



Leyendas Gustavo Adolfo Bécquer

Bécquer se nos presenta como recopilador de leyendas populares: unas basadas en la tradición y otras, imitando su estilo, imaginadas por él. Todas giran en torno a la búsqueda de la felicidad, la frustración del deseo de plenitud, la fugacidad de la belleza y las manifestaciones simbólicas de un ideal imposible, inalcanzable, en cuya persecución los protagonistas encuentran la locura o la muerte.

«Cantigas..., mujeres..., glorias..., felicidad..., mentiras todo, fantasmas vanos que formamos a nuestro antojo, y los amamos y corremos tras ellos, ¿para qué? Para encontrar un rayo de luna».

- ¿Qué es una **leyenda**? ¿Por qué Bécquer escribe leyendas? ¿Existe en ello alguna oposición con respecto a los ideales racionales de la Ilustración?
- ¿Cómo se publicaron las leyendas en el siglo XIX? ¿Qué fuentes utilizó Bécquer para su elaboración? ¿Por qué crees que estos relatos interesaban en la época del autor?
- Clasifica las leyendas que has leído según su **procedencia**. ¿Es lejana o cercana? ¿Qué efecto produce en el lector?
- Haz un pequeño resumen del **argumento** de las leyendas que has leído (10 líneas por cada una).
- Los **temas** de las leyendas son siempre los mismos. Fundamentalmente tres: el amor imposible, el ideal inalcanzable, lo misterioso-sobrenatural. Clasifica las que hayas leído en uno de estos tres grupos.
- Todas las leyendas tienen prácticamente la misma **estructura**: Una introducción realizada por el autor, a modo de prólogo; el relato de la leyenda, dividido en breves capítulos; la conclusión en la que, como un epílogo, de nuevo vuelve a dar el autor su parecer. Ejemplifica esto apoyándote en las leyendas que has leído.
- La descripción del **espacio** adquiere gran importancia en las Leyendas de Bécquer. ¿Qué espacios escoge Bécquer para ambientar sus relatos? ¿Son lejanos o próximos? ¿Son reales, ficticios o ambas cosas a la vez? ¿Cómo se describen los espacios exteriores (una ciudad, un campo...)? ¿Qué aspectos caracterizan los espacios interiores (un salón, una iglesia...)? ¿Qué efecto se logra?
- El **tiempo** histórico, la época en que se sitúa la narración, condiciona el modo de ser de los personajes, la ambientación, ¿qué épocas prefiere Bécquer? ¿Por qué?
- ¿Qué similitudes presentan los **protagonistas** de los relatos? A juzgar por las que has leído, ¿Consideras que todos los protagonistas de las *Leyendas* de Bécquer son la ejemplificación de un fracaso? ¿Cuáles son sus aspiraciones? ¿Por qué fracasan? ¿Te inspiran admiración o compasión?
- ¿Qué rasgos comunes tienen las **mujeres** en las leyendas de Bécquer? ¿A qué crees que se debe esa imagen? ¿Qué diferencias observas entre su caracterización y la de los hombres? La mujer hermosa, ¿es símbolo de fatalidad, de muerte? ¿En qué relatos? ¿Por qué?
- ¿Cómo son los **personajes fantásticos** de las leyendas de Bécquer? ¿Qué características tienen en común? ¿Su presencia es positiva o negativa? Argumenta tu respuesta con ejemplos.
- ¿Qué estrategia se sigue para introducirnos en **el terreno de lo sobrenatural**? ¿Por qué se recurre con tanta frecuencia a las ruinas? ¿Y a los elementos de la naturaleza? ¿Qué sensaciones despiertan los ríos, las aguas, las fuentes? ¿Qué importancia tiene la cacería en el folclore popular? ¿En qué relatos aparece como introducción de lo fantástico? ¿Qué papel tiene el redoble de las campanas? ¿Anticipa la revelación del más allá?

- ¿Qué función desempeña la **religión cristiana** en las leyendas?
- **Síntesis de observaciones:**
 - **El amor como salvación y perdición.** Esta visión fatalista del amor, típica del Romanticismo, está presente en las *Rimas* y *leyendas*. Explica esta dualidad a partir de tu lectura.
 - **El género de terror.** Fíjate en el ambiente tenebroso y lúgubre de algunas de algunas de las *Rimas* y *leyendas*. Descríbelo.
 - **El sueño y la ilusión imposibles.** Los románticos lo persiguen constantemente. Comenta en cuántas *Rimas* y en cuántas *Leyendas* sucede esto y por qué.
 - **La huida de la realidad.** ¿En qué forma lo hace Bécquer?