

ESTUDIO DE UNOS CUENTOS FOLKLORICOS DOMINICANOS

Por Carlos Fernández-Rocha

1. INTRODUCCION

Cuando Stith Thompson escribió su brillante obra "The Folktale" no sólo revolucionó en algunos aspectos el análisis de los materiales folklóricos orales, sino que también organizó en un texto toda su experiencia y el conocimiento de su época acerca del cuento folklórico.

Hoy en día el método de análisis histórico-geográfico ya no nos parece adecuado. Hay demasiadas coincidencias en las tradiciones orales de sitios tan dispares como la India y Centroamérica para poder aplicar el método exitosamente. Por esta razón los estudios modernos de la tradición oral de los pueblos va encaminándose al análisis funcional, es decir, al análisis no de cómo y por qué existe esa tradición oral sino del para qué existe.

Entre ambas escuelas, surgió el estructuralismo. El olvidado libro de Vladimir Propp "Morphology of the folktale" escrito en 1928 se rescató de las estanterías y se reimprimió en 1958. El estímulo que la reaparición de este trabajo produjo en los investigadores queda claramente indicado por el gran número de libros que inspiró: C. Levi-Strauss en 1960, Alan Dundes en 1962 y 1964, C. Breuwnd en 1964, A. Greinas en 1960, etc... y los que aún utilizan gran parte de la metodología iniciada por Propp y se siguen imprimiendo.

Se han desarrollado entonces dos tipos básicos de análisis

estructural. Uno en el que la estructura u organización formal de los elementos sirve de base para el análisis y es por tanto inicial, sintagmático. Otro en el que se busca la estructura subyacente, el patrón de conducta usualmente basado en un principio de oposición y que se puede llamar paradigmático. Ambos han aportado grandemente al desarrollo de los estudios de la narrativa oral y ambos se utilizan aún hoy en día.

Históricamente, pronto los investigadores comenzarán a reconocer, entre ellos el paladín del análisis paradigmático C. Levi-Strauss, que el estructuralismo es un "cul-de-sac" en donde después de descubrir los elementos constitutivos y organizados, ya no puede hacerse más. Comenzó a pensarse en estructuralismo como una metodología, concepto que está claro desde el principio pero que se había pasado por alto, y no como una escuela folklórica como lo fue la histórico-geográfica.

No obstante, el análisis funcional sólo es posible cuando hay un "corpus" de tradición oral ya colectado y clasificado, al que se puede someter al análisis estructural y de ahí al funcional. En nuestro país, desgraciadamente, ni hay un "corpus" extenso y actualizado de colecciones de cuentos folklóricos, ni hay estudios de clasificación y análisis estructural.

Este trabajo es pues, un primer paso, el primero de muchos trabajos de análisis estructural. Hay que reconocer que la única fuente confiable hasta el momento es el libro de Manuel de Jesús Andrade "Folklore from the Dominican Republic" y no está actualizada; y por otra parte, no se puede decir que la colección de 304 variaciones puede constituir un "corpus" de la tradición popular de nuestro país.

Con estas limitaciones se trabajará, confiando que en un futuro próximo los folkloristas dominicanos colecten y clasifiquen la narrativa de nuestro pueblo que tan bien refleja nuestra alma nacional.

2. METODOLOGIA

En el presente trabajo se ha utilizado la clasificación tipológica internacional de Antti Aarne "Verzeichnis der Marchentypen" revisada y actualizada sucesivas veces por S. Thompson "The Types of the Folktale" (FFC, Helsinki 1961). Se ha tomado en cuenta también la clasificación de Terence Hansen "The Types of the Folktale in Cuba, Puerto Rico, The Dominican Republic and Spanish South America" ya que se refiere a una misma área de cultura básica: la hispánica.

Se numeran los tres cuentos y en el transcurso del trabajo no se hará referencia más que al número correspondiente.

Se establecerá un diseño general que agrupe todas las variantes y se estudiará después la formalización de cada uno de los cuentos.

Se apuntarán las características propias de cada cuento y se compararán entre sí. Evidentemente, por ese carácter **comparativo** del trabajo se hace necesario ampliar la colección a otros países incluso europeos. No obstante, en las conclusiones se harán anotaciones específicas sobre las características morfológicas de esos cuentos dominicanos así como también sobre su funcionalidad posible en la cultura nacional.

3. LOS CUENTOS

No. 59 LO CUATRO HERMANO (RD No. 1)

Una vez en cierto pueblo había un padre que tenía cuatro hijos. Pero como no tenían dinero, el papá le dijo: -Vayan a bucar fortuna. Y los hijos se reunieron en un lugar donde se unían cuatro caminos. Cada uno cogió un camino y uno yegó donde un ladrón, otro donde un sastre, y el tercero donde un tirador, y el cuarto donde un astrónomo.

Tuvieron vario año trabajando. Y al cabo de die-s-año, cada uno le pidió su salario. El ladrón le regaló una moneda de oro a su discípulo. El satre le regaló una aguja que cosería lo má duro y lo má blando. Y el tirador una buena carabina, y el atrónomo le regaló un telecópico que vería todo por má oculto que tuviera.

Yegaron donde su padre, y éte, para probar a cada uno en su profesión le dijo: -¿Qué hay en aquel árbol? Contestó el atrónomo: -Un águila. Entonse dijo al tirador: -Tira y rompe el huevo sin que el águila se dé cuenta. El tiró y rompió el huevo. Entonse dijo al ladrón: -Roba el huevo sin que se dé cuenta. Y al satre le dijo: -Cóselo de manera que vuelva a naser el ave.

En sierta ocasión se robó el Dragón a la hija del rey, y el rey puso un suelto donde desía que al que la salvara se casaría con eya y heredaría la mitá del reino. Entonse el mirador dijo en qué sitio se encontraba, todo salieron al mar. Y al asercarse a la oriya, el ladrón, en el momento en que el Dragón corría, se robó la muchacha. Y entonse la montaron en el buque, pero al salir, el Dragón se depertó y voló sobre el buque y lo rompió. Y entonse el tirador lo mató, y el satre cosió el barco y siguieron felise. Y como eran cuatro, el mayor se casó, y lo-s-otro se cogieron la mitá del reino.

