

Unha escolma de literatura popular de tradición oral no universo de Terra de Montes (II)*

A selection of popular literature of oral tradition in the world of Terra de Montes (II)

M^a José TROITIÑO LÓPEZ

C.P.I. “Camiño de Santiago”

mariajose@edu.xunta.es

[recibido 23/10/2012, aceptado 10/09/2013]

RESUMO

Ofrecemos neste traballo unha escolma de arrollos, recitados, xogos iniciáticos, contos, adiviñas, etc., recollidos na Terra de Montes. Todo este *corpus* forma o que coñecemos como literatura popular de tradición oral. Un tesouro cultural que ten como punto de mira os nenos dende a primeira á terceira infancia, o que abarcaría dos cero aos once anos, saciando deste xeito o innato apetito de saber que se consolida a través da fala, dos xogos, dos contos, etc. En definitiva, unha escolma de xogos que buscan iniciar os nenos nese apaixonante camiño da vida.

PALABRAS CHAVE: literatura popular, tradición oral, infancia.

TROITIÑO LÓPEZ, M^a J. (2014): “Unha escolma de literatura popular de tradición oral no universo de Terra de Montes (II)”, *Madrygal (Madr)*, 17: 131-137.

RESUMEN

Ofrecemos en este trabazo una selección de nanas, recitados, juegos iniciáticos, cuentos, adivinanzas, etc., recogidos en Terra de Montes. Todo este corpus forma lo que conocemos como literatura popular de tradición oral. Un tesoro cultural que tiene como punto de mira los niños desde la primera a la tercera infancia, lo que abarcaría de cero a once años, saciando de esta manera el innato apetito de saber que se consolida a través de la lengua, de los juegos, de los cuentos, etc. En definitiva, una selección de juegos que tratan de iniciar a los niños en este emocionante camino de la vida.

PALABRAS CLAVE: literatura popular, tradición oral, infancia.

TROITIÑO LÓPEZ, M^a J. (2014): “Una selección de literatura popular de tradición oral en el universo de Terra de Montes (II)”, *Madrygal (Madr)*, 17: 131-137.

ABSTRACT

This article attempts to compile a selection of lullabies, recitations, elementary games, stories, riddles, etc., collected in Terra de Montes. This entire corpus forms what is known as popular literature of oral tradition; a cultural treasure aimed at children from early to third childhood, encompassing ages from zero to eleven. This is a way of satisfying the appetite for innate knowledge that is consolidated through language, games, stories, etc. In short, this is a selection of games which attempts to set children on their way on the exciting journey of life.

KEY WORDS: dialectology, oral tradition, childhood.

TROITIÑO LÓPEZ, M^a J. (2014): “A selection of popular literature of oral tradition in the world of Terra de Montes (II)”, *Madrygal (Madr)*, 17: 131-137.

SUMARIO: 5. Outros xogos. 6. Contos acumulativos. 7. Contos de encadeamento. 8. Recitados. 9. Formuliñas para anímais. 10. Trabalinguas. 11. Adiviñas. 12. Conclusión. 13. Referencias bibliográficas.

* Este artigo consta de dúas partes. Neste número publícase a segunda e a primeira parte foi publicada no número 16 (2013) desta revista (http://dx.doi.org/10.5209/rev_MADR.2013.v16.42995).

5. OUTROS XOGOS

Trátase dun xogo funcional indicado fundamentalmente para a segunda infancia (de tres a seis anos); estaría incluído no grupo de xogos que Paco Veiga (2001ab) denomina “apropiándonos do mundo con máis anos”. Na súa esencia segue a ser un xogo funcional pero axeitado para nenos de idades posteriores. Trátase, por tanto, dun xogo funcional, perceptivo e de contacto.

A pica polaina xógase en grupo. Un fará de nai e outro quedará; será a quen lle toque pandar. Terá que poñerse de costas aos compañeiros e cos ollos pechados no colo da nai. O resto dos compañeiros deberán “picala” cun dedo e ela terá que adiviñar quen foi. Mentres isto acontece desenvólvese o seguinte diálogo:

- Quen te picou? (di quen fai de nai).
- A Pica Polaina (quen queda).
- Pois vai alá e traina (nai).

Quen queda irá buscar o compañeiro que sospeite que a “picou”:

- Qué traes aí? (nai).
- Un fol de fariña (quen queda).
- Lévaa alá que esa non é (se non atina).
- Trae para acá que esa é miña (se atina).

Se é capaz de dar co que foi pasa a ser este o novo “Picapolaina”.

