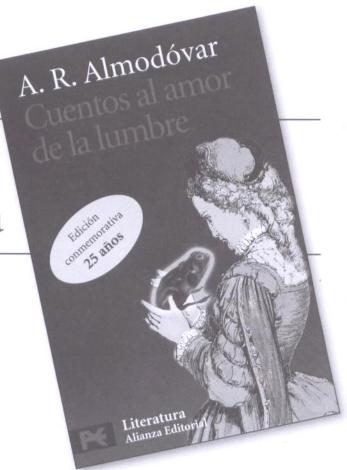
CUENTOS AL AMOR DE LA LUMBRE

CONTADOS POR A. R. ALMODÓVAR

Actividades para la lectura



Actividades para la lectura



Cuentos al amor de la lumbre

Contados por A. R. Almodóvar

1. INTRODUCCIÓN

Uno de los aspectos peor conocidos de la cultura popular hispánica es, sin duda alguna, el de los cuentos populares de tradición oral, también llamados cuentos folclóricos. Pese al interés que manifestaron por él nuestros insignes costumbristas y folcloristas del XIX (Fernán Caballero, Pedro Antonio de Alarcón, Juan Valera, Machado y Álvarez, Rodríguez Marín y otros), fue poco lo que en realidad se hizo en sus respectivos momentos, sobre todo si lo comparamos con la enorme vitalidad que entonces tenía el fenómeno.

Hasta que no aparecen los *Cuentos* populares españoles, de Aurelio M. Espinosa (conviene consultar la edición de 1946-47) no contamos en nuestro país con un **corpus** lo bastante amplio y organizado de cuentos populares. Posteriormente, han aparecido colecciones, casi todas de carácter local, de muy desigual valor.

Pero lo más importante de lo que ha ocurrido en estos últimos años ha sido el cambio radical en los enfoques teóricos y metodológicos. A partir de la *Morfología del cuento* de Vladimir Propp (1928), una verdadera revolución se ha llevado a cabo en los estudios sobre el cuento. Formalistas, estructuralistas, semiólogos, antropólogos, psicoanalistas, etcétera, han aportado visiones complementarias, de tal manera que hoy es imposible sustraerse a este marco multidisciplinar, sobre todo a la hora de organizar e interpretar los textos (por desgracia, no es lo que suele hacerse en las universidades, ancladas todavía en los viejos métodos compilatorios de carácter más o menos historicista).

Esta situación coincide con un momento de fuerte deterioro en el estado natural del patrimonio que estamos considerando. En efecto, los buenos informantes —personas mayores e iletradas, que recibieran este acervo por transmisión oral exclusivamente— son cada día más difíciles de encontrar.

Por este motivo, la incorporación de la escuela a la tarea de rescatar los elementos de la cultura tradicional, y de aprovecharlos didácticamente, se vuelve un asunto urgente y de extraordinario valor. En el momento en que la vieja y noble afición de contar cuentos en familia o en la tertulia campesina ha dado paso a otros entretenimientos nada comunicativos, solo la escuela se perfila como el instrumento capaz de aportar un ámbito sustitutorio y creativo para una ocupación similar a aquellas. Su alcance, principalmente si somos capaces de impulsar recogidas de cuentos por alumnos, clasificarlos y recrearlos adecuadamente, puede significar un paso decisivo en lo más importante de todo: rehabilitar una tradición que estaba casi perdida.

De lo dicho hasta aquí se desprende que nuestra primera tarea ha de consistir en fijar algunas nociones básicas acerca de los cuentos populares, y a continuación orientar los trabajos de búsqueda y de aprovechamiento pedagógico.

