

- DÍAZ, J.: *Cien Temas infantiles*, Valladolid, Centro de Estudios folklóricos, 2 t., 1981
- DOSSENA, G.: *100 juegos para niños*, Madrid, Ed. Modena, 1988
- DUQUE, M. M.: *Juegos populares y literatura de tradición oral en Alicante*, Alicante, autoedición, 2001
- GAIRÍN y otros: *Fiestas populares en la Escuela*, Madrid, Ed. Humanitas, 1983
- GRUNFELD, F. V.: *Juegos de todo el mundo*, Madrid, Edilan (UNICEF), 1978
- GRUPO ADARRA-OSKUS: *En busca del juego perdido*, Bilbao, Impr. Berekintza, 1984
- GUITART, R. M.: *101 juegos: Juegos no competitivos*, Barcelona, Graó, punto y seguido, 1990
- JURADO, J. J. y otros: *Juegos como recurso didáctico 1: Juegos populares y tradicionales de Madrid*, Madrid, CCS, 2002
- LAVEGA, P. y OLASO, S.: *1000 juegos y deportes populares y tradicionales: la tradición jugada*, Madrid, Ed. Paidotribo, 1999
- LINAZA, J. L.: *Jugar y aprender*, Madrid, Alhambra Longman, 1992
- LÓPEZ, P.: *Juegos tradicionales en la escuela infantil*, Salamanca, Amarú Ediciones, 1992
- MARÍN, I.: *Juegos populares: jugar y crecer juntos*, Barcelona, Centro de Publicaciones del MEC-A. M. Rosa Sensat, 1995
- MARTÍNEZ, E.: *El juego infantil: análisis y aplicación escolar*, Zaragoza, Universidad de Zaragoza, 1983
- MARTOS, E. (Coord.): *Folklore y Escuela (Documento monográfico, 1)*, Badajoz, Centro de Profesores de Badajoz, 1989
- MEDINA, A.: *Pinto Maraña. Juegos populares infantiles*, Valladolid, Ed. Miñón, 1987, t. I
- _____: *Pinto Maraña. Juegos populares infantiles*, Madrid, Susaeta Ed., 1990, t. II
- _____: *La tía Mirlí: juegos populares escénicos*, Almería, Diputación Provincial de Almería--Instituto de Estudios Almerienses, 1996
- OSCA, M. J.: *Los juegos. Clasificación y descripción*, Valencia, ICE de la Universidad de Valencia, 1983
- PAYNO, L. A.: *Juguets infantiles*, Valladolid, Centro Etnográfico de Documentación--Diputación de Valladolid, 1988
- PELEGRÍN, A.: *Cada cual atiende a su juego. De tradición oral y literatura*, Madrid, Ed. Cincel, 1990
- PÉREZ, E. y RIUS, M.: *Los 100 mejores juegos infantiles*, Barcelona, Ed. Molino, 2000
- TRIGO, E.: *Aplicación del juego tradicional en el currículum de la Ed. Física*, Bar-

Leyendas, medios de comunicación y nuevas tecnologías. Aplicaciones didácticas

Eloy Martos Núñez

Universidad de Extremadura

1. LA “TERCERA OLA”: LA LITERATURA TRADICIONAL Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

Alvin TOFFLER¹ popularizó la expresión “la Tercera Ola” para referirse a los grandes cambios culturales constitutivos de nuestra sociedad, concebidos a modo de olas sucesivas: la primera habría sido la agraria, la segunda, la industrial, y la tercera, nacida al final de la Segunda Guerra Mundial, se basaría en el conocimiento y habría dado lugar a lo que conocemos como “sociedad de la información”.

Pues bien, la “palabra artística” (cf. I. LOTMAN) habría pasado también por fases análogas, con distintas “troquelaciones”, desde la poética de tradición oral a la poética de la escritura. De hecho, ya la escritura supuso en su día una de las revoluciones tecnológicas más profundas, interiorizada hasta el punto de que no nos damos cuenta de que también fue en sus orígenes una tecnología externa.

En efecto, el proceso de adaptar nuestra forma de procesar la información al modo de alfabeto vocálico y fonético de los griegos ((cf. ONG, PISCITELLI, etc) ha condicionado también nuestra idea de conocimiento, de percepción, por ejemplo, haciendo de la linealidad la manera única de recorrer el texto.

Por ello mismo Alejandro PISCITELLI² da en el clavo cuando afirma que la forma de percibir la Internet se acerca más a lo que él llama “**ideografía dinámica**” que a la secuencia de párrafos, páginas, etc. con que leemos un texto escrito. O sea, la lectura hipertextual se parece más a cuando vemos un diagrama o un mapa de conceptos, los

1.- Toffler, Alvin (1980): *La Tercera Ola*, Orbis, Barcelona.

2.- Piscitelli, Alejandro (1995): *Ciberculturas. En la era de las máquinas inteligentes*. Paidós.

flujos de información de información que se establecen son distintos y mucho más versátiles. Por ejemplo, el texto electrónico es por naturaleza inestable, y esto, curiosamente, nos conecta la palabra de la tercera ola con la palabra primitiva: el texto vive en sus variantes, en su reelaboración, en su –con terminología actualizada– “interactividad”.

En consecuencia, lo que llamamos la **lectura digital** o el **e-reader** (el lector virtual) no es un simple “fleco” más de las posibilidades comunicativas sino que suponen un “vuelco” profundo de todo el sistema que va más allá de temas puntuales como la presencia creciente de bibliotecas virtuales o del mundo de la edición digital, las leyendas urbanas en la red, etc.

Por otra parte, todos sabemos que la literatura tradicional está muy vinculada a la literatura infantil, ésta es una cuestión ampliamente debatida en la literatura crítica que no vamos a debatir aquí. Sí nos interesa, en cambio, los cambios que están acarreado las Nuevas Tecnologías y, en concreto, Internet, que repercutirán en la literatura tradicional y, por ende, en la literatura infantil. Si tuviéramos que explicar las posibilidades de la Red con una analogía usaríamos, como hace la profesora G. GARCÍA RIVERA³, la imagen del *laberinto*. En efecto, sus posibilidades son tan abiertas como las de un laberinto lleno de posibles itinerarios y ramificaciones de lugares que surgen y otros que desaparecen, de espacios de información personal, institucional, etc.

Cuando se habla de este tema, parece de antemano que estamos contraponiendo la visión del folclore como oralidad “pura”, tradiciones populares “en estado auténtico”, en contacto con las gentes sencillas y la naturaleza, al mundo artificial y sofisticado de la Red. Pero esto no es verdad. Primero, porque esta visión de la tradición como la sabiduría popular vinculada a los más humildes y ligada a los temas y leyendas más llenas de misterio o pintorescas, es más bien romántica que real. La tradición, como **memoria viva de la comunidad**, según LOTMAN, no sólo está en una clase de informantes, ni se refiere sólo a un pasado preindustrial, tal como se demuestra a partir de las llamadas “leyendas urbanas”, de las que tanto eco se hacen series televisivas como “Expedientes X”, “Embrujadas”...

Además, y esto es muy importante decirlo, las posibles manipulaciones de la tradición no han venido sólo del mundo audiovisual y tecnológico que nos ha tocado vivir. El profesor SINGER, de la Universidad de Michigan, hace un juego de palabras entre *folk* y *fake* para indicarnos que ya desde antiguo el folclore verbal, los cuentos, canciones o leyendas, se han venido presentando en forma de “*fakelore*”, de falsificación.

Por ejemplo, ha sido frecuente la presentación de material escrito por autores profesionales como si fuera la reproducción auténtica de las tradiciones orales de comunidades étnicas e históricas. En Europa un caso muy famoso fue lo que se conoció como

“**ossianismo**”, que de hecho logró engañar a casi todo el mundo y presentar como folclórico algo que no lo era. En el caso de Extremadura Marciano de Hervás⁴ ha demostrado cómo una parte considerable de las supuestas tradiciones locales de Hervás han sido eso, *falsificación* de leyendas.

Otro caso de desvirtuación del folclore ha sido su adaptación a modas literarias, estéticas o pedagógica y morales. Este “folk procesado” no empieza desde luego con la producción de Walt Disney “Pocahontas” sino que en gran medida está en PERRAULT, Mme. de BEAUMONT y otros autores cortesanos franceses cuando adaptan o “tuercen” cuentos folclóricos como “La Bella y la Bestia” en dirección hacia tesis, moralejas o enfoques ajenos desde luego a la tradición.

En cierto modo, la figura del **recopilador** ha impedido a menudo que el **informante** apareciera en su integridad, al filtrar él el testimonio que se le daba, y de él apenas si tenemos unas referencias mínimas. El recopilador o folklorista, al hacer él la selección, imponía un criterio ajeno a la realidad muchas veces, pues hoy sabemos por folkloristas como Linda DEGH que lo real es que existan unos muy escasos “especialistas de la tradición oral” y que éstos además dominen ciertos tipos de repertorios, pero no otros. Quiero decir que lo normal era que estas personas, por sus facultades y por sus propias experiencias, conociesen por ejemplo romances, coplas, canciones infantiles, etc., por ejemplo, aquellas personas con “mayor oído” o inclinación hacia lo lírico.