Jorge Colón
San Pedro de Macorís

No. 60 EL SATRE Y SU TRE HIJO (RD No. 2)

Había una ve un satre que tenía tre hijo. Un día el satre le dijo que el no podía mantenelo porque no había mucho trabajo, que se fueran a bucal foltuna. Lo tre muchacho, que se yamaban el má grande Juanico, el segundo Pedrito y el má chiquito Timoteo, que era el má valiente de todo, se fueron lo tre muchacho a bucal foltuna, y encontraron tre camino. Entonse el má grande, o sea Juanico, cogió por el de la derecha. El segundo, o sea Pedrito cogió pol de la iquielda, y Timoteo pol del medio.

Juanico fue donde un gigante que le preguntó en qué andaba. Y Juanico le dijo todo lo que le había pasado. Entonse el gigante le dió un antejo y le dijo: -Toma eto. To lo que tú quiera vel, lo verá. -Entonse Juanico se fué mui contento pa su casa y se lo dijo a su papá, que lo resibió mui contento.

El hermano segundo, o sea Pedrito, yegó donde una viejita que le preguntó: -¿Dónde va tú, mi suiso? -Y Pedrito le contó lo que le había pasado. Entonse la viejita le dijo que eya le daba el don de coger to lo que él quisiera, sin que nadie lo sintiera. Entonse Pedrito se fué pa su casa, y su papá lo resibió muí contento.

El má chiquito fué donde un satre mui viejo, que le dijo que entrara de aprendí ayá. Y él entró. Cuando ya quiso dilse pa donde su padre, el satre le dijo: -Tú te ha poltao muí bien, y po-r-eso te voy a regalal esta aguja. -Entonse él le preguntó pa qué selvía esa aguja. Y el satre le dijo que con esa aguja el podía cosel to lo que él quisiera, hata el hierro. Y Timoteo se fué muí contento y su papá lo resibió muí alegre. Y Timoteo le contó lo que le había regalao el satre. Entonse su papá yamó a lo-s-otro muchacho y lo reunió a lo tre, y le dijo: -To eso que utede tienen é mentira. Utede han inventao eso pa que yo lo resiba aquí y lo mantenga aquí. Ahora pruévenmelo. Tú Juanico dime con tu anteojo que é lo hay ahí arriba. -Y Juanico se yevó el anteojo al ojo y le dijo a su papá que lo que había ayí arriba era una alondra con cuatro huevo. Entonse le dijo a Pedrito: -Súbete tú en el árbol y cógele lo huevo a la alondra sin que eya se dé cuenta. Entonse Pedrito subió al árbol y le sacó lo cuatro huevo a la alondra sin que eya lo sintiera. Entonse le dijo a Timoteo: -Parte eso huevo y cóselo con tu aguja mágica sin hasese daño a lo pichonsito que hay dentro de lo huevo. -Y así hiso Timoteo. Entonse el satre le dijo a Pedrito: -Toma lo huevo y yévaselo a la alondra sin que eya lo sienta. -Y así lo hizo Pedrito.

Entonse al vel el papá que su tre hijo tenían una propiedá cada uno, le dijo: -Hijo mío: el rey del etado casa a su hija con el que la ponga en libeltá de un dragón que la tiene presa. -Entonse lo tre muchacho se pusieron en camino bien almao.

Se fueron, camina, camina... y entonse dijo Juanico: -Epérense, muchacho, que etoy viendo a la prinsesa y al dragón que ta dolmido muí lejo de aquí. -Entonse Pedrito cogió pa ayá y yegó donde'el dragón taba dolmio. Entonse fué y cogió la prinsesa sin que el dragón se diera cuenta, y Timoteo con su aguja cosió una balca y se fueron po-r-un río que taba selca del lugal donde taba la prinsesa prisionera.

Pero del dragón al depeltal vió que le habían yevao su presa, y se puso a volal hata que vió lo tre muchacho y la prinsesa ya casi

yegando al palasio en su balco que había hecho Timoteo. Fué el dragón se dejó cael ensima de la balca. Entonse lo tre muchacho le coltaron la cabeza, pero la balsa se rompió. Entonse Timoteo dijo que no se apuraran, porque él cosía la balca, y así lo hiso.

Entonse yegaron donde el rey, que lo resibió muí contento, y la prinsesa se casó con Timoteo, y ayí se quedaron a vivil con su do helmano.

J. V. Sobá
La Vega

No. 62 LO TRE HELMANO Y LA SELPIENTE (RD No. 4)

Eto era un padre que tenía tre hijo. Al primer hijo le dijo: -¿Qué quiere tú aprendel? -Y le dijo el hijo: -Yo quiero aprendel a calpintero, -le dijo el hijo que se yamaba Juanito. Y le preguntó al segundo: -¿Qué quiere tú aprendel? -A resusitadol, papá, -le dijo el hijo. Y le preuntó al tsel hijo: -¿Qué quiere tú aprendel? -Y le dijo: -Yo quiero aprendel a casadol, papá.

Al año de habel aprendido lo tre hijo salieron a correl foltuna. Yegaron a una siudá en casa de una vieja, corriendo foltuna. -Y ¿qué bucan utede po-r-aquí? -Mai vieja, corriendo foltuna. -Y va la vieja chiple le chiple con su chacletica, y fué donde el rey. -Señol rey, a mi casa han yegado tre tunante y disen que eyo se atreven a bucal la prinsesa que tiene la selpiente. -Y mandó el rey a bucalo. Y fueron para ayá lo tre tunante. Le dise el rey: -¿Utede se atreven a bucal la prinsesa que tiene la selpiente? Po mi corona rial que si utede no la bucan, lo paso po cuchiyo. -Y le dijeron eyo: -Búquense un balco con mucha comida. -Y se lo dieron y salieron a bucal la prinsesa.

