LITERATURA INFANTIL DE TRADICIÓN POPULAR

Antonio Rodríguez Almodóvar
Mª Dolores González Gil
Ana Pelegrín
Arturo Medina
Pedro C. Cerrillo
Pilar Gómez Couso
Jaime García Padrino

COLECCION
ESTUDIOS

EL JUEGO TRADICIONAL EN LA LITERATURA Y EL ARTE

ANA PELEGRÍN*

Al intervenir por tercera vez en estas Jornadas de Literatura Infantil, sitúo en punto de partida el debate que siguió a mi ponencia «Poética y temas de la tradición oral. (El Romancero infantil)»[1]. Argüía una voz en el público que la transmisión oral en la infancia está extinguida; Carlos Murciano señalaba la presencia viva en su niñez del cancionero y romancero y el olvido y la pérdida de estos años.

En esa misma tónica se pronuncian los investigadores europeos y estadounidenses; Sutton Smith llega a decir que:

"El término tradición es una palabra para significar pérdida y a la vez para designar la tentativa de evitar esa pérdida".

Desde la noción de pérdida sitúo estas reflexiones que inevitablemente intentan, frente a la «carencia», la idea de «restitución». Esta noción de «pérdida-recuperación» y la idea de llevar a la escuela la voz de los juegos y las canciones tradicionales fueron algunas de las tareas de la Institución Libre de Enseñanza y del Instituto Escuela: el *Cancionero* de Eduardo Torner y el libro *Folclore en la escuela*[2], publicación de la Junta de Estudios en 1934, son un claro ejemplo de esta propuesta pedagógica.

---

* Profesora Titular del INED de la Universidad Politécnica de Madrid y doctora en Filología Española con la tesis *Juegos y Poesía Popular en la literatura infantil y juvenil (1750-1987)*. Entre sus trabajos dedicados a la poesía infantil, la narrativa folclórica y las dramatizaciones para niños, destacan *Poesía española para niños* (1969), *La aventura de oír (Cuentos y memorias de tradición oral)* (1982), *Cada cual atienda su juego* (1984) y *Libros de estampas. Almanaque de los niños* (1989).

1 Cfr. *Posesía infantil. Teoría, crítica e investigación*. Cuenca. Universidad de Castilla la Mancha, 1990, pp. 37 a 49.

2 TORNER, E. (Martínez): *Cuarenta canciones españolas*. Madrid. Residencia de Estudiantes, 1924. Y TORNER, E. (Martínez): *El folclore en la escuela*. (1935). Buenos Aires. Losada, 3ª ed., 1960.

Hoy la recuperación mueve a profesionales diversos (animadores sociales, educadores, investigadores) a distintas intervenciones. El Congreso Internacional de Berlín (julio de 1993), convocado por la Asociación de Historiadores de juegos y deportes, realizó una llamada a distintos profesionales para la recuperación, transmisión y estudio de los juegos tradicionales.

Las líneas de la restitución.

Existe junto a la tradición oral poética, cuentística, una «cultura lúdica tradicional», fuertemente entroncada con la poesía infantil y con el juego dramático. Los juegos presentan al investigador un sinnúmero de dificultades para identificar, catalogar, establecer relaciones y variantes, interpretar el texto lúdico y situarlo en una referencia temporal.

En la investigación realizada, previne diversas facetas en:

a) El diseño de un marco metodológico.
b) Clasificación-periodización.
c) Encuesta de campo: recolección oral.
d) Búsqueda documental en manuscritos, impresos e iconografía.
e) Análisis e interpretación del texto lúdico.

El investigador-transmisor tiene que facilitar la continuidad de la tarea a los alumnos, clasificar y sintetizar las propuestas para dirigirse a quienes quieran abordar la cultura lúdica, como información, estudio, edición o estrategias de intervención cultural.

Los juegos y la elaboración del Repertorio.