En cambio, en otros informantes encontramos una gran habilidad para recordar todo tipo de cuentos, leyendas, anécdotas, refranes, es decir, pueden tener otro tipo de repertorio. Luego lo importante no es conocer aisladamente los cuentos o las nanas, por citar dos ejemplos, sino conocer un variado haz de informantes, que además estén relacionados con ocupaciones específicas, como labriegos, pastores, cazadores, etc. ya que, como sabemos, en torno a estas ocupaciones se genera un tipo de tradiciones distintas y singulares.

En este contexto, el papel de las *Nuevas Tecnologías* supone una oportunidad única de rescatar, gracias a estas nuevas herramientas, toda esta riqueza cultural, que no debe reducirse al concepto de folclore o de patrimonio oral, ya que la diversidad cultural está permitiendo multitud de formas de expresión y de canales de comunicación que desbordan el concepto tradicional de folclore o el de patrimonio como acervo de bienes culturales reconocidos como tales. De hecho, Internet ha supuesto lo que

4.- De Hervás, Marciano (1997): “La invención de la tradición: leyendas apócrifas sobre los judíos de Hervás”, en RDTP, Tomo III, p.177-203. y Es una completa y rigurosa revisión de las falsificaciones e invenciones de leyendas de tema judío, desde el topónimo de Hervás hasta diversas tradiciones utilizadas a la ligera por divulgadores, como García Atienza o Sendín Blázquez, o eruditos locales, calificándolos de “imaginativos recreadores” de la tradición. Por ejemplo, revela las falsas leyendas del crimen de la Fuente Chiquita y de la Maruja, la Judía Errante, entre otras. Llega a la conclusión de que las leyendas judeohervasenses surgieron en las postrimerías del s. XIX, asentadas sobre una serie de infundios histórico, que difunden ciertos estudiosos locales y luego amplifica la inventiva popular, conforme a unos estereotipos románticos

3.- García Rivera, G. (1998): “El currículum integral en la enseñanza de la literatura” en *Actas Del V Congreso Internacional de Didáctica da Língua e da Literatura*, Universidade de Coimbra

MCLUHAN predijo acerca de los medios tecnológicos en general como “extensión de los sentidos del hombre”, pues si la televisión o la radio son como prolongaciones de la vista o el oído, Internet es como ese aleph de BORGES o esa bola mágica de cristal que nos permite ver lo que pasa casi en cualquier punto de nuestro universo físico y cultural. En palabras de S. CISLER^{5[2]} :

Marshal McLuhan viewed new technologies as extensions of humanity, and he viewed them optimistically. Sven Birkerts, a writer and critic, believes the new technologies are corrosive and are harmful to cultures and institutions. He was worried about the printed word. This week we have discussed the spoken word, and some are worried that is a tradition that is being corroded by the Internet.

Corrosive: a term that is very descriptive and usually negative... Some people see the Internet as corrosive to local cultures, much in the same way as the international financial network flows can undermine local currencies. Many a scholarly paper has debated the effects of the radio, television, and telephone on language, local traditions, and customs. The U.S. entertainment industry is viewed by some as having a corrosive effect on local cultures. But what about the Internet?

En efecto, Internet es visto como algo contranatural o incluso “corrosivo” de cara a las culturas locales, cuando la realidad es que ofrece multitud de posibilidades y herramientas, como nunca pudo soñar ningún folklorista. Sigamos, pues, la exposición del profesor CISLER en relación a las distintas *áreas de trabajo* sobre las que puede actuar Internet:

1. **Preservación de las tradiciones**
2. **Historia oral**
3. **Radio**
4. **Cuentacuentos**
5. **Medios Electrónicos (Cibercuentos)**
6. **Juegos Poéticos**
7. **Colaboraciones y Asociaciones**

La *Preservación* de las Tradiciones es un campo donde Internet actúa ya. Así, tenemos el caso de ougar.ucdavis.edu/nas/terralin/resources.html es uno de los muchos programas comprometido con salvaguardar la diversidad lingüística. CISLER cita el caso de Hawai como paradigma de las actuaciones en este nivel, en un proceso que involu-

cra no sólo a expertos sino a la escuela (en el punto 4 veremos adaptaciones similares extremeñas *ad hoc*):

They have involved the local experts (elders and academic) by convening them twice a year to deliberate about new translations into Hawaiian (mouse, download, browser). It is an excellent example of how the Internet and computer technology is used to reinforce an innovative yet traditional program in the educational system. On standard tests the children do better in English than the mainstream students from the state school system, so they are not being isolated from the dominant language of commerce and higher education.

La **Historia Oral**, en su más amplio sentido, es decir no sólo como forma de transmitir cuentos y leyendas sino como recuento de las tradiciones de una comunidad, también está viviendo un auge a través de Internet. Así, www.h-net.msu.edu/~oralhist/net.msu.edu/~oralhist es una lista de correo que forma de un proyecto más amplio de Humanidades, H-Net Humanities & Social Sciences On Line, que trata de aprovechar los recursos de la Red

Los **Archivos Orales** de carácter nacional existen ya en diversidad de países, como México o Singapur, y gracias a ella se disponen de multitud de registros sonoros de todas clases, que se pueden consultar en audio pero cuyas transcripciones a veces también están en microfichas. Cisler también pone como ejemplo la Biblioteca del Congreso, cuyo proyecto *The U.S. Library of Congress' American Memory* tiene “many collections of sounds, photographs, and transcripts including hundreds of interviews carried out during the economic depression in the 1930's by the Federal Writers Project”. Sus herramientas son muy versátiles, y también dispone de otras colecciones: Berkeley, California en los años 60, etc. En el caso extremeño, no existe una fonoteca de narraciones tradicionales que pueda catalogarse como un verdadero archivo *ad hoc*, aunque sí colecciones particulares, fruto de trabajos de campo

Otros recursos no menos potentes son la **Radio** o los **Cuentacuentos** en red, por su capacidad de actuar *on-line*. Ciertamente, el ámbito del cuentacuentos es convencionalmente un ámbito reducido y familiar, pero la red ha desbordado todas las formas tradiciones de comunicación, y **Cisler** cita el caso de cuentacuentos tradicionales indios que usan Internet de forma alternativa: “Indigenous people have had a long tradition of storytelling, and it continues on the Internet. It is a blend of self-expression and a desire to assert cultural identity in another realm besides dance, art, religion, and traditional knowledge”. En el caso de Extremadura, la radio se ha usado esporádicamente para estos usos, falta en todo caso, por ejemplo, un trabajo de recuperación y catalogación de archivos tan importantes como los que tiene RNE en Cáceres.

Los **Medios Electrónicos**, aplicados a este campo, han originado una nueva forma de expresión que transmite las narraciones populares, y que podemos llamar cibercuentos, ciberautores o ciberhistorias, y que es muy popular en Estados Unidos gra-

5.- Cisler, S. (1999): Preserving and stimulating oral tradition using the Internet . Comunicación presentada dentro de la International Conference on "Collection and Safeguarding the Oral Tradition", a Satellite Meeting of The 65th IFLA Council and General Conference August 16-19, 1999, Khon Kaen. Local organization provided by Mahasarakham University, Maha Sarakham, Thailand

cias a las páginas webs personales (la gente cuenta su propia historia, a veces como si se tratase de un álbum familiar, son famosas las *family* creadas por Dana Atchley). Para el contexto extremeño, véanse las herramientas descritas en el punto 4. En todo caso, el fundamento de este medio expresión, el *digital storytelling*, es descrito así por CISLER:

Digital storytelling is a combination of traditional storytelling techniques, sometimes combined with live performance techniques, and with the use of multi-media to provide sound and video to supplement the spoken word. In some creations, everything is online, and the listener or computer user, explores in a non-linear fashion the mix of narrative, photographs, video clips, and sound archives. The act of creating this can be a single artist working with her computer equipment and memories, or it can be collaborative.

In the Digital Clubhouse in Sunnyvale, California, the members learn to use computers, scanner, and recording devices to tell a short story that is important to them or their organization. The process has been life-changing for some participants. The acquisition and application of new skills to reach an immediate goal has given a sense of control and power to older people, individuals who have felt isolated, and handicapped children. This public access center is also working with the local public library.

A critical part of the digital storytelling process is not putting the stories on the Web. They are too large for most people to access, but the creators gather at the clubhouse for afternoons and evenings of storytelling and sharing by making use of the facilities which include high end workstations, projection screens, comfortable furniture, and a helpful staff. The Internet is used to gather information, publicize the events, and link up Clubhouses into a growing network.