Cuando etaban selca de la cota donde etaba la prinsesa, se encontraron con un hombre que le dise: -Si cuando utede yegan encuentran la selpiente con lo ojo abielto, métanse y saquen la prinsesa, que é que etá dulmiendo. Pero si ven que tiene lo ojo serrado, no se aselquen que é que etá depielta. -Afortunadamente cuando yegaron la encontraron con lo ojo abielto y se trajeron la prinsesa y la yevaron aboldo del buque, y se fueron.

Y cuando se dió cuenta la selpiente que se habían yevado la

prinsesa, se mandó atrá del vapol y le lalgó un fuetaso al vapol que lo debarató. Pero entonse el helmano que era casadol le tiró y la mató. Entonse le dise un helmano al otro: -¿Para qué é que tú ere calpintero? -Y entonse el helmano se puso a trabajal y hiso un balco con lo mimo pedaso de palo del otro vapol. Y como se había ahogado la prinsesa le dijo al otro helmano: -Helmano, ¿para qué ere tú resusitadol? -Y la revivió.

A lo quinse día de navegasi3n yegaron a donde etaba el rey. Y le dise el rey: -¿Cuál fué quien la salvó? -Dijo el casadol: -Yo, que fuí quien mató la selpiente. -Dijo el calpintero: -Yo, que fuí quien hiso el vapol. -Dise el resusitadol: -Yo, que fuí quien le salvó la vida, debo casalme con eya.

Dijo el rey: -Se casa el resusitadol con mi hija. -Y así fué. Y le dijo a lo demá helmano Juanito: Utede se quedan conmigo. -Y eyo le dijeron que no, que eyo se hayaban competente para sel rey como lo demá, y se fueron.

Yegaron a un paí a donde había una hija del rey loca po casalse. Se enamoró del otro helmano. Fueron una talde al palque, y le invitó a un baile la hija del rey a Juanito. Y Juanito asetó. A media noche que tenían que il a donde el rey a folmal compromiso con la hija del rey, que se yamaba Blanca. Po fin se casaron y el otro helmano quedó como prínsipe en la mima siudá. Y ésa fué la foltuna de esto tre helmano.

Francisco Delgado
San Pedro de Macorís

No. 62 LOS TRES PRINCIPES (RD No. 5)

Había una vez un rey que tenía tres hijos. Había en la casa una sobrina del rey que era muy apreciada porque todos los tres príncipes estaban enamorados de la princesa a un mismo tiempo. El rey les dijo un día a los príncipes que salieran a correr tierra, y el que trajera una cosa nunca vista se casaba con ella.

Partieron los príncipes al viaje. El primero llegó a un pueblo, y después de estar en ese pueblo muchos días no encontraba cosa nunca vista. Un día oyó a uno voceando: -¡Vendo esta estera por mil pesos! -Le extrañó mucho que una estera costara tanto, y le dijo

cuál era el don de esa estera. El le dijo que se subía arriba de ella y decía: "Esterita, llévame a tal parte", y lo llevaba. Entonces él la compró y creía que él era el único poseedor de la cosa nunca vista.

El segundo llegó a otra capital y oyó que voceaban: - ¡Vendo estos anteojos por mil pesos! El príncipe lo oyó y dijo que por qué costaban esos anteojos tan caro. Y entonces le dijo: - Porque se ve lo que uno quiere ver. - Entonces cogiendo el príncipe los anteojos, provó. Pidió ver a su padre, y en el momento, lo vió. Entonces lo compró.

El más chiquito llegó a otro pueblo y no encontraba nada que comprar. Pero cierto día oyó un muchacho que voceaba: - ¡Vendo esta manzana por tres mil pesos! - El preguntó cuál era el don de la manzana. Y él le dijo que si uno se estaba muriendo y le ponían la manzana en la nariz, resucitaba en el acto. Entonces la compró.

Por fin llegó el día de reunirse los tres hermanos en el puerto conveniente y se embarcaron. Pero al tiempo de embarcarse, el de los anteojos miró para ver la muchacha, y cuál no sería su espanto al ver a la princesa que acababa de morir, y le comunicó a los otros dos la noticia. Y el menor dijo: - Si pudiéramos llegar pronto la salvaríamos. - Y dijo el de la estera: - Súbanse aquí, que ahora mismo estamos allá. En un abrir y cerrar los ojos llegaron allá, y ya iban a enterrar la princesa, y el más chiquito gritó: - ¡Párense, que yo vuelvo la vida a la princesa. La pararon y él le puso la manzana en la nariz, y resucitó la princesa.

Hubieron muchas fiestas, y cuando llegó el momento de dar la preferencia para el casamiento, expuso cada cual su trabajo. El de los anteojos decía: - Si yo no hubiera tenido esto y no hubiera visto, no lo sabrían. Decía el de la estera: - Y si no hubiera sido por mi estera, no llegamos a tiempo. - Y si no hubiera sido por mi manzana se hubiera muerto.

Garatiaban a un tiempo los tres. Entonces el padre le dijo: - Bueno, vamos al campo a ver el que tira una flecha más lejos ése será el dichoso. - Tiró el mayor y fué lejos. Tiró el segundo y fué más lejos. Tiró el tercero y no se vió por donde cayó. Se cansaron de buscarla y no la encontraron. La gracia se la concedieron al segundo.

El mayor, al ver perdidas sus esperanzas se mató, y el más

chiquito se pasaba los días buscando su flecha. Por fin un día la encontró clavada en una roca muy lejos del reino de su padre. Se puso a contemplar la roca y se encontró una especie de puerta, por la cual entró, y llegó a un subterráneo. Después salió a un rico palacio donde fué recibido por una bellísima princesa, que le dijo: -Juanico, no te apures, que perdiste una princesa pero tienes otra, pues me voy a casar contigo. Y se celebraron las bodas.

Al cabo de un tiempo, Juanico le dijo que deseaba ir a ver su padre, pues hacía tiempo que no lo veía. Salió el príncipe del palacio subterráneo con una brillante corte, y llegó a donde su padre, el que lo había llorado ya por muerto. Le preguntó donde vivía, pero el príncipe se guardó de decirle, porque la princesa le había encargado que no dijera donde vivía. El príncipe le prometió volverle a hacer la visita. El rey quiso saber a toda costa la residencia de su hijo, y le pagó a una vieja que lo siguiera.