2. NOCIONES BÁSICAS

QUÉ ES UN CUENTO POPULAR

Un cuento popular, o folclórico, es una narración transmitida principalmente por vía oral, perteneciente al patrimonio colectivo. Estructuralmente, es una narración continuada y de intriga, que ha de resolver un conflicto (en esto se distingue de la leyenda). Suele estar compuesto por dos partes o secuencias, aunque la segunda a menudo se halla muy debilitada o ha desaparecido. Se puede aumentar esta definición

Se puede aumentar esta definición según las clases de cuentos, que son tres: maravillosos o de encantamiento; de costumbre; y de animales. Así:

Cuentos maravillosos o de encantamiento

Son cuentos populares donde suceden hechos fantásticos, fuera de toda realidad verosímil. En el desarrollo de la intriga es esencial la intervención de un objeto mágico que ha de ser entregado al héroe por un donante y que le prestará ayuda para resolver el conflicto en momentos cruciales. En la acción participan siete personajes arquetípicos: el héroe (o la heroína), el falso héroe, el agresor, la víctima, el padre de la víctima (también llamado

mandatario), el donante del objeto mágico, y los auxiliares del héroe (no siempre aparecen los siete personajes). Estos cuentos proceden de etapas muy antiguas en el desarrollo de los pueblos indoeuropeos, principalmente. Se corresponden con las grandes transformaciones sociales que se produjeron en el Bajo Neolítico, en el tránsito de la humanidad tribal a la familiar, de endógamica a exogámica, de no conocedora del derecho sobre los bienes privados a estar centrada en torno a la propiedad privada hereditaria. Pero muchos motivos de cuentos maravillosos son elementos de antiguos rituales, pertenecientes a ritos de iniciación, principalmente, transformados en símbolos y, como tales, poseen un alto valor formativo para los niños, que son quienes deben decodificar el sentido oculto de estos antiquísimos relatos; sentido que va muchas veces dirigido al inconsciente. Lo más importante en este proceso de aprendizaje-memorización del cuento es que ayuda a lograr el equilibrio entre otro proceso de individualización del niño, junto con el de su pertenencia a un grupo social. La destrucción de prematuros complejos de inferioridad o de traumas sexuales embrionarios, la autoestima y la capacidad de ensoñación con un futuro de libertad-solidaridad-amor, se ha destacado por psicoanalistas y sociólogos como valores del cuento tradicional perfectamente codificados a lo largo de los siglos. Mas para ello es preciso poner a los niños en contacto con la mayor cantidad posible de cuentos, y en versiones no censuradas. Pues en la espontaneidad misma del lenguaje popular radican con frecuencia sus valores catárticos, liberadores e integradores.

Hay una clase especial de cuentos maravillosos, que venimos denominando semimaravillosos o similares, donde el objeto mágico tiene una intervención muy reducida y no es entregado por un auténtico donante, sino por otro personaje, o bien aparece de manera fortuita en poder del héroe.

A veces incluso el objeto mágico es sustituido por un simple consejo. Pertenecen a esta subclase casi todos los cuentos del ciclo de «La niña perseguida» (ver más adelante ciclos), es decir, los de *Blancanieves* y *Cenicienta*, con sus nombres populares: Mariquilla, Estrellita de Oro, etc.

CUENTOS DE COSTUMBRES

Son cuentos populares donde no suceden hechos fantásticos, fuera de toda realidad verosímil. Con frecuencia remedan a los cuentos maravillosos, en sus temas, estructuras y personajes, con intención satírica o burlesca.

Se corresponden con la etapa de formación de las sociedades agrarias y sus valores tradicionales (a veces, prejuicios).

CUENTOS DE ANIMALES

Son cuentos populares donde los animales hablan y se comportan como si fueran personas (no hay que confundirlos con los cuentos donde aparecen personas metamorfoseadas en animales, propias de los cuentos maravillosos). Ejemplifican, casi siempre a través del humor o el disparate, la superioridad de la inteligencia en la lucha por la vida, o el triunfo del humilde sobre el fuerte.

Constituyen en realidad un subsistema común a los cuentos maravillosos y de costumbres, pues de unos y de otros toman préstamos y referencias concretas.

3. ESTRUCTURA SIMPLIFICADA DEL CUENTO MARAVILLOSO

(SEGUNDA DEFINICIÓN)

Comoquiera que los cuentos maravillosos (de encantamiento), son los que poseen mayor atractivo y los que intentan ser imitados por otra clase de cuentos, conviene interesar al alumno por una definición estructural, también reducida, que podría hacerse siguiendo los pasos narrativos fundamentales y definiendo cada uno de ellos de la manera más abstracta posible (a estos pasos Propp los llamó funciones). Así por ejemplo:

- 1.—Situación inicial de carencia (o problema inicial). Hambre, falta de herederos, o su contrario (exceso de hijos en una familia pobre); disputa en la sucesión de la corona; princesa casadera a comprometer (a menudo es aburrida, caprichosa); princesa o príncipe encantados, y otros.
- 2.—Convocatoria. El rey dicta un bando para casar a la princesa o para desencantarla, o pide que se haga tal o cual cosa; o simplemente se sabe que existe tal o cual problema. A menudo el héroe se encuentra con el problema casualmente.