En una línea similar a los juegos poéticos que HUIZINGA describiera en su *Homo ludens*, las competiciones poéticas de Internet sirven para intercambiar todo tipo de elaboraciones poéticas, sin los canales propios que tiene la poesía académica. Cisler los describe como “Poetry Slams”, cuyo origen en Estados Unidos remonta a un hecho puntual: “*In addition to publicizing traditional poetry (readings, publications, and the poets themselves) in E-poets.net, another Chicago-based phenomenon, poetry slams, have grown from a casual contest between poets in a bar to international competitions with teams from different cities, vying for prizes and audience approval. A poetry slam is scored by a few members of the audience, and each performance, about three minutes long, is scored between 1 and 10*”. Concluye explicando que la audiencia se animó a tomar parte, de forma interactiva. No es algo que se haya explotado en Extremadura, por diferencias claras del contexto cultural.

Finalmente, las colaboraciones y asociaciones abundan en el contexto de Internet, a través de recursos como las listas de discusión. Un ejemplo importante es **Memoria**, un foro de discusión para los interesados en el tema de los mitos y leyendas del ámbito hispánico. Es parte del proyecto impulsado por ALEJANDRO GONZÁLEZ desde su **CocoWeb**, la página de los espantos populares

Como conclusión preliminar, es bueno subrayar que Internet, en la medida en que nos ayuda a conocernos mejor, combate el etnocentrismo o *monoculturalismo*, que tanto fomenta la industria cultural (tanto libros como media, el caso de *Walt Disney*), y que ha convertido los cuentos tradicionales en objetos descontextualizados, privados de todo su misterio y simbolismos y “descafeinados” para adaptarse a los gustos del mercado.

Por el contrario, la universalidad de Internet ayuda a comprender la textura **multi-cultural** de la literatura tradicional, y, por lo mismo, se diferencia de este tipo de libros de cuentos de las grandes superficies, que se presentan como sucedáneos de la tradición oral, como supuestas leyendas o tradiciones de tal o cual localidad o región. La materia publicada, aunque finge derivar desde la particular cultura popular, se escribe desde luego para apelar al gusto y deseos de editores, promovedores, y lectores, en vez de reflejar las sensibilidades y tradiciones de la verdadera cultura popular, y esto es otro caso flagrante de lo que SINGER llama “**fakelore**” o folklore postizo, falsificado⁶. Más adelante, a propósito de las leyendas, abundaremos sobre este asunto

En cambio, la red, como la expresión artística, no es de nadie, no es privativa de nadie: todos, con un mínimo soporte técnico, pueden navegar y, en esa medida, dar su testimonio, restituir su tradición actualizando el lema de Walter BENJAMIN: “la tradición es la experiencia que corre de boca en boca” (aquí, de pantalla en pantalla), y en esa interacción múltiple –aunque también con posibilidades de fraude– está la garantía de que la voz polifónica de las tradiciones se hará presente, aunque sólo sea porque en la red se reúnen cada vez más toda clase de personas, y, como con los *cuentacuentos* antiguos cuando se equivocaban, siempre es posible que alguien “cuenta su versión”.

En suma, el recopilador tradicional sólo tenía el texto recogido como referente; ahora es posible incorporar con los multimedia elementos adicionales de todo tipo. ¿Es la **digitalización** un nuevo horizonte en la recogida y puesta a disposición del usuario del material folklórico? Creemos que sí, pero sólo el tiempo nos dirá qué da de sí este ciberespacio aplicado al folklore, si bien, desde la Scherezade cuentacuentos de las *1001 noches* al “escribidor de historias” de VARGAS LLOSA, lo importante será que lo que se cuente cumpla la función de desarrollar el **imaginario** y la creatividad de las personas, y en eso los nuevos medios también pueden aportar mucho. Por tanto, sería absurdo que la literatura tradicional y, en lo que le toca, la literatura infantil, se cerrasen a tales oportunidades.

⁶- Singer, Eliot. 1988. **Paul Bunyan and Hiawatha**. En *A Michigan Folklife Reader*, edited by C. K. Dewhurst and Y. Lockwood. East Lansing: Michigan State University Press. Véase, para el caso de Extremadura, lo dicho en la nota 4.

Así pues, hemos de hacer nuestras las palabras de Dolores GONZÁLEZ GIL en el sentido de la necesidad de integrar la vieja poética de tradición oral en los nuevos sopor-tes y lenguajes, y de acompañar todo ello con un trabajo multidisciplinar:

El gran cambio pide nuevos enfoques, para entender la esencia de lo folclórico y acudir a su carácter funcional e intrínsecamente estético y dinámico, concebido no como reliquia que es posible desechar o hay que guardar con supersticiosa reverencia inconsciente, sino como energía que hay que rehabilitar y recrear, porque siempre existió en el ser humano la necesidad de cantar, contar, jugar, bailar, celebrar, como el único y armónico modo de establecer relaciones humanas y humanizantes, siempre dentro del contexto y la situación de su punto de referencia concreto.

El folclore, como nos enseña un Propp bien leído, se desarrolla cambiando, las Transformaciones y los estudios básicos del folclore, realizados en equipos multiculturales y multidisciplinarios es el único método de abordar un patrimonio de la humanidad hecho de gestos y sonidos, que se aglutinan en el armazón complejo y determinante del lenguaje humano en su máxima energía comunicativa.

2. EL CASO DE LA LEYENDÍSTICA Y SU RELACIÓN CON LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

En el principio, antes de la diferenciación de los géneros, existió el grupo, la horda primitiva, el intercambio social en forma de historias que explicaban cosas esenciales para la identidad del grupo, ése es el origen del mito. En suma, lo primero es la actitud de contar y luego los patrones que se diversifican, por ejemplo, el mito y la leyenda tienden a un carácter etiológico y a presentarse desde la perspectiva de lo verídico, mientras que el cuento popular se desliga de contextos o vínculos concretos a lugares, tiempos o eventos concretos, y se plantea desde una perspectiva más lúdica que ejemplificadora. Por ejemplo, M. ELIADE insiste una y otra vez en la dimensión arquetípica o ejemplar del mito, que es aplicable también a la leyenda: lo que cuenta un mito cosmogónico o una leyenda épica es una conducta ejemplar, un modelo para la comunidad, que es por eso mismo objetivo de veneración y de recreación en fiestas o rituales, cosa que no pasa, lógicamente, con un cuento.

De ese magma de procedimientos y formas de narrar, salieron los géneros de la tradición oral, los cantados en verso y los contados, los de forma más rígida y los de forma libre. Surgieron así formas que se acuñaron como mitos, cuentos o leyendas. El mito es una narración primordial, es decir, habla de los dioses y los acontecimientos que fundamentan una comunidad, por tanto son tradiciones cuyo valor ejemplar y básico nadie discute si se pertenece a esa comunidad. En un escalón inferior tenemos el cuento y la leyenda.

La diferencia entre cuento y leyenda no siempre es fácil de establecer, ya que ambas formas comparten los materiales o patrones del imaginario popular, es decir, lo que en

sentido técnico llamamos *Tipos y Motivos*, o sea, los asuntos y elementos narrativos que son las urdimbres con las que hacen "cestas" sin embargo distintas⁷.

La "cesta cuento popular" se asocia a la ficción, y tiene una estructura pautada y llena de fórmulas, que ya descubriera Vladimir PROPP, y además se refiere a un marco bastante indeterminado. Al igual que un queso, la sustancia de su relato se encierra en un molde reconocible. Lo que llamamos leyenda es algo más vago e informe, empezando porque no tiene una forma fija. Pragmáticamente, se caracteriza por entenderse que lo que cuenta no es una ficción sino algo más o menos verídico, o al menos, algo relacionado con un hecho real, que en algún momento/lugar ocurrió, de lo que quedan vestigios probatorios (marcas, parajes, reliquias...) que den crédito a la historia.

En la medida en que, como hemos apuntado ya, se sustenta en una *convicción de realidad* (con todos los grados y matices, desde los que creen "a pies juntillas" lo que cuenta, hasta los que hacen una interpretación más libre, o los escépticos), debe debatirse y actualizarse por los participantes, quien la ha oído, el que ha visto los "vestigios", etc. De hecho, esta implicación del "contador de leyendas" es muy distinta de la del cuentacuentos, cuyas licencias narrativas pueden ser siempre mayores. Se dice, por ejemplo, que uno de los motivos por lo que Constantino abrazó el Cristianismo y mandó a su madre a buscar las reliquias de la presencia de Jesús en Jerusalén, era precisamente porque era una historia que se podía contextualizar, "probar", a diferencia de las narraciones mitológicas⁸.

Por eso la leyenda se apoya casi siempre en un *discurso conversacional*⁹ que el cuento apenas necesita, pues la realidad/irrealidad del cuento no está en tela de juicio, y el plano del comentario se reserva más bien al cuentacuentos en tanto que interpretante del mismo, para conectar con la audiencia o sacar moralejas, pero no tanto para cuestionar la historia en sí. En cambio, la leyenda a menudo necesita un marco actualizador, una participación de los oyentes que coincide con el momento de la enunciación: es el caso de lo que hemos llamado leyendas enmarcadas o alusiones, uno por la calle "Cabeza del rey D. Pedro"¹⁰ y ese contexto invoca digamos el texto, por eso Linda DEGH dice que la leyenda es particularmente un "texto en contexto".