6. CONTOS ACUMULATIVOS

Trátase dunha sorte de contos onde progresivamente se van engandando novos elementos sobre a marcha facéndoos extraordinariamente longos e buscando o traballo da memoria. As sucesivas repeticións ao longo do tempo permiten aumentar a dificultade. Nun primeiro momento buscamos a simple escoita por parte do neno pero despois procuraremos que repita algunhas palabras clave acompañando o adulto, para finalizarmos coa repetición íntegra de todo o relato. Son xogos funcionais, de imitación e verbais. Cando o estadio evolutivo do neno o permita, o xogo pode converterse nun diálogo entre o adulto e o neno.

Chucurruchú

Chucurruchú a donde vas vella?,
chucurruchú vou a Pontevedra,

chucurruchú que vas buscar?,
chucurruchú unha carga de sal,
chucurruchú para que é o sal?
chucurruchú pa botar o caldo,
chucurruchú pa que é o caldo?,
chucurruchú pa lle dar as nenas,
chucurruchú pa que son as nenas?,
chucurruchú pa sachar o millo,
chucurruchú pa que é o millo?,
chucurruchú pa lle dar as churras,
chucurruchú pa que son as churras?
chucurruchú pa poñer os ovos,
chucurruchú pa que son os ovos?
chucurruchú pa levar o crego,
chucurruchú pa que é o crego?
chucurruchú pa dicir a misa,
chucurruchú pa que é a misa?,
chucurruchú pa subir o ceo.

O obxecto destes contos acumulativos é fundamentalmente a escoita, a memorización e a repetición.

Á unha come o cura

Á unha come o cura,
ás dúas comemos nós,
ás tres come Andrés,
ás catro come o gato,
ás cinco pillo un brinco,
ás seis cantamos os reis,
ás sete come Pepe,
ás oito comemos bizcoito,
ás nove salta a mula e bebe,
ás dez fáltache a albarda que burro xa es,
ás once fala o conde,
ás doce lle responde,
ás trece non hai vella que non rece,
ás catorce eu cago e ti retorche,
eu a cagar e ti a retorcer heiche de dar que facer.

7. CONTOS DE ENCADEAMENTO

Son, en palabras de Cobas Brenlla (1995), contos cuxa característica fundamental é o encadeamento continuo de novos personaxes unido á repetición do listado dos mesmos, sempre en sentido inverso a como van aparecendo. Por estas repeticións, dentro da súa sinxeleza, estes

contos poden facerse moi longos posto que o número de personaxes a introducir non ten fin, dependendo o remate do conto só da vontade do narrador ou das circunstancias particulares da narración.

Responde ao seguinte esquema narrativo: presentación dun personaxe, do que fai e onde está. Introducción dun novo personaxe que actúa sobre o anterior, comezando así o encadeamento. Descrición da nova situación recitándoa e nomeando os personaxes en orde inversa á súa repetición (noméanse en primeiro lugar os últimos en aparecer). E a seguir, repetición deste esquema, introducindo de cada vez un novo personaxe.

A mora na silva

A mora na silva, a silva no chan
e o chan como é duro , de todo ten man.
Estando a mora no seu lugar veu a mosca
pra papar.
A mosca na mora, a mora na silva, a silva
no chan e o chan como é duro de todo ten
man.
Estando a mosca no seu lugar veu o galo pra
papar.
O galo na mosca, a mosca na mora, a mora
na silva, a silva no chan e o chan como é
duro de todo ten man.
Estando o galo no seu lugar ven o raposo
pro papar.
O raposo no galo, o galo na mosca, a mosca
na mora, a mora na silva, a silva no chan e
o chan como é duro de todo ten man.
Estando o raposo no seu lugar veu o can pra
o pillar.
O can no raposo, o raposo no galo, o galo na
mosca, a mosca na mora, a mora na silva,
a silva no chan e o chan como é duro de
todo ten man.
Estando o can no seu lugar veu o pau pa o
pillar.
O pau no can, o can no raposo, o raposo no
galo, o galo na mosca, a mosca na mora,
a mora na silva, a silva no chan e o chan
como é duro de todo ten man.
Estando o pau no seu lugar veu o lume pro
queimar.
O lume no pau, o pau no can, o can no ra-
poso, o raposo no galo, o galo na mosca,
a mosca na mora, a mora na silva, a silva

no chan e o chan como é duro de todo ten
man.

Estando o lume no seu lugar, veu a auga pra
o apagar.

A auga no lume, o lume no pau, o pau no
can, o can no raposo, o raposo no galo, o
galo na mosca, a mosca na mora, a mora
na silva, a silva no chan e o chan como é
duro de todo ten man.