La vieja lo siguió y vió donde entraba el príncipe, y corrió y se lo dijo al rey donde vivía su hijo, que lo había visto entrar en unas cuervas.

Cuando volvió el príncipe a hacerle la visita al rey, su padre, le pidió que llevara un hombre que tuviera fuerza para manejar un palo de ochenta toneladas. Muy triste llegó el príncipe a su palacio y le contó a la reina lo que le pasaba. -No te apures, -le dijo la reina, -que yo te saco del apuro. -Y haciendo unas artes mágicas, vió aparecer un hombre bajito, gordito que le dijo: -¿Para qué me quieres, hermana? Aquí estoy. -Te quiero, -contestó su hermana- para que vayas con mi esposo al reino de su padre.

Y se pusieron en camino. Llegaron al palacio y el rey le entregó al hombre que su hijo le presentó un palo para que lo rebo-liara. El hombre empezó a rebo-liar el palo, pero cada vez que daba una vuelta tumbaba una poca de gente. Por fin, acabó con todos, y se marchó Juanico a su palacio, y en adelante no encontró otra persecución, y fueron muy felices él y su esposa.

Juliana Arache
Higüey

Nota: En todo momento se ha respetado la grafía utilizada por Andrade. No estamos de acuerdo con ella en vista de que no añade nada al estudio folklórico mismo y por sus imprecisiones fonológicas.

4. LAS VERSIONES

Las versiones enumeradas más abajo han sido las usadas en este estudio monográfico. Se señala la referencia bibliográfica completa y se fija el símbolo con el que se identificará en el curso del trabajo a cada una de las versiones. Estos símbolos están compuestos de dos o más letras que corresponden a las iniciales del país de origen geográfico (Chile: CH; México: MEX; etc.) y de un número que se refiere a una de las versiones del país dado (Chile, variante No. 88: CH3).

La lista fue ordenada por orden alfabético según el país.

- | | |
|-------------------------|--|
| CHILE | Pino Saavedra, Yolando
"Cuentos Folkloricos de Chile"
Santiago, 1961 (2 Vol.)
#86: CH1; #87: CH2; #88: CH3 |
| MEXICO | Wheeler, Howard
"Tales from Jalisco, México"
American Folklore Society (Vol. XXXV)
Philadelphia, 1943
#133: MEX1; #134: MEX2; #136: MEX3 |
| NEW MEXICO | Espinosa, José Manuel
"Spanish Folk-Tales from New Mexico"
American Folklore Society (Vol. XXX)
New York, 1937
#35: NMEX1 |
| PUERTO RICO | Boggs, Ralph Steele
"Seven Folk-Tales from Porto Rico"
JAF XLII, 162-163
Págs. 162-163: PR1 |
| REPUBLICA
DOMINICANA | Andrade, Manuel de Jesús
"Folklore from the Dominican Republic"
American Folklore Society (Vol. XXIII)
New York, 1930
#59: RD1; #60: RD2; #61: RD3; #62: RD4 |

Además se usarán varias versiones de contraste, provenientes todas ellas del viejo continente. A continuación se da la completa reseña bibliográfica y se le fija un símbolo obtenido de la forma antes descrita. Para evitar posibles confusiones se le añadirá un asterisco al final de cada sigla. En el caso de la versión de Ampudia, se optó por señalar primero su origen ibérico (ESP); luego regional (AS) y finalmente el número (ESPAS1). Se ordenan las referencias por orden alfabético del país o región.

ASTURIAS
ESPAÑA

Llano Roza De Ampudia, Aurelio
"Cuentos Asturianos"
Madrid, 1925
#12: **ESPAS1**

ESPAÑA

Espinosa, Aurelio Macedonio
"Cuentos Populares Españoles"
Madrid, 1943 (3 Vol.)
#150: **ESP1**

FRANCIA

Delarue, Paul
"Le Conte Populaire Français"
Editions G.-P., París, 1957-1964 (2 Vol.)
Tipo 653: **FR1**; Tipo 653A: **FR2**

INGLATERRA

Briggs, Katherine
"A Dictionary of British Folktales"
Indiana University Press, Bloomington, 1970
(2 Vol.)
Vol. 1, 521-522: **ING1**

5. ESQUEMA DE ELEMENTOS

Debido a que se colectaron versiones del tipo 653 y del tipo 653A, se dará a continuación un esquema de elementos para cada tipo. Se procurará en todo momento dar el esquema más completo posible (y abierto para futuras adiciones) de manera que todas las versiones estén integradas en el esquema.

Aarne-Thompson señala una estructura tripartita en ambos tipos que serán usados durante el curso de este estudio. Para el tipo 653: I.- Presentación de las habilidades de los hermanos; II.- Rescate de la joven y; III.- Recompensa. En el 653A: I.- Hermanos

pretenden mano de princesa; II.- Búsqueda de los objetos extraordinarios y; III.- Controversia-Recompensa al vencedor. En todos los casos se usarán los números romanos I, II, III para designar estas tres etapas y en el orden dado más arriba.

A) ATh. 653: Esquema de elementos.

I) Los hermanos; presentación de habilidades

a) Padre: 1.- Rey
2.- Rico
3.- Pobre

b) Hermanos: 1. Cantidad:

b1a.- Tres
b1b.- Cuatro
b1c.- Cinco
b1d.- Siete

2. Oficios que aprenden:

b2a.- Ladrón
b2b.- Tirador
b2c.- Resucitador
b2d.- Sastre-
Calderero-
Compone-
dor
b2e.- Adivino
b2f.- Construc-
tor-Car-
pintero
b2g.- Poder
Conv. Pá-
jaro
b2h.- Músico
b2i.- Astróno-
mo
b2j.- Hombre
fuerte
(Don)
b2k.- Levanta
vientos
(Don)

- b2l.- Aguja má-
gica
- b2m.- Anteojo
mágico
- b2n.- Escopeta
mágica

3.- Prueba que da padre:

Robar huevos-
romper huevos-
componer huevos-
restituir huevos.