Hace tiempo —años, días y horas sumados— comencé a recoger las retahílas, las canciones de mis amigos en los recreos y calles, escuché las que decían mis hermanas menores y las que yo había aprendido de transmisión familiar. Sin darme cuenta, tomaba todo en consideración hasta quedar apresada en el cuento de cantos, en ese ovillo que se deslizaba sin cesar entrecruzando voces, giros, pueblos y tiempo.

Hacia 1970, en la Universidad Complutense de Madrid, en los cursos del Romancero Oral, escuché las enseñanzas del maestro y humanista Diego Catalán Menéndez Pidal; su palabra y su persona fueron decisivos en mi entendimiento del proceso creativo de la oralidad. Más tarde sería el encuentro en la casa de Chamartín con los profesores Antonio Cid, Ana Valenciano y Flor Salazar, investigadores del ahora Instituto Menéndez Pidal, y en los años ochenta la amistad con un grupo de adictos al romancero: Ana Vian, Jon Juaristi, Max Trapero, Aurelio González, Beatriz Mariscal y Michelle Delbax. Así mismo, compartía mis conocimientos en cursos dirigidos a profesores, colaborando en diversos proyectos con educadores, niños y padres (Murcia, Elche, Rioja, Canarias, Madrid, Barcelona o el Instituto Cervantes de Roma); en esa aplicación cotidiana del proyecto *Literatura y Tradición* se perfilaron las bases metodológicas —teoría y práctica— del juego y la poesía oral, para su recopilación, estudio y análisis.

En esta última década mi energía (ánimo-ánima) se centró en la investigación de los impresos, así como en recoger, oír y anotar las muchas voces de informantes en innumerables fichas y fechas. En el esfuerzo de discernir los planteamientos metodológicos e interpretativos del estudio de la poesía, el movimiento tradicional del cuerpo/voz y la letra impresa, en lienzos pictóricos e iconografía en general estampada. Una parte de esta energía estaba dirigida a elaborar un *Repertorio*, un corpus básico para estructurar un marco referencial y de consulta, en varios aspectos e interrelaciones culturales, de tan enmarañada, fluida e inaprensible materia.

El *Repertorio*, desgajado de mi tesis doctoral[3] (dirigida por Andrés Amorós), reúne un «corpus lúdico», armazón de textos e imagen, de poesía tradicional y gestualidad, investigando las características de cada juego, las áreas de difusión y su vigencia en la cultura oral infantil, tomando un pliego de cordel de poeta popular Carlos Ros[4] (siglo XVIII) como eslabón entre los juegos de los siglos XV al XVII y la tradición oral moderna.

Metodología diseño de la unidad de investigación.

A partir de ideas y sugerencias propias y ajenas *(Catálogo General del Romancero*, la obra de Margit Frenk *Corpus de antigua lírica)*[5], de las guías de mis encuestas de campo, elaboré una metodología aplicada a la tradición oral infantil, diseñando una guía para recoger cada juego en la transmisión oral, manuscrita e impresa.

El diseño de la guía de investigación del *Repertorio* incluye la iconografía reunida, el título valenciano / catalán / castellano, el título anotado por Ros en el siglo XVIII y la cita del romance de este poeta popular. El texto oral, la descripción en las versiones catalanas y castellanas, con las fuentes de referencia, aportan los datos esenciales de cada juego. Las «Menciones» que acogen los juegos en obras literarias —lírica, teatro, narrativa y lecturas infantiles— desde los siglos XV al XX, señalan el interés renovado del tema a través de la historia de la literatura hispánica, aunque menguados sean los estudios sobre la materia.

En el apartado «Comentario» esbozo una interpretación elaborada a partir de los datos textuales e iconográficos, en una lectura significativa de imagen y verso, en el entramado de la cultura oral. En las «Fuentes antiguas, siglos XV a XVII» y en «Otros títulos y fuentes, siglos XVIII a XX», anoto las referencias bibliográficas, puntualizando la variada terminología de cada juego a lo largo de su presencia en las colecciones publicadas de la cultura oral infantil.

---

3 PELEGRÍN, Ana: *Juegos y poesía popular en la literatura infantil (1700-1990)*. Madrid. Universidad Complutense. (Tesis doctoral).

