; un simulaba ser cego e o outro facíalle de axudante, protagonizando entrambos situacións cómicas como as que se poden ler en *El Lazarillo de Tormes*.

O Xan, personaxe arquetípico, representa o home parvo, cándido e inocente que xeralmente paga as consecuencias da súa torpeza recibindo malleiras, burlas e enganos. A expresión "Pareces un Xanciño" significa ser pouco decidido, carente de ánimo ou valor. Ás veces dálle o contrapunto masculino un Pedro e no lado feminino unha Xoana. O Xan cornudo pode chamarse Xan Corniño ou Xan Cornellas: "Señor, abade! Señor, abadiño! Barbas untadas do meu touciño! Chámaslle ao meu home Xan Corniño e non é Xan Corniño, que é Xan Cornellas, que xa lle dan a volta os cornos por detrás das orellas!".

Xan Canitrote, amais de nos contos tradicionais, foi usado en recreación por escritores do século XIX como L. Bouza e V. Lamas Carbajal. Xan de Outeiro é o mozo folgazán que pide axuda aos santos e xoga á lotería para non ter que traballar. Segundo o Padre Feijóo existiu en realidade un Xan de Outeiro en Fefiñáns (Cambados) que viviu 146 anos entre 1580 e 1726.

Para rematar este apartado relembramos a Xan, o Oso, fillo dunha muller humana e dun oso e protagonista xunto a outros compañeiros forzudos e xigantes dun conto ben coñecido. E a Xoán Soldado, un soldado raso que regresa licenciado despois de servir ao rei durante moitos anos pero que só recibiu como paga unhas poucas moedas e un bolo de pan. Por ser xeneroso con Xesús Cristo e san Pedro cando os atopa no camiño recibe uns poderes máxicos (un pau que lle permite cazar o animal ao que lle apunte con el, unha mochila para que entre nela todo o que lle apeteza, unha figueira que non se puidese baixar dela quen a subise ata que el quixese e poder entrar onde o fixese o seu morrión), armas que utiliza para retrasar a morte e entrar no ceo cando lle chega a definitiva, a pesar da oposición de san Pedro.

Haxiónimos

Un capítulo ben extenso merecería no os personaxes relixiosos. Isto amosa ben como se foron cristianizando moitos dos nosos contos, asumindo figuras como santa Dora, santa Manuela, santa Susana e Xenoveva de Brabante ou como santo Antonio, santo Ero ou santo Amaro papeis protagonistas, facendo de heroínas e heroes

grazas á maxia, neste caso, divina. A igrexa usou a capacidade sedutora destes contos para adoutrinar desde o púlpito.

Unha parella singular deste tipo de contos confórmana Xesús Cristo e san Pedro, protagonistas dun ciclo de contos relixiosos misceláneos de gran difusión nos países cristiáns. Recrean exemplos moralizantes que suceden nese tempo mítico do pasado denominado "cando Xesús Cristo e san Pedro andaban polo mundo". Xesús representa un papel principal, de perfil espiritual, como home humilde, sabio, bondadoso e xeneroso, concede desexos, obra maxias e milagres, e premia e castiga segundo os comportamentos das persoas coas que tropeza. San Pedro, en cambio, é o home cándido e inocente, vítima de burlas aínda que non exento de picardía e malicia e ao que é doado enganar.

Os nomes propios dos animais

Nas nosas fábulas, os animais soen identificarse, ademais de pola especie (raposo, lobo, gato, galo....), o que xa lles confire unhas características concretas, por un nome propio ou, incluso, por un alcume, sobrenome ou hipocorístico. O animal protagonista máis habitual do noso fabulario tradicional –como xa o era no fabulario clásico–, é o raposo ou golpe (forma dialectal do norte das provincias de Lugo e da Coruña), case sempre en contenda co lobo.

Os nomes propios que máis adoita o raposo son, por esta orde, Pedro, Alfonso, Perico, García (norte da provincia de Lugo) e os alcumes Milmañas e Patarrastro. Para referise á raposa os máis usados son María, Marica, Maruxiña, Mariquiña e María Zanfaña ou Farfalla. Entre os nomes propios que se lle atribúen ao lobo o máis usado é Xan (compárese o seu grao de pailanismo co do Xan humano), despois Pedro e os hipocorísticos Perico ou Peruxo.

Ao galo chámaselle Coidado, Perico, Pinto, Tío Xan Farrampeiro e as múltiples variantes do Quirico (Juanito, Periquito) cando vai á voda do Tío Perico (Tío Chinto, Tío Agapito). O sapo chámase Alfonso, Alonso, Lonxo, Lucas ou Pedro e o gato Mingos e Mundo; a pega, Marica, e o caracol, Remoldiño.

Un capítulo á parte merecería no os nomes propios dos cabalos. Todos os que aparecen nos contos tradicionais galegos son máxicos e participan en fugas apoteoticas. L. Carré contounos a historia do marabilloso cabalo Boligán, e o mesmo Carré, entre outros, a dos cabalos, bestas ou eguas do Vento, do Aire, da Luz e do Pensamento, áxiles e veloces como o elemento que lles dá nome.



Onde queda a Serra de Armeña?