II) Rescate realizado por hermanos

- a) Secuestrada-prisionera
Desaparecida:
 - a1.- Princesa
 - a2.- Huérfana
 - a3.- Hijastra-hermanastra
 - a4.- Sobrina rey
- b) Rey:
 - b1.- b1.- Pone aviso-blando
 - b2.- Manda a buscar
 - b3.- Enterado por princesa
 - b4.- Enterado por bruja
 - b5.- Hermanos se presentan
- c) Secuestrador:
 - c1.- Gigante
 - c2.- Dragón
 - c3.- Serpiente-Serpiente alada-Culebra
 - c4.- Moro/mora: águila
- d) Tarea realizada:
 - d1.- Ladrón:roba
 - d2.- Tirador-Cazador: Mata gigante
 - Dragón-Aguila:
 - d2.1.- Piedra
 - d2.2.- Escopeta
 - d3.- Resucitador: resucita
 - d3.1.- Manzana
 - d3.2.- Polvitos
 - d3.3.- Líquido + Ceremonia
 - d3.4.- Gritos

- d4.- Sastre-Calderero-Componedor:
Arregla
- d5.- Adivino: Adivina
- d6.- Constructor-Carpintero: Construye:
d6.1.- Barco
d6.2.- Barco navega-Vuela
d6.3.- Casa
- d7.- Poder Conv. Pájaro: Avisa princesa
- d8.- Músico: Toca
- d9.- Astrónomo: Ve
- d10.- Hombre fuerte: Lleva a princesa

III) Recompensa a hermanos

- a) Mano hija:
 - a1.- Hermano mayor
 - a2.- Hermano menor
 - a3.- Resucitador
 - a4.- No se casa
 - a5.- Se casa con otra persona
- b) Recompensa material:
 - b1.- Oro
 - b2.- Plata
 - b3.- Terrenos
 - b4.- Mitad del reino
 - b5.- Los hace herederos-Ricos
- c) Controversia con cuál hermano se casa princesa:
 - 1.- Decisión:
 - 1a.- Decide rey-padre
 - 1b.- Rey consulta:
 - c1b.1.- Consejo
 - c1b.2.- Bruja
 - 1c.- Hija decide
 - 2.- Prueba ulterior:
 - c2a.- Flecha
 - c2b.- Piedra-bola
 - 3.- Hermanos que no se casan:
 - c3a.- Se van
 - c3b.- Se suicidan
 - c3c.- Viven todos juntos

IV) Fórmulas usadas

- a) Inicial
- b) Final
- c) Fórmula narrativa
- d) Fórmula mágica

A) ATh. 653A: Esquema de elementos.

I) Los hermanos:

- a) Enamorados de:
- a1.- Princesa
 - a2.- Sobrina rey
 - a3.- Huérfana
 - a4.- Hijastra-hermanastra
 - a5.- Muchacha no especificada

- b) Controversia:
- b1.- Rey-padre propone solución
 - b2.- Hija propone solución
 - b3.- Consejero propone solución
 - b4.- Muchacha propone solución

- c) Padre:
- c1.- Da dinero (cargas oro-plata)
 - c2.- No da dinero

- d) Plazo:
- d 1.- No hay plazo
 - d 2.- Plazo de un año
 - d 3.- Plazo de dos años
 - d 4.- Plazo tres o más años

- e) Prueba previa:
- e1.- Flecha
 - e2.- Pelota

II) Búsqueda del objeto maravilloso:

- a) El objeto-cosa:
- a1. El más exquisito
 - a2. El más maravilloso
 - a3. El más raro
 - a4. El más rico (hacerse rico)
 - a5. El más curioso

b) Se separan y acuerdan encontrarse cruce caminos (al término plazo).

- c) Objeto maravilloso:
- c1. (a) anteojos
(b) telescopio
(c) canuto
(d) espejo
(e) gemelo
 - c2. Aguja
 - c3. Escopeta
 - c4. Sombrero
 - c5. (a) manzana
(b) polvitos
(c) líquido
(d) garrote
 - c6. (a) alfombra
(b) sabana
(c) espera
(d) carro
 - c7. Poder robar (don)

d) Reencuentro, al probar objetos descubre:

- d1. Novia enferma
- d2. Muerta
- d3. Creen se está casando

III) Retorno-Curación-Recompensa:

- a) Curan princesa por medio objetos mágicos
- b) Controversia: b1.- Decide padre
b2.- Decide hija
b3.- Decide padre, hija escoge otro
b4.- Decide consejero
b5.- No deciden (ninguno de los hermanos se casa)
- c) Prueba ulterior:
 - c1.- Flecha
 - c2.- Piedra
- d) Recompensa: d1.- Se casa con resucitador
d2.- Se casa con menor-mediano
d3.- Recompensa material (no se casa)
d4.- Princesa no se casa
d5.- Princesa se casa con otro
d6.- Destino hermanos:
 - d6a.- No viven con novios
 - d6b.- Viven con novios
 - d6c.- Uno se mata
 - d6d.- Heredan todos
 - d6e.- Uno borracho
 - d6f.- Uno huye

IV) Fórmulas usadas:

- a) Inicial
- b) Final
- c) Fórmula narrativa
- d) Fórmula mágica

4. ANALISIS DE LAS VARIANTES COLECTADAS

CH1 (ATh 653):

Introducción: Gigante gana princesa en torneo. La lleva prisionera a isla con serpiente de guardián. Paloma lleva mensaje a padre: sólo siete mineros virtuosos la pueden rescatar.

- I) a1; b1d; b2a; b2b; b2c; b2d; b2e; b2f; b2j; b3.
- II) a1; b2; c1+c3; d6.2; d5; d1; d10 (arranca naranjo para despitar); d2.1 (gigante)* Ver nota; d4 (princesa); d3.
- III) b2.

*Nota: Motivo talón de Aquiles, inusitado, anota Pino Saavedra (I, 310).

CH2 (ATh 653):

Introducción: Moro casado con india adivina, enamora princesa que antes había rechazado todos los pretendientes. Rey le da mano. Adivina la encierra para matarla. Princesa escucha cómo solo los siete hijos de la viuda la podrían salvar, logra enviar carta a su padre con sirviente.