7.- Es el caso de las DAMAS BLANCAS, como Santa Eulalia o la Virgen de las Nieves. Abundan en la Baja Extremadura. Autores como Blázquez, Domínguez Moreno o Martos han estudiado sus orígenes en relación con cultos y ritos prerromanos, relacionándolos con la diosa Adaegina Proserpina. Afecta no sólo a distintas leyendas sino a cuentos o ritos, como La Encamisá. "La Encamisá".

8.- Santa Elena, la madre del emperador, no sólo fijó ciertos lugares santos, como los conocemos hoy, sino que generó el ciclo de leyendas en torno a la Vera Cruz. De hecho, en localidades como **Feria** se representa "**La Entrega**", un auto sacramental que representa la búsqueda del **Lignum Crucis**.

9.- Llama la atención que Publico Hurtado en sus Supersticiones Extremeñas buscara a menudo una forma dialogada de contar las leyendas.

10.- Los casos extremeños son numerosísimos, véase el análisis mío de "El Molino de la Tarasca" leyenda de Badajoz, en Album de Cuentos y Leyendas de Extremadura. Consejería de Cultura, 1995. Del propio Publico Hurtado, véase la reseña de *El Horno del Drago*. Tenía una voracidad inagotable y cuando tenía

Incluso aunque no tengamos delante el referente que vincula la leyenda con la realidad, el narrador suele introducir siempre un comentario explicativo que equivale a esta contextualización, y que tiene estas misma intención de anclar la historia a un referente de la realidad¹¹ o, en todo caso, hacer más creíble la historia. Bécquer, en sus leyendas, supo imitar estos procedimientos para, efectivamente, crear una impresión previa de autenticidad. WEINRICH lo explicó lingüísticamente en cuanto a la permutación de tiempos verbales, pero su distinción entre *mundo narrado/ mundo comentado* es perfectamente congruente con esta distinta perspectiva de alejamiento o cercanía de la historia. La leyenda es siempre, aunque venga de siglos, como un pasado reciente, que se prolonga en el tiempo y cuyos efectos aún están vivos (cf. la diferencia entre pretérito perfecto e indefinido). De hecho, siguiendo las ideas de Weinrich, lo contado puramente en pasado adquiere tonos distintos de lo que se cuenta pero además se actualiza:

Como formas diferentes de comunicación presentan rasgos identificadores variados: en la narración, en el relato, se da una relajación: los sucesos narrados, aunque sean terribles y aunque se remonten al día anterior quedan como pasados por el filtro del relato, perdiendo mucho de su dramatismo. En la situación comunicativa no narrativa, en cambio, la actitud es de tensión: en ella el hablante está en tensión y su discurso es dramático porque se trata de cosas que le afectan directamente en el marco temporal de referencia. Aquí el mundo no es narrado, sino comentado, tratado¹².

Dicho de modo sintético y parafraseando a Weinrich, la leyenda equivaldría en sus valores y resonancias al “he cantado”, frente al “cantó” del cuento. Y esta proyección

hambra lanzaba alaridos que aterrorizaban a los lugareños. Le llevaban vacas y carneros que él mataba y dejaba colgados en la argolla de hierro, comiéndoselos poco después. Queda toponomástica legendaria: el *Horno del Drago*. Entre Pozuelo y Santa Cruz de Paniagua existe un enorme peñasco con una enorme argolla de hierro. Al día siguiente, lo mismo. Se comía toda la ganadería, las personas y luego bajó a la provincia de Badajoz, dejando la zona deshabitada durante mucho tiempo, o sea, Extremadura como tierra atávica de dragones.

11.- En el caso extremeño, vemos tradiciones en que vemos cómo se contextualiza hasta materiales como los del Romancero. Cf. Romero Barroso, A. (1985): «Tristán e Iseo en Llerena», en *Revista de Fiestas y Fiestas de Llerena*, Agosto, 1985. Aparece esta leyenda conservada por la sabiduría Popular cuyo origen puede estar en dos romances (*Don Tristán y la reina Iseo*, y *Romance del Conde Niño*) y se conoce como *La Leyenda de La Pareja Encantada*. Hay un par de enamorados que sufren un encantamiento en las ruinas de un convento en las afueras de Llerena. Esta pareja de día se transforma en gallo y gallina. Ella queda embarazada y al dar a luz, de noche, él baja al pueblo a buscar una partera. La partera le asiste y al terminar el parto y no tener que pagarle le dan un mandilado de leña. Por el camino la partera se va maldiciendo a la pareja, tirando la leña, sin darse cuenta que conforme va cayendo en el camino se va convirtiendo en oro.

12.- Gutiérrez Araus, María de la Luz (2002): “Caracterización de las funciones del pretérito perfecto en el español de América”, Congreso Internacional de la Lengua Española, Valladolid. Versión en URL: http://cvc.cervantes.es/obref/congresos/valladolid/ponencias/unidad_diversidad_del_espanol/2_el_espanol_de_america/gutierrez_m.htm

hacia el presente es la misma que tiene el mito, que es no algo pasado sino, como repetía M. ELIADE, un arquetipo, una historia ejemplar o modelo que debe actualizarse continuamente, como la Eucaristía de una misa actualiza el misterio de Cristo.

Así pues, el *debate sobre la creencia* es fundamental en la transmisión de la leyenda, aunque no hace falta que una persona la crea “a pies juntillas” para ser un narrador de leyendas, ya hemos dicho que la credulidad/incredulidad es un *continuum*, tal como la literatura ha demostrado al reutilizar estas historia desde la ambigua posición del universo literario.

Lo que sí ocurre es que el narrador se **implique**, rara vez será neutro ante lo que cuenta, y, por ejemplo si está ante una leyenda religiosa, su punto de vista impregna el relato y se da el caso de que lo infle y adorne, es decir, que se comporte como un apologeta; en el otro extremo, el ateo o el escéptico contará la conseja en sus rasgos esenciales, para advertir en seguida que es una patraña, y también tenemos el caso de otras lecturas “interesadas”, el teósofo (cf. Rosso de Luna) fomentará versiones esotéricas aún más ambiguas, y todas las posiciones enriquecen la leyenda, le dan matices nuevos en un sentido o en otro.

En las llamadas leyendas contemporáneas, popularizadas a través de series de gran éxito como *Expedientes X*, la historia y la indagación se confunden en efecto, y recorren sucesivamente distintos puntos de la escala credulidad/incredulidad.

Con todo, las leyendas no son simples discusiones o “entretenimientos” sobre lo sobrenatural, los espíritus o cualquier otro evento extravagante, pues eso sería reducir las a la visión **pintoresca** que tenía el Romanticismo¹³; lo que las leyendas plantean, bajo sus distintos ropajes y simbolismos, son los conflictos emergentes de una sociedad y el flujo de comunicaciones que se desarrolla con el pretexto de tales historias. Su potencial es el de transformar la propia percepción de la persona, como individuo y/o como comunidad, y, por ende, las estructuras sociales. Por ejemplo, según Linda DEGH, los adolescentes y los universitarios se han convertido en USA en los principales difusores de este folklore moderno y urbano, algo desde luego impensable en el contexto europeo y extremeño en particular, donde son otros agentes (cf. Peregrinos, monjes, arrieros, soldados...¹⁴) los que transmiten este caudal de leyendas. La búsqueda

13.- No es extraño la gran cantidad de leyendas de tesoros y moros puestos de moda por la imaginación romántica. Barroso Gutiérrez, Felix. (1981): “El pozo de la piedra”. *Revista Alminar*, nº 25, mayo. Badajoz. En Santibáñez el Alto, existe una tradición en un lugar denominado “El pozo de la piedra” de haber existido una antigua morería. “Corre de boca en boca un episodio relacionado con hallazgos de tesoros. Las gentes lo dan por cierto y, según ello, cierto día, al arar una suerte un lugareño, cerca del nacimiento de las “Fontanillas” o “Juntanillas” se hundió uno de los bueyes, apareciendo los consabidos pucheros con las onzas o polvo de oro”.

14.- Véase la leyenda etiológica **La Peña del Soldado**, reseñada por Marcos de Sande, *Del folklore Garrovillano: usos y costumbres*. En “Rev. de Estudios Extremeños”, t. I, 1945. A cinco kilómetros del camino de Altagracia existe una mole granítica partida en dos, con esta denominación. Refiere la tradición que en las guerras de Flandes, uno de los descendientes de los Duques de Uceda, señores de Garrovillas, abando-

del miedo que vemos en tales historias es una especie de *rito de paso* que el joven afronta para autoafirmarse en una sociedad difícil. Pero claro, las memoratas o leyendas vinculadas a los oficios o agentes que pueblan los cuentos de los Hermanos GRIMM son algo del pasado, pues en el campo actual no hay leñadores ni barqueros ni sastrecillos valientes.