8. RECITADOS

Nun primeiro momento o xogo consiste simplemente na repetición por parte do adulto da cantigiña. Despois buscamos que o neno o memorice para ser quen de repetilo. O recitado, se se quer, permite a escenificación dos acontecementos que relata. Trátase de xogos funcionais e verbais.

Manueliño foi ao viño

Manueliño foi ao viño
e rompeu o xerro no
medio do camiño.
Mal do xerro, mal do viño,
mal do cu de Manueliño

Pepe reepepe

Pepe reepepe,
camisa cagada,
foi á Estrada
lamber a forcada.
E lambeu e lambeu
ata que se encheu.
E lapou e lapou
ata que rabiou.

Luis Pitís

Luis Pitís
copa de caña,
copa de anís,
que ben lle sabe
ao noso Luís
Luís Pitís
copa de caña,
copa de anís,
caeu da cama
e rompeu o narís.

A burra de Manuel do Campo

E morreulle a Burra a Manuel do Campo,
e chora por ela e non é espanto.
A burra morreu roendo na xesta,
e dixo Manuel éche pros da festa.
A burra morreu bebendo agua fría
e dixo Manuel é pa fonte fría.
A burra morreu, regañou o dente
e dixo Manuel é pa o meu parente.
Adeus miña burra! miña compañeira,
quen me ha de levar á feira da Bandeira.
Adeus miña burra! miña camarada,
quen me ha de levar á feira da Estrada.

Domingo de Lázaro

Domingo de Lázaro,
pillei un páxaro.
Domingo de Ramos,
leveino aos baños.
Domingo de Pascua,
aseino na ascua.
Chamei aos meus compañeiros
que o viñeran comer,
e o paxaro a arder,
meus compañeiros,
cagallóns habedes comer.

9. FORMULIÑAS PARA ANIMAIS

Son recitados que se utilizan cando o neno xunto co adulto atopan ou escoitan o canto dalgúns destes animais. Con todas estas formulíñas queremos reivindicar o respecto por todos eles. Neste apartado diferenciamos dous tipos de formulíñas: unhas que aluden a xogos de palabras máxicas e outras a xogos glósicos de imitación. Ambas forman parte da palabra xogada, da palabra-xoguete. A palabra, segundo Cobas (1995), vai unida a todas as clases de xogos, adaptándose, en cada caso, ás características tanto glósicas como xerais do neno que xoga.

Nestes xogos, o neno xoga con animais vivos, que desempeñan unha función semellante á dos xoguetes. Para relacionárense con eles e introducírense no seu mundo, o neno utiliza a forza máxica da palabra expresada en fórmula. A mensaxe enviada ao animal, envolta na fórmula

en verso, ten case sempre un ton imperativo. Estas formulíñas máxicas sirven para comunicarse co animal (a linguaxe máxica é susceptible de ser comprendida por todos), dominar o animal e obrigalo a obedecerlle porque a forza máxica da palabra é superior á do animal. A fórmula practícase ao xeito dun recitado monótono e rítmico, repetíndoa constantemente, como se dun esconxuro máxico se tratase, ata acadar que o animal obedeza.

A voíña

Voa, voíña, voa
que che hei de dar
pan de broa.

Trátase dun recitado empregado cando o neno e o adulto atopan unha voíña; cóllena e obsérvana, antes de soltala de novo fan o recitado que fará que a voíña empece a voar.

Donicela

Para enfadala:
—*Donicela cazola vella.*

Para aloumiñala:
—*Donicela dereitiña.*
—*Donicela bonitiña.*

Trátase, por tanto, dun recitado empregado cando o neno xunto co adulto atopan unha denociña e tenta enfadala ou ben aloumiñala.

Lagarto

Lagarto arnal,
cabeza de pau,
comícheslle as papas
a teu irmán.

Caracol

Caracol, col, col,
saca os cornos ao sol,
que vén a avoa co escobón.

Recollemos aquí tres formulíñas que simbolizan xogos glósicos-simbólicos de imitación, propios da segunda infancia, dos 3 aos 6 anos. O neno utiliza a palabra cos animais coma se mantivese con eles unha conversa. Imitando os seus berros, os nenos buscan unha expresión

lingüística humana que teña unha semellanza fónica co grito do animal. O neno trata de buscar unha tradución significativa a nivel humano do que pode significar na súa imaxinación o berro do animal. Os animais máis imitados son os domésticos, aínda que non só estes. Os aquí recollidos refírense a paxaros. Tamén estes lle resultan familiares e significativos pola súa vida e pola súa forma.