- 3.—Viaje de ida. El héroe (o la heroína) emprende el camino que le lleva a enfrentarse con el problema. A veces, simplemente emprende un viaje en busca de aventuras.
- 4.—Muestra de generosidad y/o astucia. Durante el viaje, el héroe se encuentra con un viejecito, viejecita o hechicero(a), duende o similar, que le solicita ayuda. El héroe le socorre con lo que posee.
- 5.—Entrega del objeto mágico. En recompensa por lo anterior, el héroe recibe el objeto mágico (flauta, anillo, oreja, flor...) que le resultará esencial para la reparación del problema inicial. En los cuentos semimaravillosos, o similares, el objeto mágico no existe, o cumple una función secundaria, o en su lugar solo existen consejos o instrucciones precisas que el personaje mediador da al héroe o heroína (casos como *Blancanieves y Cenicienta*, con sus nombres españoles).
- **6.**—Combate. El héroe y el agresor se enfrentan. El héroe vence, casi siempre con la ayuda del objeto mágico o de los consejos recibidos.

7.—Las pruebas. El héroe (heroína) es sometido a unas difíciles pruebas, que ha de superar también con ayuda del objeto mágico o de los consejos recibidos (con frecuencia no existe la función anterior, en beneficio de un largo desarrollo de las pruebas).

8.—Viaje de vuelta. Resuelto el problema inicial, el héroe (heroína) emprende el camino de regreso (a veces, simplemente envía a recoger a sus padres o a sus hermanos). En el camino sufre nuevos percances que ponen en peligro la solución alcanzada.

9.—Reconocimiento del héroe. El héroe debe superar nuevas pruebas. Con ellas demostrará quién es.

10.—Final. El héroe se casa con la princesa, o la heroína con el príncipe (en algunos casos humorísticos no hay tal boda). El usurpador o adversario —a menudo son falsos amigos o parientes envidiosos— es castigado de forma radical.

Explicación. No siempre se cumplen todos los pasos de esta estructura, pero cuando falta alguno, los demás mantienen el mismo orden. Esta es la ley principal de la estructura del cuento. La segunda secuencia, como hemos dicho, está perdida o muy estropeada en la mayoría de las versiones orales que aún

pueden recogerse. Suele empezar tras un final aparente del cuento, que solo marca el término de la primera secuencia. El caso más claro es el de *La serpiente de siete cabezas y el castillo de irás y no volverás*, cuya segunda secuencia se inicia después de la boda. En general, la segunda secuencia de un cuento comienza tras el regreso al hogar del héroe.

En otras ocasiones lo que nos llega es una mezcla de cuentos, o una versión caprichosa, que se reconocen en seguida por lo alterado de la estructura y lo arbitrario de cuanto allí ocurre. La arbitrariedad está reñida con el verdadero cuento maravilloso, por muy fantástico que sea.

Para familiarizarse con estas tres clases de cuentos lo mejor es leer y analizar en el aula uno de cada una de ellas. Por ejemplo: «La serpiente de siete cabezas o el castillo de irás y no volverás», «La mata de albahaca» y «El burro, el león y el lobo». Se corresponden con los números 12, 95 y 120 de *Cuentos al amor de la lumbre*.