- I) a1; b1d; b2g; b2e; b2f; b2k; b2c; b2b; b2h.
- II) a1; b3; c4; d6.2; d7; d2.1 (águila=adivina), d3.4.
- III) a3; b5.

CH3 (ATh 653):

Introducción: Sexta hija (la menor) secuestrada por gigante. Rey no puede rescatarla con 40,000 hombres. Bruja consultada dice que solo los siete hijos de la viuda pueden rescatarla.

Los hijos, ausentes, ven (uno vidente) amenaza de muerte a viuda si hermanos no se presentan en palacio. Todos acuden.

- I) a1; b1d; (nadie sabe virtudes hermanos hasta parte dos).
- II) a1; b4; c1; d1; d6.3; d2.1 (con honda); d4 (a la princesa) + d3.3.
- III) b1* Ver nota.

*Nota: Amalgama con tipo ATh 592. Ver análisis Pino Saavedra (I, 312).

MEX1 (ATh 653A):

Introducción: Dan niña huérfana a rey para que la cuide. Sus hijos ricos se enamoran huérfana, piden padre la mano de ella. Padre consulta consejero y decide enviarlos a buscar fortuna. El que regrese más rico se casa con ella.

- I) a3; b3; c2; d1.
- II) c1d; c5d; c6b; d2* Ver nota.
- III) a; b4; c1; d4; d6c; + d6e; + d6f.
- IV) a (“Y este era un rey... ”); d (“Vuela, sabanita”).

*Nota: Los tres pagan la misma cantidad (\$100.00) por los distintos objetos mágicos.

MEX2 (ATh 653):

Introducción: Padre pobre envía hijos buscar fortuna. Prometen reunirse cuatro años. El que primero llegue cruce caminos debe picar árbol: Si leche-todo bien, si sangre-algo mal.

- I) a3; b1a; b2a; b2d; bdm; b2n; b3* Ver nota.

- II) a1; c2; (de siete cabezas); d1; d2.2; d4 (barco).
- III) a4; b4 (en partes iguales).
- IV) c (“... ande y ande y ande ...”).

*Nota: En la prueba del padre, pajaritos nacen con ala roja donde aguja mágica coció huevo. Posible motivo. Ningún comentario en Wheeler.

MEX3 (ATh 653A):

Introducción: Padre muere y deja hija a compadre rico. Tres hijos del compadre enamorados huérfana. Mayor pide mano, padre responde espere dos años. Mediano pide mano al año, padre responde espere dos años. Mediano pide mano al año, padre responde espere un año. Menor pide mano a los seis meses, padre responde espere seis meses. Al plazo, se presentan todos juntos.

- I) a4; b1; c1 (dinero); d3.
- II) a1; b; c5a; c1e; c6a; d1.
- III) a (no dicen nada a padre de quien cura huérfana). Padre prueba objetos pero no se decide. Les da otra vez dinero... Por lo tanto:
 - I) a4; b1; c1 (plata).
 - II) a4; (hacerse rico: mayor pone cantina, acaba en borracho; mediano billar, gana poco; menor tienda ropa, gana muy poco)* Ver nota.
 - III) d4.

***Nota:** Aquí hay un episodio intercalado que posiblemente es amalgama. Wheeler no lo identifica. Se describirá brevemente: Hermano mayor un día bien borracho oye ratoncitos hablar sobre un pito de goma que quien lo toca se hace rico si los desencanta. Mago negro del pito le dice vaya a cueva, coja todas las riquezas que pueda pero que a la ida no le haga caso a serpiente que le tirará mordida y al regreso se le subirá a la espalda. Luego debe ir con la serpiente en la espalda al cura para que los bendiga. Serpiente es princesa encantada, ratoncitos sus hermanos. Se casa con princesa. Según el Dr. S. Robe es de tipo 613.

NMEX1 (ATH 653A):

Introducción: Hombre rico se enamoran sus hijos de la misma muchacha (no identificada). Esta les dice se casará con el que traiga cosa más curiosa. *Ver Nota #1.

- I) a5; b4; c1 (oro); d1.
- II) a5; b (no hay plazo); c4; c1a; c5b *Ver Nota #2; d3.
- III) a (piden permiso padre muchacha para revivirla; b1; d2.
- IV) d ("vuela, vuela, sombrerete, hasta donde mi corazón piensa").

***Nota#1:** Este es el cuento más esquemático en su tipo, y al mismo tiempo tal vez el más regional.

***Nota #2:** Hermanos no preguntan al menor qué objeto tiene porque lo envidian. Oyente se hace partícipe del secreto: Recurso narrativo.

PR1 (ATH 653A):

Introducción: Rey tiene hija en edad matrimonial, llama a tres jóvenes (no identificados) y se les dan tres pruebas. Aquel que venza en las tres, tendrá mano princesa. Ella ama secretamen-

te a uno de ellos (Jain).

- I) a1; e2 (padre muchacha da dinero jóvenes).
- II) a3; c5a; c6a; c1; d1.
- III) a; b2; c1 (cazar un perro); d1*Ver nota.
- IV) a (“Este era un vez y dos son tres que el que no tiene azúcar no bebe café”).

*Nota: Jain vence en las pruebas y gana mano princesa.

RD1 (ATh 653):

Introducción: Padre pobre manda hijos a buscar fortuna por el mundo. Al regreso los prueba y luego envía rescatar princesa. *Ver nota.

- I) a3; b1b; b2a; b2b; b2d; b2i; b3.
- II) a1; b1 (suelto); c2; d9; d1; d2.1 (dragón); d4 (barco).
- III) a1; b4 (los demás hermanos).

*Nota: Este es el más esquemático en su tipo. No obstante no es el más regional (Ver nota #1 de NMEX1).

RD2 (ATh 653):

Introducción: Padre, sastre, manda tres hijos buscar fortuna porque no puede mantenerlos.

- I) a3 (sastre); b1a; b2m; b2a (poder tomar cualquier cosa sin que nadie se entere); b21; b3.
- II) a1; b1; c2; d9; d1; d4 (barco).
- III) a2 (todos viven felices y juntos).