4 ROS, C.: *Romance Nou/curios y entretengut, hon es refe/rixen els joch, entretinements è invencions, que els/gichs de Valencia eixerciten en lo transcurs del any/per els carrers, y places de la Ciutat, generals, sens guardar/orde, jà de nit, jà de día, y mes en la nit/quant fà Luneta*. (S.L.; s.i.: s.a.). Valencia, 1750; 8 h.

5 CATALÁN, D.; CID; SALAZAR et al.: *Cátalogo general del Romancero*. Madrid. Gredos y Seminario Menéndez Pidal, 1984. Y FRENK, M.: *Corpus de la antigua lírica hispánica de los ss. XVI-XVII*. Madrid. Castalia, 1987.

Hacia un catálogo general de juegos-rimas.

Con las versiones incluidas de mi *Colección oral (1976 a 1993)* llego en esta investigación a un límite que es punto de partida para un proyecto más ambicioso: la elaboración de un catálogo general de juegos-rimas que, a la vista del tiempo y ánimo invertidos, en esta entrega sólo podría llevarse a término sumando la dedicación de un grupo de investigadores.

Los proyectos de recopilación del saber tradicional llevados a cabo en los departamentos de literatura de las Escuelas Universitarias de Granada (Tadea Vázquez y Luz Escribano), Sevilla (Dolores González Gil), Murcia (Pedro Guerrero), Cuenca (Pedro C. Cerrillo) y Madrid (Arturo Medina y Jaime García Padrino), las publicaciones, las investigaciones operativas de algunos profesores de enseñanza secundaria y las de tantos maestros de escuela primaria, indican el interés y la dedicación de los esfuerzos realizados.

¿Pero no sería posible crear una coordinación, una «camerata», entre todos estos esforzados instrumentistas para articular, para recomponer el muestrario de la cultura oral infantil y reconducir los cánones literarios en relación a la poética tradicional, para que al final la partitura sea interpretada, comunicada?

Intentaré abordar algunos problemas básicos, singularmente enmarañados, de la problemática de la cultura lúdica tradicional.

Periodización en el *Repertorio*.

La prolongada o breve duración de los juegos reunidos en el *Repertorio* y en la *Colección Oral* se convierten en objeto de estudio en distintos tramos de su presencia histórica, ya sea documentada o en estado latente. Un posible esquema de periodización resultaría al tener en cuenta:

1. Los juegos-rimas en la tradición antigua (ss. XV-XVII).
2. Los juegos-rimas en la tradición oral del XVIII.
3. Los juegos-rimas en la tradición oral moderna:
   3.1. En el siglo XIX.
   3.2. En el siglo XX, realizando un corte en 1950 y marcando dos periodos: 1900-1950 y 1950-1993.

En el *Repertorio* figuran juegos-rimas y retahílas del Siglo de Oro, otros pertenecen a la transmisión en el siglo XVIII y un número relevante están recogidos de la transmisión oral moderna. Entiéndase que esta periodización no ofrece datos medievales y sólo algunos ejemplos del Cuatrocientos, carencia que espero afrontar en próximos artículos.

Este amplio marco cronológico facilita acercarse a la transmisión oral lúdica en distintos periodos históricos; analizar aquellas versiones que se prolongan a una larga duración temporal, así como las versiones de breve duración; y estudiar, en la recepción colectiva, la participación del niño en su patrimonio cultural.

Los juegos y sus rimas, denominadas de larga duración, son aquellos renacentistas que hunden sus raíces en el medievo, y que, cabe suponer, sean legado de épocas anteriores; por

ejemplo, el juego de la pelota aparece en una miniatura de las *Cantigas* de Alfonso el Sabio, y ese mismo juego llega hasta los pasatiempos del siglo XX, con las variaciones y transformaciones que incorpora su andadura en un prolongado y extenso espacio-tiempo. También «andar en zancos» era práctica de los niños del Cuatrocientos, según una miniatura del *Libro de Horas* que guarda la Biblioteca del Real Colegio del Patriarca (Valencia), y reconocemos su vigencia iconográfica en una «larga duración» temporal.