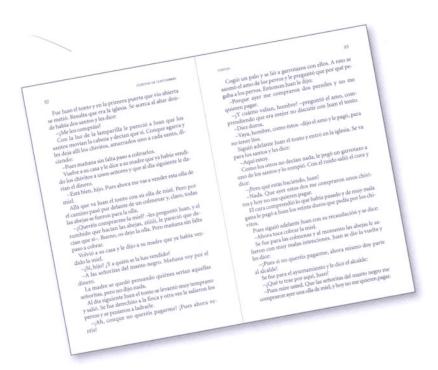
En el primero de ellos, la primera secuencia termina en la boda del primero de los hermanos con la princesa. Los siete personajes arquetípicos son: los dos hermanos (en este caso el «héroe» es doble; también se les llama actores de un solo *actante*). El «falso héroe» es el príncipe pretendiente. El «agresor» tiene también varios actores: la serpiente de siete cabezas, la hechice-

ra y el león. La «víctima» es la princesa. El «padre de la víctima» es el rey. El «donante del objeto mágico» es el gran pez, que da los consejos maravillosos al pescador. El papel de este personaje, el pez, en este cuento resulta más complejo y equívoco, pues también entrega, a través de los consejos, las dos lanzas, los dos caballos y los dos perros, que serán auxiliares del héroe. Incluso los dos hermanos mellizos surgen del mismo efecto. En cambio, el objeto mágico propiamente dicho, que es la botella de agua que se enturbia cuando hay peligro, aparece fortuitamente, como ya advertimos que solía ocurrir.

Por último, los «auxiliares del héroe» son los mencionados perros, lanzas y caballos. También la vieja hechicera se convierte en el último momento en auxiliar del héroe, aunque sea a la fuerza, pues le da otro consejo salvador (clavarle una lanza en un ojo al león).

A menudo los cuentos muy desarrollados, como es este, muestran esta polivalencia y multiplicidad en motivos y personajes.

En el segundo cuento, la primera parte termina con la vuelta del padre de las tres mocitas. En el tercero, con el «pacto» entre el león y el burro para ir a pasar la noche a la cueva del primero (conviene anotar que en los cuentos de animales la división en dos secuencias es bastante rara).



4. TAXONOMÍA DE UN CUENTO

El aprendizaje epistemológico y taxonómico puede extenderse a una comprensión más completa de los términos que suelen dar contenido a la metodología del cuento. Así, podemos familiarizarnos con conceptos fundamentales a propósito de un solo cuento, por ejemplo:

Título. La serpiente de siete cabezas y el castillo de irás y no volverás.

Categoría literaria. Cuento popular, de tradición oral, o folclórico.

Clase. Maravilloso.

Ciclo. «La princesa encantada».

Tipo (resumen genérico que puede servir para describir cuentos similares). Un animal fabuloso (aquí un pez gigantesco) aconseja a unos personajes pobres cómo salvar a la princesa de un gran peligro.

Variante A. La forma más común entre las versiones recogidas.

Variante B. A veces en un punto del relato, este toma un derrotero ligeramente distinto de la forma más común; suele ocurrir para plantear un final también distinto. En nuestro cuento: el hermano segundo mata al primero por un trágico error o malentendido.

Versión. Cualquiera de las que se recoge de la viva voz de un narrador popular.

Arquetipo. La forma del cuento resultante de una restauración y/o reconstrucción completa, tras comparar numerosas versiones entre sí y con la estructura profunda descubierta por Propp para los cuentos maravillosos. Por analogía, se puede proceder de similar manera con los cuentos de costumbres y con los de animales.

Versión recreada o literaria. La que podría redactar cualquiera, desarrollando o recreando libremente un cuento popular (por ejemplo, muchos de los cuentos de Fernán Caballero).

Motivo. Cualquiera de los elementos de un cuento según la terminología de la escuela finlandesa, de marcado carácter histórico-comparativista. Puede ser una acción, un personaje, un objeto, siempre que su uso esté lo bastante repetido como para registrarlo (la excesiva indeterminación de este concepto fue lo que llevó al desarrollo de la otra escuela, la estructural).

5. CICLOS

Estudiadas las numerosas versiones de cuentos españoles, hemos agrupado todo ese material disponible en **veintitrés ciclos**, de la **A** a la **X**, de los cuales doce corresponden a cuentos maravillosos; seis a cuentos de costumbres; y cinco a cuentos de animales.

SÍNTESIS TEMÁTICA DE LOS 23 CICLOS

Primera clase. MARAVILLOSOS

A.—«Blancaflor». Incluye los cuentos en que la princesa a rescatar es la hija del diablo. Responde en su temática a la **Medea** clásica.