RD3 (ATh 653A):

Introducción: Rey tiene tres hijos enamorados de su sobrina. Los manda buscar cosa nunca vista.

- I) a2; b1; c2; d1.
- II) a3; c6c; c1a; c5a.
- III) a; c1; d2; d6c (mayor) + *Ver nota.

*Nota: Posible amalgama. El menor al lanzar su flecha en la prueba final, cae esta tan lejos que no la encuentra hasta muchos días después clavada en una roca. Descubre reino subterráneo bajo esa roca y se casa con la princesa. Al tiempo, visita a su padre pero no le dice dónde vive. El padre lo hace seguir por una vieja. Tiempo después vuelve a visitarlo y el padre le pide un hombre que maneje un árbol de 80 toneladas (un garrote). Princesa reino subterráneo llama hermano encantado y le dice que vaya con su esposo. Este ayudante mágico comienza a manejar el palo de 80 toneladas ante el rey y va matando todos sus ejércitos. De ahí en adelante termina la persecución y viven todos felices.

RD4 (ATh 653):

Introducción: Padre pregunta a hijos oficios que desean aprender y al año los envía a correr fortuna.

- I) a (no especifica); b1a; b2f; b2c; b2b (cazador).
- II) a1; b4 (vieja); c3 (serpiente) *Ver nota; d2.2; d61; d3 ahogada).
- III) a3; c3a (se casa con princesa de otro país, el otro hermano se queda con él de príncipe).

*Nota: Serpiente despierta cuando tiene ojos cerrados, serpiente dormida cuando tiene ojos abiertos. Tal vez un motivo.

ESPAS1 (ATh 653):

Introducción: Padre tiene cuatro hijos muy calaveras, menos el último que era formal. Los manda a aprender un oficio porque lo han arruinado.

- I) a3; b1b; b2a *Ver nota; b2m; b2b; b2d; b3.
- II) a1; b1; c3 (mitología Astur: Cuelebre); d9 (instrumento óptico mágico); d1; d2.2 (culebre se pasa palo bergantín); d4 (barco).
- III) a2; b (ricos); c1; b2.

*Nota: Pequeño episodio que cuenta aventuras de hijo mayor con banda de ladrones. Resumen: Se dedica a divertirse y cae manos banda ladrones. Se hace uno de ellos. Sustituye jefe a su muerte. Al plazo de un año se reúne con los demás.

ESP1 (ATh 653A):

Introducción: Rey viudo con tres hijos se casa con reina viuda con una hija. Hijos pretenden hermanastra. Rey los manda a buscar la cosa más rara del mundo.

- I) a4; b1; c2; d1.
- II) a3 (rara); c6a; c1c (canuto); c5a (*Ver nota #1), d1 (*Ver nota #2).
- III) a; b3; d1.

*Nota #1: Los hermanos pagan todos 5,000 reales por los diversos objetos mágicos (cada uno de ellos). Similar a Wheeler, MEX1.

*Nota #2: Hay un patrón narrativo de reiteración. Cuando cada hermano usa el canuto para probarlo y ve a novia moribunda, no dice nada y se lo pasan así

todos sucesivamente. Narrador explica lo que pasa.

ING1 (ATh 653):

Introducción: Hombre pobre lleva hijos cruce de camino y les dice se vayan a aprender un oficio.

- I) a3; b1a; b2a *Ver nota #1; b2b; b2d.
- II) a1; c4 (águila); d1; d2.2 *Ver nota #2; d4 (barco).
- III) a (con el ladrón).

*Nota #1: Pequeño episodio similar al de Ampudia, ESPAS1. Resumen: Jack se alía una banda de ladrones y se hace el más astuto de ellos. Había dado palabra hermanos regresar a los tres años, pero ladrones obligan a aceptar cinco. Al término de los tres años, se quiere ir. Ladrones acceden si duerme tres noches en cueva. Primera noche aparecen calaveras y fantasmas; segunda noche, armado, mata varios fantasmas que eran ladrones disfrazados; tercera noche suponen vienen a matarlo, escapa.

*Nota #2: Motivo similar al de CH1 (ver nota correspondiente). En este caso es una pequeña mancha roja en el águila, su único punto vulnerable (talón de Aquiles).

FR1 (ATh 653):

Introducción: Padre tiene cuatro hijos y los envía a aprender un oficio. Al año regresan.

- I) a (sin especificación); b1b; b2a; b21; b2d; b3.
- II) a1; c2; d1; d4; d9.
- III) b2 (rey no da hija a hermanos) *Ver nota.

*Nota: Párrafo final acerca de cómo las hijas de nobles no deben casarse sino con personas de su propio nivel social.

FR2 (ATh 653A):

Introducción: Un señor, aparentemente rico, tiene tres hijos. Adopta décimo tercera hija de un zapatero (artesano que hace zapatos-zuecos de madera).

- I) a5 (adoptada); b1; c1; di.
- II) a1; c1; c5c; c6d; d1 (padre + madre + novia -a punto de morir).
- III) a; b1; d1 *Ver nota.

*Nota: Razón que da padre es ingeniosa. Resucitador gastó contenido de sus frascos en curar a padres y muchacha, "Et se trouve ainsi depouille". Los otros dos aún tienen sus objetos mágicos. Por lo tanto, merece la mano de la muchacha el resucitador.

7. COMENTARIOS

Al escoger este tipo, debiera decir mejor tipos, no conocía que existiera una variante fundamental que llevara de hecho a Thompson a clasificarlo con otra sigla. Leyendo a Andrade, me agradó el argumento de los hermanos luchando por la salvación de la princesa amada y esa fue la razón de que lo escogiera. En esta colección se agruparon variantes de los dos distintos tipos (once del 653 y seis del 653A).

Nuestra colección agrupa ocho versiones del tipo 653 y cuatro del 653A en Hispanoamérica. Como variantes de contraste hemos escogido dos versiones peninsulares, una del 653 y otra del 653A, una versión anglo-sajona del tipo 653 y dos francesas, una del tipo 653 y otra del 653A.

Después de estas generalizaciones pasemos a examinar en su conjunto las variantes.