En el *Repertorio*, unos cuantos juegos-rimas de los siglos XVI y XVII parecen extinguirse a finales del XVIII; por ejemplo, «El zarambeque» o «¡Ay!, adonde, adonde», que son juegos danzados. Otros perviven reduciendo su desarrollo, como el juego de ingenio e improvisación poética «Elegir una letra», que se transforma en el actual juego de prendas «De la Habana viene un barco cargado de la letra...»

La casi totalidad de los juegos-rimas nombrados en el pliego de cordel valenciano de la 1ª mitad del XVIII, en torno al cual se construye mi *Repertorio*, los considero una prolongación de los juegos-rimas de transmisión antigua (siglos XV al XVII), y que, en variantes textuales, frecuencia en la práctica y/o modificaciones de algunas reglas de la acción, continuaron su vigencia hasta finales del siglo XX en la tradición oral moderna, con las excepciones que indico en el *Repertorio*. En la *Colección oral* registro la incorporación de nuevos temas en diversos periodos: «Mambrú» y «San Serení», en el siglo XVIII; «Mariana Pineda» y «La niña desobediente» en el XIX; o «En el barranco del lobo» y «Popeye y la Betty Bo», c.a. 1909 y 1935, respectivamente, entre otros.

Del juego a la poesía oral.

El estudio del juego tradicional infantil crece en dificultad según disminuye aparentemente su importancia, como bien lo anunciara el humanista Rodrigo Caro[6]:

> «¡Qué tecla toca vuesa merced! ¡Tan fácil en la apariencia y tan dificultosa en la obra!»

En efecto, las dificultades cumplen tanto a la amplitud del tema propuesto como a las varias resonancias y conexiones que «toca la tecla», las innumerables piezas de un móvil semejantes a las imágenes sucesivas y cambiantes de un calidoscopio.

La hipótesis que sostengo es que el juego se inscribe en la poesía popular, en su doble vertiente de poesía tradicional de patrimonio oral infantil y de poesía no tradicional escrita con rasgos popularizantes, de autor o de anónimos versificadores, en los pliegos de cordel que llegan a los lectores infantiles. En esa hipótesis, sigo la huella del texto oral y de un pliego de cordel del siglo XVIII, distinguiendo sus rasgos caracterizadores.

El hilo conductor que me guía es considerar que el texto lúdico tradicional, que denomino *juego-rima*, no consiste sólo en su aspecto verbal, sino que se representa como condensación de actos expresivos diversos (del lenguaje verbal, gestual y sonoro), ocurriendo en el espacio y en el tiempo, y guardando semejanzas con el juego dramático.

---

6 CARO, R.: *Días geniales o lúdricos*. (1600). Madrid. Espasa Calpe. 1978.

Sentido de la teatralidad.

La representación («perfomance») es el acto mismo del juego-rima, en el cual en un espacio-tiempo simultáneo, los participantes actores, actualizan y transmiten el mensaje poético, nuevo y antiguo, recibido y recreado, uno y varios, sujeto a la ley de herencia y a la ley de innovación.

Considero a los juegos-rimas como pequeñas escenas teatrales, con los elementos básicos de una estructura dramática. Un lenguaje verbal-corporal que impregna el poema lúdico, transformándolo en un juego dramático codificado en la tradición oral.

El gesto, el ritmo corporal, según qué casos, subraya la significación del texto, la amplía y prolonga o reemplaza su significado. El gesto engendra en el espacio la forma externa del poema, señala Paul Zumthor.

El lenguaje no verbal comunica en algunos juegos una poética corporal en el espacio, como es notorio en los de acrobacia: «Besacul/Quebrantahuesos». En el célebre juego de la «rayuela», el diseño espacial atraviesa la noción de laberinto, el curso y discurso de la iconografía de las «Edades de la vida», la creencia de situar al hombre como eje del cielo y la tierra; la corpórea simbología del ritmo corporal: avanzar en menguado equilibrio, saltar, retroceder, hacer una pausa, voltear, llega al fin a la meta señalada, a la campana, la estancia final que abre puertas al Cielo, de entrada al Paraíso sin artificio.