Por otra parte, a veces *mito, cuento y leyenda* son formas intercambiables, es decir, un mismo asunto ha sido desarrollado en varias de estas formas (cf. *Cupido y Psique*), si bien esto no ocurre nunca a la vez, sino en distintos momentos o fases de una diacronía, que hace que lo que aquí aparece como mito, más adelante fragüe como cuento, y en otro lugar/tiempo, como una tradición local. También los temas se “agiornizan” y no es raro ver tradiciones antes en clave religiosa que ahora toman otros derroteros, por ejemplo, los ufológicos, ello se explica fácilmente en tradiciones que hablan de apariciones celestes o fenómenos similares¹⁵.

Porosidad entre textos que también se da entre discursos, y no es menos frecuente ver que una leyenda se nos ofrece no al modo tradicional sino en cómic, película, serie de televisión –como la antes citada– o cualquier otro discurso no verbal. Como ocurre con las versiones de clásicos infantiles de la factoría Disney, hoy no es fácil saber si los relatos de fantasmas, robots o asesinos prestan sus rasgos al celuloide, o son las versiones cinematográficas de *Drácula*, *Frankenstein* o de *Casas Encantadas* las que están recreando las leyendas que sirvieron de inspiración a estas historias y actualizando, pues, los estereotipos desde un lenguaje audiovisual. Acaso los **asustaniños** clásicos, sin forma, “desdibujados”, como decía Lorca, y por eso más inquietantes, ya se han convertido en las figuras de pesadillas *made in Hollywood* de *Fredy Krueger* y otras leyendas urbanas.

En resumen, hay diferencias formales (**texto libre/texto cuajado**) y pragmáticas (orientación hacia lo **verídico**), que se agudizan con el sincretismo cultural de nuestros días, por ejemplo, la cadena de la veracidad se ha hecho cada vez más liviana en las leyendas urbanas, el **spam** o rumor en Internet no sólo estandariza cada vez más las historias sino que las hace más **desvinculadas de referentes concretos**, al contrario de la naturaleza de las leyendas.

nó su casa para alistarse a los Tercios, llevándose consigo en su zurrón el caudal que pudo coger de su casa. Al llegar a esta roca, se paró a descansar, y pensó que si le mataban en la guerra, caería su tesoro en poder de sus enemigos, y como lo pensó lo hizo: excavó bajo la roca, escondiendo el zurrón. Al regresar fue en busca de su oro, y no acordándose del sitio en que lo ocultó, con un mandoble de su espada partió la piedra en dos, hallando su tesoro intacto.

15.- LOS SANTITOS. Hay una leyenda en Magacela, que aún persiste, de que el 2 de enero salen por la noche, hacia las doce, unas lucecitas, dos luceros, de las aguas de la llamada “laguna de los Santos”, que se dirigen hacia un lugar próximo llamado “la Engarilla” donde permanecen un rato para retornar y sumergirse de nuevo en las aguas de la laguna. Son los luceros de San Aquila y Santa Priscila, su esposa. Arriban a Magacela, donde son martirizados al predicar el Evangelio, y enterrados donde hoy se encuentra la referida laguna. La “cobertura” local es propia pero el patrón no deja de recordar, por ejemplo, el descubrimiento de la tumba del apóstol Santiago.

Se impone, pues, la necesidad de un enfoque comparativo que dé cuenta no sólo de la **intertextualidad** que se da en las leyendas sino también de la **interdiscursividad**, porque a diferencia de la obsolescencia de ciertos géneros de la tradición oral en la sociedad industrial y de la información, las leyendas se ha adaptado perfectamente y ha sido además el cauce más adecuado para volcar lo que se puede llamar la “mitología moderna”. En efecto, las leyendas han pasado del canal oral de las antiguas consejas a aparecer en prensa, radio, televisión, Internet y hasta a través de los emails, contando con la efervescencia de las mal llamadas leyendas urbanas.

El denominador común entre este *fondo leyendístico antiguo* en Extremadura, por ejemplo, el **Toro de San Marcos**, leyenda de origen griego, según los principales estudiosos) y el *fondo más moderno* es su capacidad de *impactar a la audiencia*, esto es, de producir una fuerte reacción emocional de sorpresa, miedo, espanto, pánico incluso, en la línea de lo que explica R. OTTO como constitutivo de la experiencia religiosa, o más bien, “numinosa”. De ahí que el “terror” como experiencia primordial sea el filón preferido de las leyendas urbanas, igual que antes lo fuera para proporcionar los materiales del cuento gótico o la recreación romántica. Es decir, la leyenda se perpetúa como símbolo de una identidad local, eso está claro, pero perviven más aquellas que se adaptan y remodelan en función de los tiempos (cf. Brelich)

3. EJEMPLOS. TEMAS UNIVERSALES Y DE EXTREMADURA

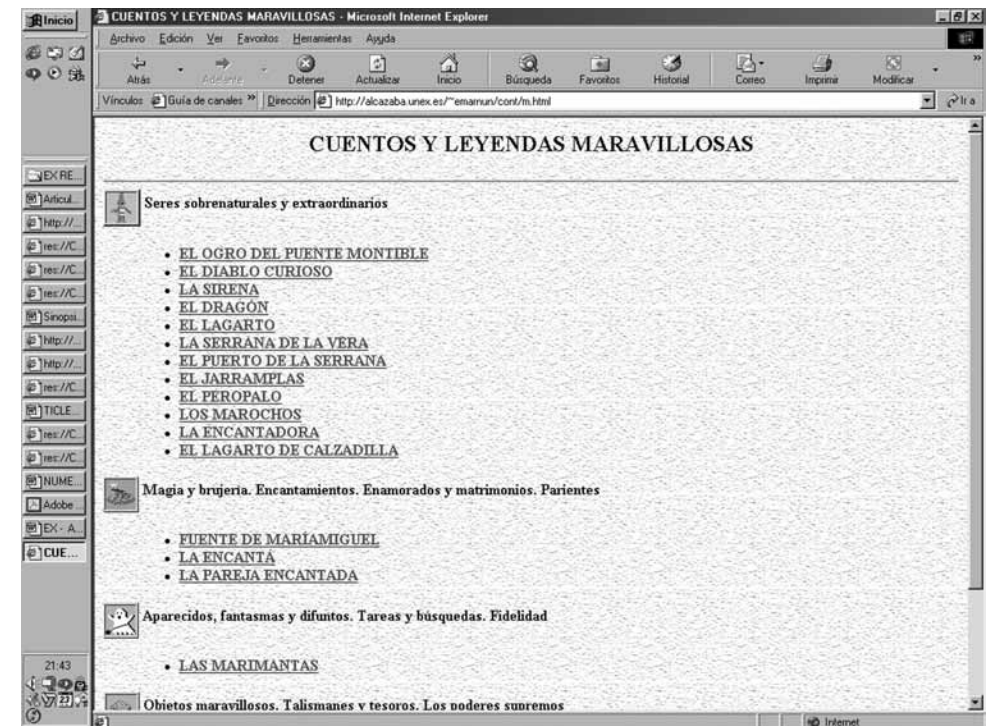
Pues bien, esa dimensión globalizadora, que tenga en cuenta lo intertextual y lo interdiscursivo, así como las transformaciones (Propp) es lo que hemos pretendido con nuestro volumen *Álbum de Mitos y Leyendas de Europa*¹⁶, describir el hilo de continuidad entre leyendas clásicas y modernas, folklóricas y literarias, universales y locales.

16.- Martos Núñez, E. (2001) *Álbum de Mitos y Leyendas de Europa*, Sendoa. El Índice es revelador de esta perspectiva que comentamos, cercana a la literatura comparada:

1. ÁNIMAS Y FANTASMAS. DON JUAN. LA SANTA COMPAÑA.
2. ASTROS, MITOS DE LOS .
3. BANDOLEROS Y PROSCRITOS. ROBIN HOOD Y GUILLERMO TELL
4. BUQUE FANTASMA, EL . SIRENAS, TRITONES Y OTROS ESPÍRITUS ACUÁTICOS.
5. CAZADOR NEGRO, EL (NORTE DE ESPAÑA)
6. COCO Y OTROS ASUSTANIÑOS. DIABLOS.
7. DAMAS BLANCAS, LAS (ESPAÑA, PORTUGAL)
8. DUENDES Y TRASGOS. POLTERGUEIST. RATÓN PÉREZ.
9. ENCINAS Y OTROS ÁRBOLES/PLANTAS SAGRADAS.
10. ESPACIOS Y TIEMPOS MÁGICOS. PURGATORIOS Y PARÁISOS. ENCLAVES MÍTICOS EUROPEOS.
11. FINISTERRE. LA ATLÁNTIDA Y OTRAS LEYENDAS MILENARISTAS Y APOCALÍPTICAS.
12. FANTACIENCIA Y FANTASÍA ÉPICA: HÉROES GALÁCTICOS, MÁQUINAS Y ROBOTS.