Paspallás

Di o paspallás:

—*Pas-pallás, pas-pallás...*

Cando escoitamos o canto do paspallás, intentamos imitalo e interpretamos así o seu canto.

O chasco e o pimpín

Dille o chasco ó pim-pim para enganalo:

—*Chas-chas por aí ben vas.*

Retrucalle o pim-pim:

—*Pim-pim por aquí non vin.*

Cando na primavera temos a visita do cuco, replicámoslle co seu canto:

—Cu, cu.

—Tapa o cu.

—Tapa o teu, tapa o teu, que o tes máis grande có meu.

10. TRABALINGUAS

O obxecto destes xogos é o de os cativos seren capaces de repetir o recitado sen trabucarse. Trátase de xogos funcionais, verbais e de repetición. Cómpre certo dominio xa da linguaxe oral pois a finalidade destes xogos é a de retar o recitador a dominar a pronuncia da lingua. Xeralmente a dificultade está na acumulación de dous ou máis fonemas consonánticos situados moi próximos, na mesma palabra ou en varias palabras seguidas. A combinación dos fonemas nos trabalinguas está disposta de tal xeito que, cando este se dá, prodúcense resultados humorísticos, ben porque se forman palabras novas sen significado real, cambios de palabras que introducen unha expresión ilóxica ou ben cambios de palabras de significación real buscando temas tabú (sexuais ou escatolóxicos). O xogo glósico dos trabalinguas é apropiado para os

nenos que xa empezan a ter dominio básico da linguaxe. Poden ser os que rematan a primeira infancia, pero seguen a ser interesantes na segunda e mesmo na terceira infancia; neste último caso para demostrar o dominio acadado sobre a lingua. Isto quere dicir que son adecuados dende os tres anos aos once.

Lobo rubio

Detrás dunha ponte
hai un lobo rubio
roendo nun loro duro
roe, lobo rubio roe
nese loro duro.

As táboas do meu balcón

As táboas do meu balcón,
moi mal entrabicuadilladas son,
teño que chamar o entrabicuadillador,
que máis veña a entrabicuadillar mellor.

Pasei pola ponte de Sarabandín

Pasei pola ponte de Sarabandín
collendo cordóns,
cordóns, collín,
collín cordóns,
cordóns collín,
collín cordóns,
cordóns collín...

Ata quedar sen folgos ou trabucarse para que saia algo malsoante.

11. ADIVIÑAS

Sinala Paco Martín (1985), tentando definir o termo adiviña, que “é algo máis complexo ca un simple enredo [...] a adiviña debeu levar a cabo unha misión de tipo social superior á do sinxelo entretemento, aínda que nel estea un dos seus obxectivos”. A adiviña é unha fermosa forma de empregar a linguaxe dun xeito lúdico ao tempo que serve para achegar o individuo a conceptos ou fenómenos dificilmente comprensibles co uso exclusivo da razón. Partimos da premisa de que a adiviña é un xogo, un dos xogos máis propiamente humanos, se partimos de que a linguaxe é a máis alta consecución do home como ser intelixente. Tamén cómpre

sinalar o destacado valor etnográfico que contén a adiviña, directamente relacionado cos intereses culturais e sociais da comunidade na que se leva a cabo.

A maior parte das adiviñas recollidas son referidas a fenómenos ou procesos naturais, algo entendible pois estes serían as principais preocupacións das sociedades primitivas. A adiviña é un exercicio perfecto para abrir no neno novos campos de investigación, para achegalos ao mundo da literatura oral, para desenvolver o seu pensamento, para aprender cousas do mundo que nos rodea, para fomentar a relación interxeracional, para aprender valores de cooperación, axuda e colaboración e, por suposto, un excelente recurso didáctico para o ensino da linguaxe. Trátase de xogos de regras lóxicas, cognoscitivas sobre datos verbais e dedutivos.

Catro fontes,
dous reviramontes
e un dálle que dálle

(*a vaca*)

Alto estou,
color de ouro teño,
por unha risada,
perdín canto tiña.

(*o ourizo*)

Que cousa cousiña é,
que cando vai pro monte,
vai mirando pra casa,
e cando vai pra casa,
vai mirando pro monte.

(*os cornos da cabra*)

Besta de ferro,
albarda de liño,
tiza que tiza
cun garabullíño.

(*o candil*)

Blanco foi o teu nacemento,
pintáronte en cores.
Causaches moitas mortes e
tes arruinado moitos señores.

(*a baralla; o xogo*)

Unha señorita
moi enseñoritada
sempre vai en coche
e sempre vai mollada.

(*a lingua*)

De alto te vexo,
pico pelexo,
véxote vir,
e non podos fuxir.