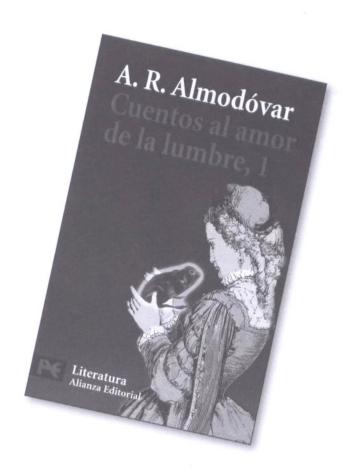
B.—«Juan el Oso». El héroe es hijo de una muchacha y un oso. Posee una fuerza descomunal y se ayuda de una porra gigantesca.

C.—«El príncipe encantado». Aquí es una heroína humilde la encargada de desencantar a un príncipe, que está bajo la forma de un dragón o similar.

D.—«La princesa encantada». Comprende todos los cuentos en que el héroe ha de liberar a una princesa, encerrada en un castillo o encantada bajo mil maneras, muchas de ellas animalísticas (rana, mona, etc.).

E.—«La princesa y el pastor». Cuentos de matiz humorístico, en que un pastor acude a la convocatoria real para casar a la princesa.

F.—«Las tres maravillas del mundo». Un rey enfermo precisa de un remedio maravilloso para sanar y sus tres hijos salen a buscarlo, resultando vencedor el más pequeño, pese a las insidias de sus hermanos. A veces se trata de rivalizar en la adquisición de una destreza, que suele desembocar en el rescate de la princesa.



G.—«La niña perseguida». Son las múltiples variantes de *Cenicienta* y *Blancanieves*, más el cuento matriz, *La niña sin brazos*.

H.—«Los niños valientes». Niños abandonados por sus padres que han de salir adelante venciendo toda clase de dificultades. Aquí figuran nuestros «pulgarcitos».

I.—«El muerto agradecido». Un héroe es ayudado por el alma de aquel a quien ayudó a enterrar.

J.—«Seres mitológicos». Gigantes de un solo ojo, unicornios, etc., en general, seres extraordinarios de la mitología clásica.

K.—«La ambición castigada». Unos pobres beneficiados por el donante de un objeto mágico, se sobrepasan pidiendo favores cada vez más grandes o equivocándose en las peticiones.

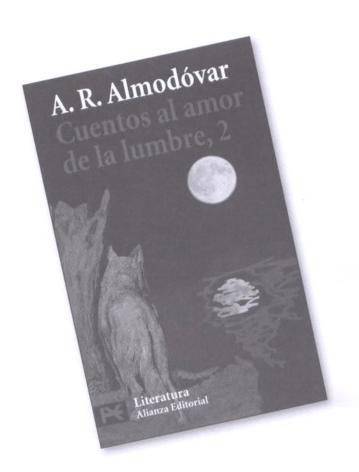
L.—«La muerte». El personaje benefactor es la muerte misma; el personaje favorecido intenta burlarse de ella, sin lograrlo.

Segunda clase. CUENTOS DE COSTUMBRES

M.—«Niños en peligro». Se corresponde con los «niños valientes» del ciclo H, pero sin elementos maravillosos. Aquí está nuestro *Garbancito*.

N.—«Pícaros, pobres y ricos». Una gran cantidad de cuentos de costumbres discurren en torno a la diferencia entre pobres y ricos. Aparecen los pícaros, los bravucones, los ladrones, y, en general, todo aquello que conduce a obtener ganancias de manera singular.

O.—«Mujeres difíciles» (también se les suele llamar «taimadas»). Cuentos de humor con mujeres mandonas, holgazanas, que fingen no comer, testarudas, etc.



P.—«Cuentos de tontos». Inconfundibles, pues el personaje suele ser el mismo tonto que se equivoca cuando quiere acertar y acierta cuando no se lo propone.

Q.—«Cuentos de miedo». Aparecidos, almas en pena, venganzas de ultratumba, etc.

R.—«Príncipes raros y rarezas de príncipes». Cuentos que remedan a los cuentos maravillosos de príncipes y princesas, con intención burlesca.

Tercera clase. CUENTOS DE ANIMALES

S.—«Correrías del lobo y la zorra». Andanzas de estos dos personajes, donde la zorra siempre se burla y vence al lobo.

T.—«Andanzas y desventuras de la zorra». Aquí la zorra es la burlada y vencida por otros animales más pequeños.