En el Mapa de Cuentos y Leyendas de Extremadura (<http://alcazaba.unex.es/~emarnun/cont/m.html>) hay un amplio listado de ecotipos o tipos legendarios de Extremadura:

13. GENTILES GIGANTES (PAÍSES NÓRDICOS) Y MOUROS
14. GNOMOS, TRASGOS Y OTROS SERES DE LA NATURALEZA.
15. HADAS Y BRUJAS.
16. HÉRCULES Y OTRAS LEYENDAS DE FUERZA EXTRAORDINARIA. LA SERRANA DE LA VERA Y JUAN EL OSO.
17. ISLAS DE LEYENDA. LAS CANARIAS Y SAN BRENDÁN. LEYENDA DE LAS SIETE CIUDADES. LEYENDAS DE IRLANDA
18. INICIADOS Y OCULTISTAS. ALQUIMISTAS Y TEMPLARIOS. EL GRIAL
19. JUDÍO ERRANTE, EL.
20. JESUCRISTO. LEYENDAS PIADOSAS. RELIQUIAS E IMÁGENES.
21. KITSCH, LEYENDAS. LEYENDAS ROSAS Y DE MONSTRUOS.
22. LICÁNTRORO Y OTRAS BESTIAS. SAN SEBASTIÁN Y LAS CARANTOÑAS.
23. LAGOS, RÍOS Y FUENTES.
24. MELUSINA (FRANCIA). MATRIMONIOS SOBRENATURALES.
25. MANSIONES Y MONUMENTOS, LEYENDAS MÁGICAS DE.
26. NIBELUNGOS, LOS. TESOROS Y PRODIGIOS
27. NUBERU, EL Y OTROS ESPÍRITUS AÉREOS. FRAU HÖLLE (ALEMANIA). MARI VASCA
28. OJÁNCANO, EL Y OTRAS LEYENDAS DE OGROS. CÍCLOPES.
29. ORDALÍAS, LEYENDAS DE SEÑALES DIVINAS.
30. PALADINES Y HÉROES NACIONALES: CID, ROLANDO, GUILLERMO TELL.
31. PAPÁ NOÉL, SANTA CLAUS Y REYES MAGOS. REGALOS SOBRENATURALES.
32. QUO VADIS. LEYENDAS DE PERSECUCIONES Y MÁRTIRES.
33. REY ARTURO Y LA MATERIA DE BRETAÑA. GINEBRA. MERLÍN TRISTÁN E ISOLDA.
34. REYES Y PRÍNCIPES, LEYENDAS DE LA REALEZA..
35. SAN JORGE Y OTROS MATADORES DE DRAGONES. BEOWULF Y PERSEO. SERPIENTES Y CULEBRAS.
36. SANTIAGO, LEYENDAS DE
37. TAUROMAQUIA. MINOTAURO. EUROPA. SAN MARCOS
38. TRIBUTOS DE DONCELLAS Y OTRAS LEYENDAS DE RAPTO Y ABDUCCIONES
39. ULISES Y OTRAS LEYENDAS DE INGENIOS/ENGAÑOS.
40. URBANAS, LEYENDAS. ALIENS Y OVNIS. EL FANTASMA DE LA AUTOPISTA.
41. VAMPIROS Y AUTÓMATAS. EL GOLEM FRANKENSTEIN Y DRÁCULA
42. VÍRGENES, LEYENDAS DE
43. XENOFobia, LEYENDAS DE. JUDÍOS Y MAHOMETANOS.
44. ZAMORA Y OTRAS LEYENDAS ÉPICAS EUROPEAS.



Todo ellos, de distintos modos, se emparentan perfectamente con otros tipos ibéricos y universales, por que más que los eruditos locales (como en el caso de la Serrana de la Vera) hayan “buscado los tres pies al gato” persiguiendo ese mito de la autoctonía de una tradición¹⁷.

Para los románticos, los cuentos y leyendas tenían como raíces lo fantástico/pintoresco, y lo bárbaro/histórico, como las historias de hadas, o los paladines como el Rey Arturo. Sin embargo, el caudal de cuentos y leyendas no bebe hoy sólo de esas fuentes sino que se ha multiplicado y, además, amalgamado con los discursos literarios y audiovisual, de modo que estos mundos míticos o legendarios de antaño pueblan ahora otra clase historias. Por ejemplo, SEBASTIÁN D' Arbó en su libro *España mágica y misteriosa* trae información muy reciente y de muchos casos (algunos de Extremadura) que no pertenecen al canon más o menos conocido.

17.- Ya lo dijo Julio Caro Baroja pero lo han venido a corroborar estudiosos de las tradiciones locales de reconocido prestigio, como Domínguez Moreno. En su artículo "El mito de la Serrana de la Vera". Revista Folklore, nº 52, pp. 111-120 de analiza la figura de La Serrana de la Vera desde un probable origen mítico, y no incidiendo en su carácter historicista únicamente. Refiere a aquellos autores que han escrito acerca de la Serrana y cuales han sido sus distintas interpretaciones de los orígenes de ésta. Concluyendo el autor asegura que la Serrana de la Vera es "un ser mitológico femenino que se presenta en forma de mujer... o en figura antropo-zoomorfa... fecundada por el viento... La Serrana no es más que una personificación de la Tierra...".

Sea como sea, en estas historias, la suspensión de juicio acerca de si puede ser o no verdad (la frontera básica entre cuento y leyenda, según Linda DEGH¹⁸) nos habla de cómo los géneros se han mezclado, pues la ciencia ficción, por ejemplo, actualiza mitos a través de historias y mundos irreales, pero que tal vez algún día puedan ser verdad. Lo importante en todo caso, como decía Asimov, es lo que nos interrogan esas historias sobre nosotros mismos, sobre los cambios y perspectivas que afrontamos y sobre nuestras propias emociones y actitudes. Lo mismo que si acudiéramos al espejo de la madrastra de Blancanieves, los mitos y leyendas plasman nuestros conflictos y externalizan las fobias y los deseos más profundos.

SÍNTESIS

En resumidas cuentas, en una apretada síntesis multidisciplinar, podemos decir que las leyendas son relatos que se transmiten no por un recitado literal de carácter oral sino por un esquema temático (de ahí su simplicidad estructural), de ahí que pertenezca a la categoría denominada “texto libre” frente a los textos “cuajados” del cantar lírico o épico, de las fórmulas y, en cierto modo, de los cuentos. Igualmente, son discursos plenamente contextualizados, que buscan comunicar experiencias (interexperiencialidad), porque en ellos prima la vinculación a unos lugares, enclaves naturales, personas o acontecimientos que forman parte de la memoria colectiva. Por tanto, la leyenda tiene una orientación “identitaria” de la que carece el cuento.

Pese a su apariencia unitaria son *discursos in fieri*, incompletos, de estructura incompleta, fragmentaria, que se define y perfila en el intercambio social, cuando varios narradores aportan la información “troceada”, o bien cuando surge la figura de un compilador (de ahí su *inestabilidad estructural*, que va desde la leyenda monomotivo a la leyenda articulada en una narración extensa).

A poco que se escarba un poco en la superficie del texto o textos que la materializan, la leyenda presenta el aspecto de una **amalgama intertextual**, pues es un género liminar entre cuentos, mitos, anécdotas locales, fórmulas supersticiosas...) e interdiscursiva (la leyenda puede plasmarse igualmente a través de rituales, dramatizaciones, iconografía popular, como los exvotos) e **interexperiencial**. El patrón de la leyenda adquiere en seguida numerosas variaciones si se enriquece con **memoratas**, sucedidos y casos, contados por personas que acrecientan así el referente de partida.

En el aspecto de su **difusión** y de su marco **pragmático**, importa diferenciar entre las distintas vías de su difusión. En la difusión tradicional, el cauce habitual solía ser el texto manifestado en voz alta a un grupo de oyentes, a menudo en ocasiones ritua-

18.- Degh, Linda (1971): "The Belief Legend' in Modern Society." **American Folk Legend: A Symposium**. Ed. Wayland Hand. Berkeley: Univ. of CA Press, 55-68

les, como ocurre con las romerías. El molde o acuñación suele ser la prosa, pero no faltan las versiones en prosa, ya que, a diferencia del cuento, la leyenda se presta a variantes formales y estilísticas muy diferentes y distantes entre sí, que va desde el estilo sobrio y directo de la narración primitivo al barroquismo de muchas leyendas, según la impronta del narrador.

También aparece como **texto conversacional**, encajado en otro discurso (citas, alusiones, etc.), es decir, se refiere un detalle legendario cuando se saca a colación la calle, la persona o los acontecimientos en cuestión, conforme a lo ya apuntado. Es lo que se llama “alusiones legendarias”.

En la difusión culta, en cambio, interviene la figura del compilador o recreador (clérigo, letrado, escritor aficionado a la tradición, como los románticos), que ofrece versiones escritas adaptadas según su sensibilidad, es decir, suele dar una coherencia y consistencia, así como recursos retóricos y estilísticos inconcebibles en el relato tradicional. Como constante, el escritor culto toma las leyendas a modo de préstamos temáticos, que ahorra a su particular lectura y tratamiento literario. Bécquer es sin duda un paradigma de todo esto.