Iconografía. El juego y el arte. siglos XVI a XIX.

El movimiento y expresividad corporal del juego se refleja en los lienzos de diversos artistas que pintaron escenas y diversiones juveniles. El *Repertorio*, en un recorrido visual, ejemplifica la relación entre juego y arte: desde el Renacimiento y Siglo de Oro en la pintura flamenca de los *Juegos de niños* de Brueghel el Viejo (1525-1569), el italiano Luca Giordano (que trabajara en Madrid), los españoles Pedro Núñez de Villavicencio (1644-1700) o Murillo (1618-1682), en escenas de los difundidos juegos de azar de naipes y dados.

El Siglo de las Luces, regido por cánones neoclásicos, junto a escenas cortesanas, jardines galantes, personajes teatrales, máscaras y comediantes del arte, refleja una notable inclinación por las diversiones populares y por algunos entretenimientos de la infancia: un ejemplo es la escena representada en el lienzo de Luis Paret (1746-1799), *Ensayo de teatro en un salón*, en el que, entre un grupo de adultos que prepara una obra teatral, una pequeña absorta en su molinillo de viento, refulge en su vestido dorado. Otra visión es la de un grupo de muchachos jugando a la comba y al peón, de Antonio González Ruiz, que siguiera las enseñanzas de Miguel Ángel Housse, pintor llamado desde Francia a la corte madrileña.

En el Palacio y Sitios Reales de Madrid cuelgan los lienzos de Miguel A. Housse: *Vendedores de pájaros, Muchachos jugando al Fil derecho, El zurriago, Los bolos y Las cuatro esquinas*. El grupo de pintores de la Corte, al que pertenecía Goya, explora las posibilidades plásticas del juego. El valenciano Agustín Esteve (1753-1819), colaborador del taller de Goya, se inclina por el retrato de mujeres y niños de la alta burguesía: los niños

con animalitos domésticos, corderitos, perros, juguetes y sables; las niñas con muñecas y flores en sus manos, en un suave colorido de esmáltico efecto.

La mirada de José Castillo (1737-1793) capta, en una serie de cuadros, a los muchachos entregados a sus juguetes artesanales, objeto de su habilidad y destreza: *El peón, El chito, El boliche* o *Jugando al toro*. Por su parte, la serie *Juegos de niños* de Goya, posiblemente para cartones de tapices, *"ha constituido uno de los problemas* —anota el crítico J. N. Arnaiz— *en el catálogo de la obra de Goya"*, argumentando que Goya llevó a cabo:

> *"Una producción de pinturas en serie [de los juegos] que con el auxilio de colaboradores del taller permitieron un abaratamiento del coste"*[7].

Es la serie de seis cuadros que guardan colecciones particulares y el Museo de Bellas Artes de Valencia: *El balancín, Fin derecho o saltando a pídola, Buscando nidos, Al toro, Los soldados*. Goya pinta muchachos desarrapados, otros con vestimenta humilde, algunos ataviados de hábitos fraileros, pequeñas sentadas en la calle, llorando ante el abandono de sus hermanos entregados a saltos y caídas estrepitosas, muchachos que se enzarzan a dentelladas en lucha cuerpo a cuerpo, o bien imitan a los mayores en escenas soldadescas de vasallaje y triunfo representando al rey, los soldados, los súbditos.

Los lienzos para tapices *La gallina ciega* o *La cometa,* entre otros, revelan que los juegos en el siglo XVIII, eran compartidos por niños y mayores. El genio irrebatible de Goya resume la pintura del siglo en su cromatismo y expresividad dejando las claves de la modernidad pictórica.

El juego y el arte. Estampas y revistas (ss. XVIII-XX).

Siglo XVIII.