U.—«Andanzas y desventuras del lobo». El lobo pierde siempre frente a otros animales distintos a la zorra.

V.—«Los animales y el hombre». Cuando el hombre es un personaje más del cuento, enfrentado a los animales, siempre gana.

X.—«Acumulativos y disparatados». Cuentos extravagantes de animales, poseedores de cualidades insólitas o a los que les suceden hechos extraordinarios, generalmente encadenados.

6. LA RECOGIDA DE CUENTOS POR LOS ALUMNOS

Cuando el grupo de la clase esté suficientemente familiarizado con todo lo anterior, se podrá iniciar la experiencia decisiva: recoger cuentos en el medio familiar y social de cada uno de ellos, o por pequeños grupos. A ser posible, con la ayuda de un magnetó-

fono y con concentración para realizar la entrevista. Esta deberá desarrollarse con naturalidad, a una hora adecuada (la tarde-noche o la noche), sin demasiados preparativos, procurando que no haya muchos adultos presentes, y, sobre todo, sabiendo preguntar.

7. CÓMO PREGUNTAR POR LOS CUENTOS POPULARES

La mayoría de las personas mayores que saben contar cuentos populares desconocen sus títulos y los reconocen solo por algún detalle suelto o cuestiones genéricas. Por eso, lo mejor es preguntar con arreglo al siguiente inventario de elementos, que hemos agrupado por cada clase de cuentos:

Maravillosos. Conviene preguntar por cuentos antiguos de príncipes y princesas, castillos, gigantes, duendes, hechiceras, serpientes y rehuir los términos «hadas» y «ogros»; o por nombres como Mariquilla, Estrellita, Periquín, Juanillo, María, Pedro, etc.

De costumbres. Lo mejor es preguntar por cuentos antiguos de mocitas, pícaros, marido y mujer, tontos, zapateros, sastres, costureras, curas, soldados, de miedo.

De animales. Habría que preguntar por cuentos antiguos de la zorra, el lobo, perros y gatos, gallo, burro, cigüeña, vacas, grillos, león.

ACTIVIDAD. FICHA TÉCNICA DE LA ENTREVISTA

Presentamos un modelo de ficha técnica, que el alumno-entrevistador deberá rellenar cuidadosamente, de esta manera se acostumbrará a la seriedad de un trabajo, no reñida con sus componentes lúdicos. «Informante» es la

persona que cuenta el cuento. «Padre» y «Madre», los padres del informante. «Informante del informante», la persona que le contó el cuento al informante, en el supuesto de que no fuera el padre o la madre.

Título del cuento¹:		Clase	Clase de cuento²:	
	NATURAL DE	Ерар	Profesión	Nivel de instrucción³
Informante (nombre)				
Padre (nombre)				
Madre (nombre)				
Informante del informante ⁴				

^{1.} Si el informante no conoce el título del cuento, se puede escribir algo con la temática principal.

^{2.} a) Maravilloso (o de encantamiento); b) de costumbres (o realista); c) de animales.

^{3.} a) No sabe ni leer ni escribir.

b) Sabe leer, pero no escribir.

c) Lee y escribe con dificultad.

d) No terminó la Primaria.

f) Bachillerato o similar. e) Terminó la Primaria.

g) Estudios superiores.

^{4.} No cumplimentar si el informante del informante fue el padre o la madre.

Antonio Rodríguez Almodóvar (Alcalá de Guadaira, Sevilla, 1941) ha desarrollado una obra muy extensa en diversos registros literarios, que le han hecho acreedor de importantes reconocimientos (entre ellos, el Premio Nacional de Literatura Infantil y Juvenil 2005 por *El bosque de los sueños*); pero de importancia capital es su recuperación de los cuentos populares españoles (*Cuentos al amor de la lumbre, Cuentos de la Media Lunita, El texto infinito*).

Se cumplen ahora 25 años de aquella edición entrañable del primero de estos libros, en Anaya, que hoy es ya una joya bibliográfica. Alianza Editorial se suma a esa conmemoración con esta guía didáctica para profesores, que a buen seguro tendrá un alto rendimiento en las tareas de rescate y rehabilitación de uno de nuestros más importantes patrimonios culturales.