En la difusión paratradicional clásica, teníamos las hojas volantes, los pliegos sueltos, almanaques y otros textos de la llamada **literatura de cordel**. Otro caso similar es el trasvase de leyendas al folklore infantil, como base para canciones de corro, romancillos que acompañan los juegos, oraciones y conjuros con alusiones legendarias, etc. O en toda la paremiología popular (oraciones, conjuros, supersticiones, dictados tópicos...), sin olvidar el importante papel de la toponimia legendaria. En la actualidad, dichos canales parecen ser los medios de comunicación y, de forma reciente, Internet, que dan vía a toda clase de nuevas historias o “remakes” de mitos, que conforman lo que se ha llamado **leyendas urbanas**.

La relación de estas nuevas leyendas con los medios de comunicación y con Internet, que ha estudiado magníficamente Linda DEGH, es muy interesante por cuanto se producen fenómenos nuevos que no ocurrían en la leyenda tradicional. Uno de ellos es el “estiramiento de la cadena” de transmisión, pues el rumor vía Internet (spam) lo que produce es una multiplicación de los informantes/transmisores, que reproducen la historia con diversos grados de implicación, desde la creencia absoluta a su repetición puramente cómica, para asustar o “epatar”.

Ahora bien, según Linda Degh, lo que la tradición transmite no es una creencia particular, del informante, sino más bien una creencia genérica, impersonal, un "alguien cree o creyó esto que te cuento", da igual, pues, la ironía o el distanciamiento del narrador con tal de que formule bien lo que la leyenda cuenta, y que separe del juicio o creencia latente (statement). Se deja abierto el significado, pues la leyenda es un tipo de discurso parabólico, que siempre puede contener un plus de significación, que invita a ir más allá de la anécdota o lo particular, para elevarse a un plano ejemplar o paradigmático, como todo mito.

Pero además de esta multiplicación de conductos y versiones, la leyenda urbana participa de otra propiedad muy interesante, que no se puede entender sin el aporte de las nuevas tecnologías y los medios de comunicación, su carácter ostensivo:

Le terme "ostension" a été adapté et introduit dans la terminologie folklorique anglo-saxonne en 1983 par Linda Degh et Andrew Vazsonyi ("Does the Word 'Dog' Bite ? Ostensive Action : A Means of Legend Telling", Journal of Folklore Research, 20, 1983 : 5-34). Par les termes "action ostensible" (trad. de l'anglais "ostensive action") et "ostension", ces auteurs signifient que les legendes peuvent être "jouées", mises en actes, autant qu'être "racontées", mises en paroles. Par la suite, on utilise ce terme dans l'étude des rumeurs et des legendes urbaines pour désigner des comportements réels d'individus qui imitent le scénario d'une rumeur ou d'une légende. Les rumeurs et legendes urbaines révèlent souvent les peurs contemporaines. Lorsque ces histoires servent de modèles d'imitation à des criminels afin de susciter les mêmes peurs, on a typiquement un phénomène d'ostension (cf. J.-B. Renard, Rumeurs et legendes urbaines, PUF, "Que sais-je ?" 3445, 1999, p. 125)¹⁹.

Esto explica la porosidad de la leyenda urbana respecto a los **juegos de rol** e incluso la propia crónica negra que los medios de comunicación difunden. Las historias acuñadas también modelan conductas "reales", el **psicokiller**, por ejemplo, no es ya un género americano, pues crímenes recientemente acaecidos tienen este mismo sello (cf. "el asesino de la baraja"). Leyendas "comunitarias", es decir, folklóricas, que sin embargo no pueden desligarse de una tradición literaria, artística o cinematográfica en nada populares, me refiero, por ejemplo, al cuento gótico y otros refinamientos literarios derivados de universos particulares como los de LOVECRAFT o KING. La famosa leyenda de la chica de la curva de la autopista participa tanto de la tradición de los aparecidos como de este mismo interés morboso o romántico por lo sepulcral o los muertos. Al contrario de Hermes y de otros *psicopompos* o conductores de almas de la tradición folklórica, que avisan o guían, el fantasma de estas historias sólo se nos muestra, en la línea más truculenta y sobrecogedora, buscando sucesivos sustos, espantos, etc.

En conclusión, la leyenda es un género liminar y un discurso en construcción, presentado de forma fragmentaria, en el cruce de lo oral y lo escrito, lo tradicional y lo literario, el narrador anónimo y el compilador original, que evoluciona desde las protoleyendas (por ejemplo, las *memoratas*) hasta la contextualización o vinculación de una historia -original o no, fidedigna o extrapolada por algún mecanismo de individualización, localización o temporalización- a la comunidad que la acoge y la hace suya.

Y, como rasgo más actual, junto a su permanencia como tradiciones locales, emerge otro grupo de leyendas llamadas urbanas, con una fisonomía bastante diferente.

¹⁹- <http://apex.ibpc.fr/~dror/uldror.html>

4. PROSPECTIVA: LA LEYENDA COMO RECURSO DIDÁCTICO

4.1. Métodos de trabajo de campo

El trabajo de campo: la recogida de cuentos y leyendas

Para entender bien cómo trabajar con la leyenda, hay que separar su modo de transmisión de la del cuento. El cuento, como dice V. GARCÍA DE DIEGO, es un **recitado memorístico**, y la leyenda un **esquema temático**.

El cuento sólo varía en las transmisiones por los fallos naturales de la memoria, ya que tiene una articulación y unos recursos retóricas que lo fijan de algún modo; la leyenda carece de esta urdimbre retórica, no debe contarse con las mismas palabras ni con los mismos giros, ni hay en ella fórmulas u otros artificios. Lo que cuenta son las ideas, y se deja a cada persona su expresión estilística. De ahí que, en la encuesta que propusimos, nos preocupe más aislar los motivos que analizar variantes de estilo u otras particularidades.

En esta línea del trabajo clásico antropológico, hay trabajos paradigmáticos, como el de *Mitos y leyendas de tradición oral en la Alta Extremadura*, Fernando Flores del Manzano.

FICHA DE LA LEYENDA

A. FUENTES DE LA LEYENDA

A.1 ORALES

Nombre del narrador/a Edad

Quién le enseñó la leyenda

A.2 ESCRITAS

Tipo de documento (libro, revista...)

AUTOR / RECOPIADOR

Editorial

Ciudad año

B. TÍTULO DE LA LEYENDA

C. CICLO EN QUE SE CLASIFICARÍA (marcar con una cruz)

1. Leyendas Maravillosas y Mitológicas

- 1.1. Prodigios, encantamientos y acciones mágicas.
- 1.2. Seres extraordinarios, sobrenaturales o fantásticos.
- 1.3. El Más Allá. Regreso de los muertos. Aparecidos.
- 1.4. Objetos maravillosos y tesoros.
- 1.5. Mitos.

2. Leyendas Naturalistas y explicativas.

- 2.1 Leyendas que explican el origen de un accidente geográfico o peculiaridad.
- 2.2 Leyendas relativas a grutas, cuevas, pozos...
- 2.3 Leyendas relativas a aguas.
- 2.4 Leyendas relativas a animales, plantas...
- 2.5 Otras.

3. Leyendas Épicas e Históricas.

- 3.1. Leyendas de Moros.
- 3.2. Leyendas nobiliarias y caballerescas.
- 3.3. Leyendas de vidas de personajes famosos.
- 3.4. Leyendas sentimentales-románticas.
- 3.5. Leyendas de sucesos, bandidos, guerras.
- 3.6. Leyendas asociadas a monumentos, castillos, casas, iglesias...
- 3.7. Otras.

4. Leyendas Religiosas.

- 4.1. Vidas de santos y mártires.
- 4.2. Leyendas sobre imágenes de Cristo, la Santa Cruz, etc.
- 4.3. Leyendas marianas sobre apariciones, ermitas, santuarios, etc.
- 4.4. Curaciones milagrosas, epidemias, promesas, etc.
- 4.5. Otras.

D. DESCRIPCIÓN DE LA LEYENDA.**1. FORMA**

- 1.1. Prosa.
- 1.2. Verso (especificar si es romance o coplas)

2. ESQUEMA TEMÁTICO

- 2.1. Localización con que comienza la leyenda tiempo lugar/es
- 2.2. Personajes.
- 2.3. Resumen del argumento.
- 2.4. Secuencia de acciones (es importante tener a mano la lista de funciones de V PROPP).

E. EL TEXTO DE LA LEYENDA**F. INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA**

- 1. RELACIÓN DE LA LEYENDA CON OTROS TEXTOS** (crónicas locales, documentos parroquiales, canciones populares, anécdotas, cuentos, etc.)
- 2. RELACIÓN DE LA LEYENDA CON OTROS DISCURSOS NO VERBALES** (Ritos, Procesiones, Romerías, Fiestas, Imágenes, Cuadros).

- 3. SOPORTE DOCUMENTAL** (Por ejemplo, fotos, dibujos, o reproducciones sobre el lugar/ personajes/ imágenes religiosas asociadas a la leyenda/ santuarios/ castillos/ exvotos/ blasones nobiliarios, etc.)