Los grabados de estampas, aucas/aleluyas[8], la mayoría anónimas, constituyen un singular caudal para establecer la relación de imagen, gesto y poesía. Aunque en la estampa popular a menudo no figura el dibujante ni el grabador, los nombres de los valencianos Baltasar Talamante, José Ribas Hellip (1778-1835); de los castellanos Antonio Rodríguez y Fernando Miranda, han quedado en esta galería de imagen y juego del siglo XVIII. Estampas, grabados de aleluyas y más tarde ilustraciones de revistas hablan a través del dibujo, pues:

> «Cual debe ser del cuerpo la postura sin hablarte te lo dice esta figura»[9].

---

7 ARNAIZ, J. M.: *Francisco de Goya. Cartones y Tapices*. Madrid. Espasa Calpe, 1987, pp. 129 y 130.

8 PELEGRÍN, Ana: *Libro de Estampas*. Madrid. Comunidad de Madrid, 1989.

9 Cfr. DÍEZ BORQUE, J. M.: *Verso e imagen del Barroco al Siglo de luces*. Madrid. Comunidad de Madrid, 1993.

Siglo XIX.

De las aucas/aleluyas, un arsenal de palabras-imágenes, acciones y movimientos visualizados, la mayoría de ellas sin dato de sus dibujantes y grabadores, anoto a los catalanes José Noguera (padre e hijo que trabajaron entre 1807 y 1890), Tomás Padró (1846-1877) y el dibujante cronista de los madrileños Francisco Ortego (1833-1881), al que atribuyo las aleluyas *Juegos de la infancia*, nº 64 y nº 98.

Dibujantes y grabadores se dieron cita en la ilustración de las revistas infantiles del siglo XIX: José Vallejo, Eusebio Zarza, Cayetano Vargas Machuca, José Massi, Juan Toro; los valencianos Carlos Capuz, Vicente Castelló y su discípulo José Giménez; hacia finales de siglo el evanescente colorido del dibujante Luis Cuevas.

Siglo XX.

De los libros de juegos figuran en el *Repertorio* las firmas de APA, seudónimo del dibujante Feliu Elías (Barcelona, 1878-1948), del poeta y dibujante José Moreno Villa (Málaga, 1887-México, 1955) y del valenciano Manuel Boix.

El material iconográfico de aucas/aleluyas del fondo de la Biblioteca Nacional, Biblioteca Central de Cataluña, las cromolitografías de libros y revistas infantiles, los abanicos decorados, la cerámica de Manises y Alcora, o los juguetes, pueblan el desván de las imágenes que los niños vieron desde el quinientos hasta la última década del siglo XX. Ante la mirada pasan, dibujados, los juegos, mientras el ojo apresa un momento de la acción, detenido el salto que la dinámica continúa, el volante en el aire, el paso vacilante de la gallina ciega, los guantazos, las bromas de Carnaval, la mágica escena de una esquina iluminada mientras juegan a la lunita y luceros. Las imágenes dibujadas nutren la materia visual y dicen cómo leer el gesto tradicional y la expresividad corporal de los entretenimientos de la niñez.

Del análisis de la iconografía, de mi experiencia en la recolección tradicional, del estudio de la oralidad y del análisis de las versiones y del material tradicional (reconociendo mi deuda permanente por las enseñanzas e ideas recibidas en el Seminario Menéndez Pidal), elaboro las notas críticas y clasifico el juego en la literatura oral en dos grandes grupos: Lírica y Romancero, con sus correspondientes subgrupos e interrelaciones. En el bloque Lírica agrupo adivinanzas, canciones y retahílas.

La retahíla.

Escojo del heterogéneo caudal lúdico la retahíla para agrupar bajo esa denominación a los textos, que sin ser adivinanzas, canciones, canciones narrativas o romances, enriquecen la multiforme poesía oral.

Su diversidad textual-gestual permite comparaciones con los procedimientos expresivos de la canción y el romancero oral infantil, y permite trazar equivalencias en las colecciones de la tradición europea no hispánica. Estas breves escenas orales tienen un tronco común: las *retahílas*, las *comptines*, las *nursery rhymes* y las *filastroche* proceden del acervo lúdico y guardan la seducción de la magia de la palabra, el gesto, el ritmo, el obstinato, para el encantamiento de la sensibilidad poética del niño.