(*a cabra e o trigo*)

Que cousa cousiña é,
que cando vai pra o monte vai enrollado
e cando vén pra casa vén estirado.

(*o adibal*)

Unha señorita, moi enseñoritada,
chea de remendos sin unha pontada.

(*a galiña*)

Que cousa cousiña é
que se cae na pedra rompe,
e se cae na auga non rompe.

(*o ovo*)

Pelo por fóra, pelo por dentro,
veu o pelado e meteuse dentro.

(*o pé e o calcetín*)

Mazaricos non ten pé ni pico
e os fillos de mazaricos teñen pés e picos.

(*os ovos*)

Doña Juana Blanca estaba sentada
en su patriaica,
vino Don Juan agudo y la bicó en el culo.

(*o lume*)

De azul se cubrió la tierra,
verde fue su nacimiento,
no hai nada más parecido,
que el divino sacramento.

(*o liño*)

O noso agradecemento a todas esas persoas que contaron para nós ao calor agarimoso dun lume de lareira, agora xa duns cachotes de leña

que arden dentro de nichos pero que continúan quentando o corpo, a mente e o espírito dos que somos galegos. En especial grazas a Francisco García Mato, María López, Juan Troitiño e Ermitas Pereira que me foron debullando toda esta escolma. Grazas a esta derradeira xeración que viviu a cultura popular tradicional, compartindo os traballos comunitarios. Esa cultura popular tradicional que demanda vagar, comunicación franca e dilatada entre as persoas e que temos que tentar recordar, recuperar e poñer en valor.

12. CONCLUSIÓN

Nestes textos a literatura vén a achegar e perpetuar, unha vez máis, os saberes, costumes, actitudes que pemaneceron na memoria da colectividade e que foron entregados dunha xeración a outra.

Xogos, arrollos, etc., con gran frecuencia ligados ao traballo do adulto, relatos onde están presentes xeitos de vida, formas de produción e as actitudes específicas do grupo social que os crea. Unha literatura oral que lle presenta a

natureza ao individuo, que o integra no medio natural no que vive, incidindo no coñecemento do mesmo e no seu desenvolvemento.

En definitiva, esta literatura de tradición oral convértese nun verdadeiro sistema educativo, de maneira que o grupo social de referencia foi quen de crear actividades suficientes para satisfacer e incidir educativamente en cada membro, nos aspectos físicos, sociais, afectivos, nas actitudes, sistemas de valores, etc.

Estes pequenos tesouros, encóntranse ameazados polo silencioso esquecemento. Nun mundo globalizado onde as identidades se mesturan e se perden, a oralidade, segue sendo un elemento importante para o recoñecemento propio, para comprendermos a propia orixe e para non perdermos de vista o pasado. En Galicia, un territorio secularmente inzado de ricas culturas orais, que nin sequera os procesos de avasallamento e represión puideron borrar por completo, cómpre tomar conciencia da grande necesidade de conservación e revitalización que estes tesouros esixen.

13. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARRIO, Maruxa / Henrique HARGUINDEI (1983): *Lerías e enredos para os máis pequenos*. Vigo: Galaxia.
- BLANCO, Domingo (1997): “O Padre Sarmiento e a literatura popular”, en *O Padre Sarmiento e o seu tempo. Actas do Congreso Internacional do Tricentenario de Fr. Martín Sarmiento (1695-1995) (Santiago de Compostela, 29 maio - 3 xuño 1995)*, vol. 2 (*Lingua, Folclore e Educación, Ciencias Naturais e Medicina*). Santiago de Compostela: Universidade, Consello da Cultura Galega, pp. 195-205.
- COBAS BRENLLA, Xulio (1995): *Acción madurativa e integradora do folclore infantil. O xogo do folclore infantil*. Santiago: Tórculo.
- MARTÍN, Paco (1985): *¿Qué cousa é cousa...?. Libro das adiviñas*. Vigo: Galaxia.
- MONXARDÍN FERNÁNDEZ, Alfonso (coord.) / Carme LAMELA VILLARAVÍD / Míruca PARGA VALIÑA (1993): *A Cultura de tradición oral nos centros da Terceira Idade: Unha experiencia recollida en centros de Ourense, Santiago, Tui e Viveiro*. Santiago de Compostela: Consello da Cultura Galega (Arquivo sonoro de Galicia).
- VEIGA, Paco (2001a): *Xogo Popular galego*. Santiago de Compostela: Sotelo Blanco.
- (2001b): *O libro dos xogos populares galegos*. Santiago de Compostela: Sotelo Blanco.