A Serra de Armeña ou Serra d'Almena aparece nun conto rexistrado por L. Prieto en Viana do Bolo (Ourense). Nel cóntase como un pretendente para rescatar a moza secuestrada nunha cova por un xigante ten que ir buscar un ovo á Serra de Armeña. En El Patrañuelo de Juan de Timoneda (1567) vén unha historia que sucede na Serra de Armeña, situada a unha xornada da cidade de Alexandría. A Serra de Armeña tamén é o nome do lugar onde dicque desembarcou Noé tras o dilubio e xa aparece mencionada na traxedia Tiestes de Lucio Anneo Séneca (4 a.C.-65 d.C.).

Nalgunhas versións da lenda de santa Mariña de Augas Santas dise que esta santa sendo nena foi pastora polos montes de Armenia. Mesmo que estivo presa nun castelo deste lugar. Sáliase en conta que nas proximidades de Augas Santas (Allariz) existe o lugar denominado Armeá con restos dun castro onde, segundo tradición, existiu antigamente unha cidade romana.

Ilustracións de Xosé Cobas para o volume *Contos de animais*, 8 da colección 'O Cabalo Bufalgán'.

SGG 16 SÁBADO 4 DE MAIO DE 2024

Os lugares do conto

Por regra xeral, a acción soe desenvolverse en espazos de uso cotiá como pazos, castelos, casas, igrexas, muíños... Tamén son frecuentes os topónimos que forman parte do imaxinario relixioso (Ceo, Limbo, Inferno, Purgatorio, Paraíso) e non aparecen nos nosos contos tradicionais nomes comúns a outras tradicións como o País de Nunca Máis, o Pays de Cocagne ou o País de Jauja.

Dos lugares de conto que rexistramos na Galiza con nome propio destacamos o Balancho, monte que cremos imaxinario (nunca se sabe) onde levaban os vellos para deixalos morrer. O castelo Irás e Non Volverás, residencia do pai de Brancaflor figura en varias versións de diferentes tipos de contos recompilados tanto en Galicia como no resto da península, e incluso en países europeos e da América hispánica. Polo contexto, dedúcese que é un lugar de ultratumba, do Outro Mundo, residencia do Demo, dun xigante ou dun encanto, onde quen entra para conseguir obxectos ou poderes máxicos pode quedar retido ou "encantado" se non cumpre un ritual preciso. Quen se deixa atrapar neste castelo queda inmobilizado, coa rixidez dunha estatua pétrea, agás, claro está, o heroe que, normalmente, consegue zafar. Outro nome deste castelo é Montañas de Noé.

Onde queda a Serra de Armeña?

A Serra de Armeña ou *Serra d'Almena aparece nun* conto rexistrado por L. Prieto en Viana do Bolo (Ourense). Nel cóntase como un pretendente para rescatar a moza secuestrada nunha cova por un xigante ten que ir buscar un ovo á Serra de Armeña. En *El Patrañuelo* de Juan de Timoneda (1567) vén unha historia que sucede na Serra de Armeña, situada a unha xornada da cidade de Alexandría. A Serra de Armeña tamén é o nome do lugar onde disque desembarcou Noé tras o diluvio e xa aparece mencionada na traxedia *Tiestes* de Lucio Anneo Séneca (4 a.C.-65 d.C.).

Nalgunhas versións da lenda de santa Mariña de Augas Santas dise que esta santa sendo nena foi pastora polos montes de Armenia. Mesmo que estivo presa nun castelo deste lugar. Téñase en conta que nas proximidades de Augas Santas (Allariz) existe o lugar denominado Armeá con restos dun castro onde, segundo tradición, existiu antigamente unha cidade romana.

Boligán: un príncipe de conto e unha colección máxica

Boligán é un príncipe encantado en cabalo que aparece no conto "Iria e o cabalo Boligán" rexistrado por L. Carré en Carral. Da súa lingua nace unha torre salvadora.

Deste cabalo tomou o seu a colección "O cabalo buligán" (esgotada actualmente) composta por 20 tomos con 198 contos tirados da nosa tradición oral que editou Edicións Xerais de Galicia entre 1998 e 2004. Cada conto, reelaborado por Xoán R. Cuba, Xosé Miranda e Antonio Reigosa, vai acompañado de notas con indicación de fontes, correspondencia cos catálogos tipolóxicos internacionais e bibliografía complementaria. Cada tomo foi ilustrado por artistas diferentes polo que, amais do valor histórico, documental e literario da serie, que constitúe o primeiro intento de sistematización do conto oral galego, amais dun mostrario da obra e dos nomes máis destacados da ilustración galega de principios do século XXI.

1Reigosa, Antonio (2023): A onomástica no conto galego de tradición oral, en *Estudos de Onomástica Galega VIII. A onomástica e a cultura popular,* (edición de Ana Boullón e Luz Méndez), Real Academia Galega, pp. 127-158. (https://publicacions.academia.gal/index.php/rag/catalog/view/422/425/625).

BIBLIOGRAFÍA

Estudos de Onomástica Galega VIII. A onomástica e a cultura popular, (edición de Ana Boullón e Luz Méndez), Real Academia Galega, 2023.