Señalo a la retahíla como la forma poética que suele aparecer con mayor frecuencia en la poesía lúdica y que está representada en una amplia gama en este *Repertorio*. Las variantes y motivos confirman el grado de apertura, los cauces abiertos a la interpretación y recreación individual y colectiva, la biografía interna del poema oral. La vigencia del texto oral y sus variantes en la tradición moderna indican que el motivo, la imagen poética, sigue hablando a las necesidades emocionales y expresivas del niño. Los motivos, las imágenes primeras que se imprimen en la emoción, son «invitaciones a imaginar de nuevo».

Además, tengo en cuenta otros rasgos expresivos orales: brevedad, elementariedad, repetición, estribillo, enumeración, enumeración distributiva, encadenamiento e irracionalidad poética.

El sinsentido.

La retahíla de escasos o varios elementos a menudo irracionales, de difícil interpretación lógica, se considera como el decir poético del niño, en cuanto la palabra acompaña, en salmodia, el ritmo gestual, convirtiéndose ella misma en un juguete rítmico oral. Su sentido es su sonido. El gesto diseña las formas corporales expresivas en un espacio significativo. La irracionalidad es audible corporal y oralmente en sus series rítmicas. Resuena como alegre y percutible disparate, jitanjáfora, «nonsense», del surrealismo de la tradición popular:

> *«El surrealismo se encontraba precisamente en lo popular,* dice Alberti, *en una serie de maravillosas retahílas, coplas, rimas extrañas».*

Una de estas surrealistas retahílas es la de «Pez Pecigaña», que agrupo en dos series de versiones:

1

Pez pecigaña
jugaremos a cabaña.
Los perros en el monte.
Las cabras en la corte.
Corte real
para ir por sal,
Sal menuda
para la cuba.
Cuba de barro,
tapa caballo.
Caballo morisco,
tapa tobisco.
Pido para el obispo,
obispo de Roma,
tapa corona,
que no te lo robe
la cuca ladrona.

2

Piz pipirigaña
mata la gaña.
—¿A qué jugaremos?
—A la mano cortada.
—¿Quién la cortó?
—El Rey y la Reina.
—Quita la mano
¡Que te pica el gallo!

La interpretación más usual de esta retahíla es la del absurdo, el disparate, el sinsentido. Una y otra vez he releído las versiones de la misma preguntándome qué dice lo que no dice, o qué dice la escucha de la resonancia tradicional, o bien:

> *"¿Y qué quiere decir toda esta trápala con que me habéis dejado medio loco?"*. (Quiñones de Benavente)

Para desentrañar el oculto sentido recurro al entramado de la cultura oral, al espíritu carnavalesco latente en las costumbres infantiles, procesiones y cuestaciones invernales, al tópico literario e iconográfico del mundo al revés. Allí encuentro la clave, la sinrazón de «Pez pecigaña», personaje impregnado de alusiones al tiempo festivo, con los peces del día de Inocentes, con los peces del teatro popular, con sus pellizcos, manteos y canciones regocijantes. El desfile de figuras: los menores con los atributos de los mayores, burlándose de frailes, misas y latines, en rememoración de los festejos medievales de San Nicolás, patrón de los estudiantes, «obispo que porta la corona»; los animales ocupando el sitio de los humanos, la revancha de los mayores; todos cuentan los desafueros del mundo trastocado.

Respondiendo al tópico de la inversión y los contrarios, «Pez pecigaña» se muestra en series opuestas y complementarias. «Pez pecigaña: pido para el obispo» es chanza del menor que ocupa el sitio y el poder del adulto. «Pez pecigaña: mano cortada» es el castigo del mayor al menor, la amenaza y la agresión. La corona robada es el niño robado; la mano picada, mordida, cortada, es la agresión al indefenso y débil.

La retahíla, incorporada al repertorio infantil hace más de cinco siglos sostiene su tono primero: el del disparate que desde la olvidada red de transgresión carnavalesca acompaña el contar-cortar del burlón personaje. Este «pez pecigaña», transformándose ya en pez o pellizco, ya gaña, ya gallo, ya pipirigallo.