Los personajes principales son en todas las versiones iguales: El padre-padrastro-tío de la muchacha, los hermanos que procuran su mano y la muchacha-hijastra-sobrino pretendida por ellos. Pocas veces se apuntan los nombres respectivos. Del padre nunca se dice más que es un rey o un hombre rico. De los hermanos, las versiones nos dan nombres como: Juanico (Juanito en RD4), Pedrico y Timoteo en RD2; Jack, Will y Tom en ING1; Herve, Jozou y Stephan en FR2; Jain en PR1. De igual forma, los nombres de la muchacha pretendida por los hermanos tampoco son abundantes: Simone en FR2, María en MEX3, Carmelita en CH2 y Blanca en RD4. Podríamos concluir que en general las versiones peninsulares o hispanoamericanas no suelen designar con nombres propios a los personajes principales de las versiones del tipo 653 y 653A. Se reafirma esta opinión cuando se nota que en las versiones de origen hispanohablante sólo se usa seis veces nombres propios.

No se llega a nada conclusivo acerca de la muerte o no de la princesa durante el curso de la aventura. En las versiones MEX2, ESPAS1, RD1 y RD2 (y en las de contraste FR1, ING1) no muere ni se enferma en absoluto. Mientras que en CH1 y CH2 uno de los hermanos (el tirador) la mata accidentalmente al salvarla de las manos del secuestrador. En RD4 se ahoga al caer el dragón sobre el barco y hundirlo. Y en MEX3, NMEX1 y RD3 (en las de contraste FR1, FR2, ESP1) muere o está moribunda a causa de una enfermedad. No obstante, si podemos concluir que en el caso de que la princesa esté enferma o muera, se curará de una forma mágica por una de las virtudes u objetos extraordinarios de los hermanos. Las versiones de países hispanohablantes y las versiones de contraste no ofrecen divergencia en este aspecto.

Los oficios y objetos mágicos que los hermanos adquieren en su "correr por el mundo", son bastante variados aunque parece existir preferencia por:

- A) Oficios: Cazador: RD1; RD4; CH2. En las de contraste ESPAS1; ING1.
Resucitador: RD4; CH1; CH2.
Ladrón: RD1; RD2 (don); CH1. En las de contraste FR1; ING1; ESPAS1.
- B) Objetos Aguja: RD2; MEX2. En las de contraste FR1.
Manzana-líquido-polvitos-garroto: PR1; RD3; CH3; NMEX1; MEX1; MEX3. En las de contraste FR2; ESP1.
Telescopio-anteojos-espejo-canuto: PR1; RD2; RD3; MEX1; MEX2; NMEX1. En las de contraste FR1; FR2; ESP1 y ESPAS1.

También es relativamente frecuente la alfombra-sábana-estera-sombrero-carro mágico que transporta a los hermanos en su tarea de salvar a la princesa. Como en las versiones: PR1; RD3; MEX1; MEX3; NMEX1. Y en las de contraste FR2 y ESP1.

La recompensa suele ser en uno u otro tipo, la mano de la princesa secuestrada o la muchacha pretendida por los hermanos. En la mayoría de los casos la gana el menor (Como en: RD2; CH3; NMEX1. Las de contraste ESP1 e ING1) o si no, a recompensar de igual forma al resucitador sea este o no el hermano menor (Como en RD4; PR1 y CH2. Las de contraste FR2 y ESPAS1).

La suerte de los otros hermanos es generalmente feliz; se les hace ricos o herederos del rey (Como en: RD1; CH1; CH2 y MEX2. En las de contraste FR1).

En general no vemos que exista un contraste marcado entre las versiones del viejo continente y las de Hispanoamérica. Tal vez un poco más imaginativas las últimas en contraste con la sobriedad de las primeras.

Las versiones hispánicas, como se podrá observar, están en su mayoría clasificadas con el 653 (nueve). Un tercio aproximadamente de las hispánicas (cinco) están bajo el 653A. Aunque Aurelio Espinosa en sus notas a los "Cuentos Populares Españoles" dice que "las versiones hispánicas no se ajustan al tipo establecido por Aarme-Thompson 653" (III, 84) y pasando por Las Mil y Una Noche llegó a afirmar que "forzosamente pensamos en una tradición

popular arábigo antigua que entró en España antes de que se conociese la versión literaria de Las Mil y Una Noche" (III, 89) y añade: "Este tipo ... es por consiguiente, un tipo bien definido y muy distinto del general occidental al cual pertenecen Aarne-Thompson 653, Grim 129 ... Hay que llamarlo el tipo arábigo-hispánico" (III, 89). No creo que sea ningún grado conclusivo sus argumentos. El hecho de que con unas dos semanas de investigación haya obtenido más versiones del 653 que del 653A en el mundo hispánico hablante, ya en cierta forma lo desautoriza. Además, parece ignorar el origen de los idiomas portugués, y catalán, cuando ligeramente los clasifica como "hispánicos". Ciertamente Portugal estuvo en sus dos terceras partes ocupado por los moros y la cultura morisca ha dejado claras huellas en esta nación. Cataluña, geográficamente, está en la península Ibérica. Pero es, a mi parecer poco cuidadoso al no explicar qué entiende por "hispano" o "hispano-arábigo".

Por otra parte, nos llama la atención el hecho de que cite y utilice el número 61 de la colección de Andrade (del tipo 653A) e ignore los números 59 y 60 y el número 62 de la misma colección (pertenecen al 653) que haría peligrar su decisión de crear el sub-tipo 653A.

BIBLIOGRAFIA

- Aarne, Antti y Stith Thompson. 1961. *The Types of the Folktale*. Helsinki: Academia Scientiarum Fennica.
- Goldstein, Kenneth. 1964. *A guide for field workes in folklore*. Hatboro: Folklore Associates, Inc.
- Hansen, Terrence L. 1957. *The types of the folktale in Cuba, Puerto Rico and the Dominican Republic*. Berkeley: University of California Press.
- Kroh, Kaarle. 1971. *Folklore Methodology*. Austin: University of Texas Press.
- Thompson, Stith. 1965. *The folktale*. New York: Holt, Rinehart and Winston.