SELECCIONAR FUENTES: LAS ANTOLOGÍAS, RECREACIONES LITERARIAS, LA PRENSA Y OTRAS FUENTES

Al buscar una selección o antología de lecturas, nos encontramos con el problema de su delimitación como género. Aunque hay que matizar, es cierto que son leyendas, de algún modo, los textos o lecturas que a menudo catalogamos como:

- mitologías
- épica
- tradiciones locales

No vamos a discutir aquí la filiación profunda entre la leyenda y el mito, o su relación con fábulas y romances; bástenos saber que eminentes folkloristas emparejan ambos conceptos, y hablan indistintamente de mitología y de leyendas.

4.2. Como recurso digital

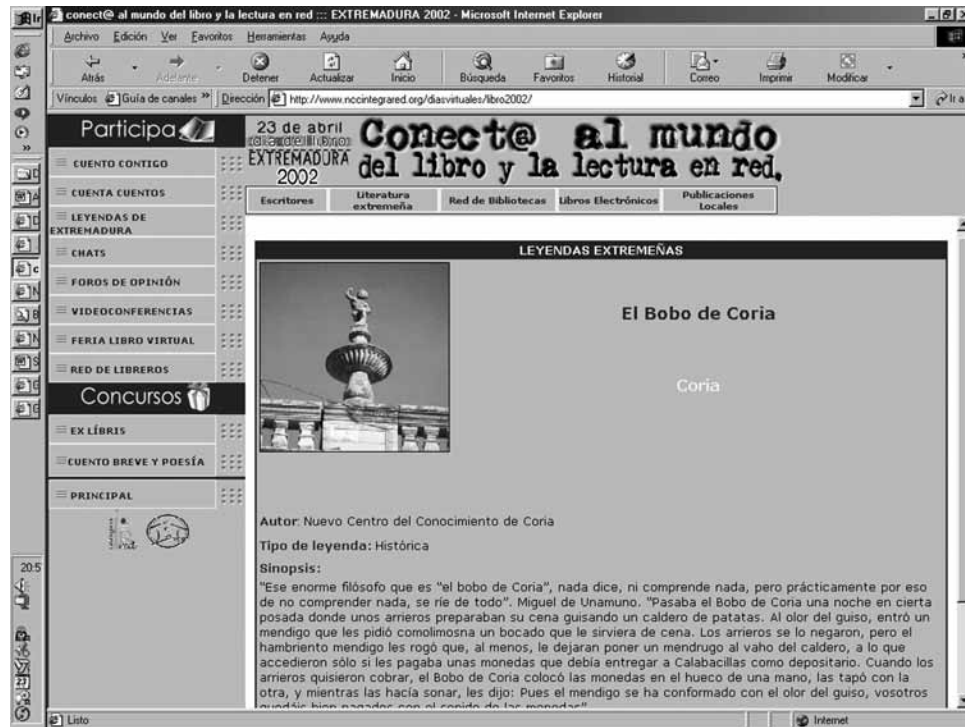
La leyenda sirve como tipo de texto muy apropiado para la utilización de las T.I.C. en tareas de animación a la lectura, siendo susceptibles de admitir distintas clases de actividades para Primaria y Secundaria.

Nos referimos a su uso dentro de páginas webs, bibliotecas virtuales, portales generales, etc.

Por ejemplo, dentro de los NN.CC de la Junta de Extremadura (<http://www.nccintegrared.org/diasvirtuales/libro2002/>) se ha creado una sección temática con estas intenciones:

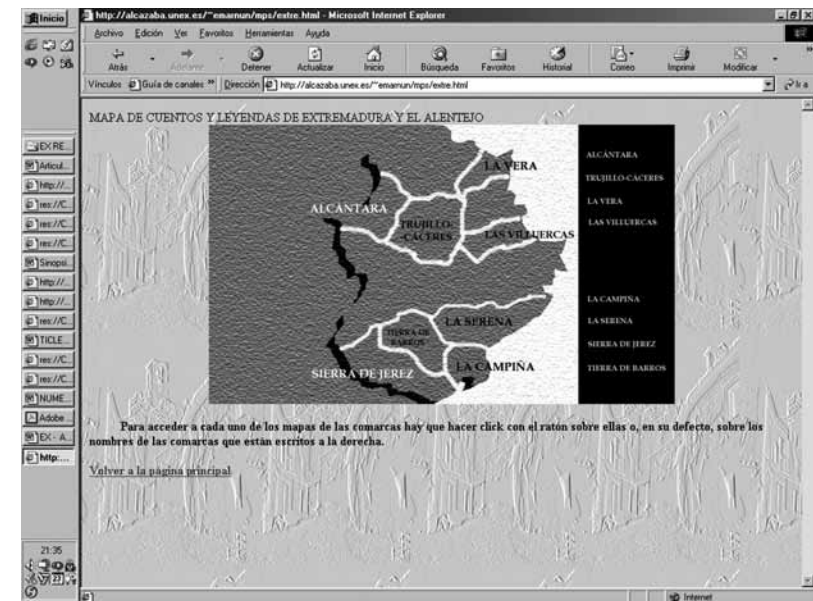
Difundir nuestra cultura local y regional a través de la participación y el compromiso activo de los extremeños@s, es uno de los objetivos que persigue el proyecto Nuevos Centros del Conocimiento.

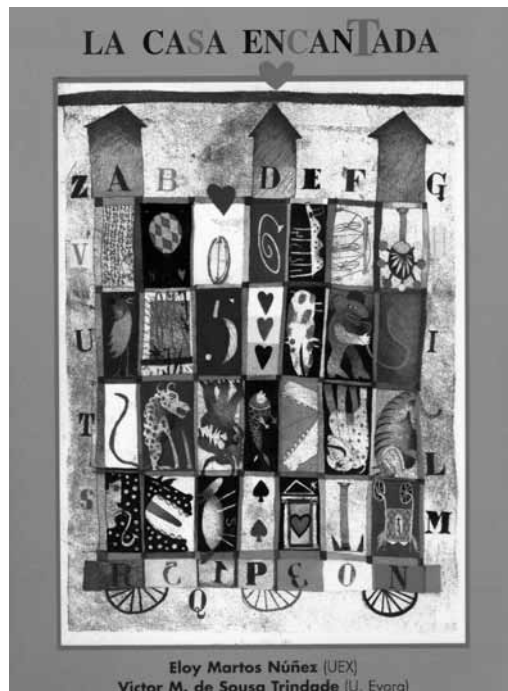
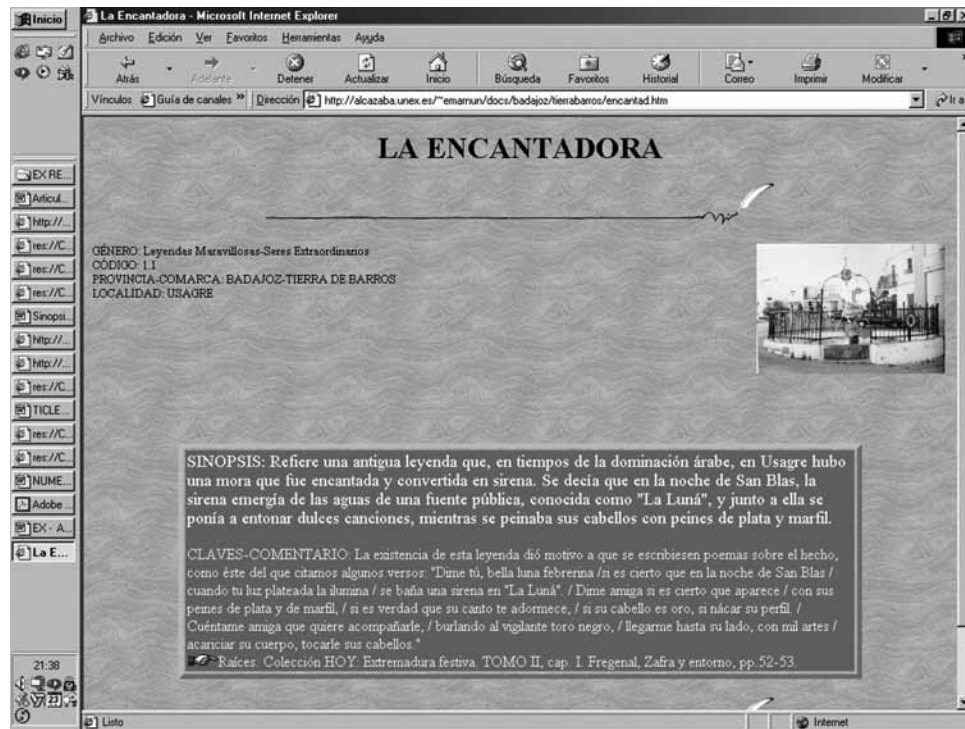
Gracias a las Tecnologías de la Información y la Comunicación podemos recoger el patrimonio cultural extremeño de la LEYENDA, preservando así, parte de las tradiciones que nos confieren identidad, al mismo tiempo que hacemos partícipes a los mayores, recuperando de la memoria aquellas que, de otro modo permanecerían en el olvido.



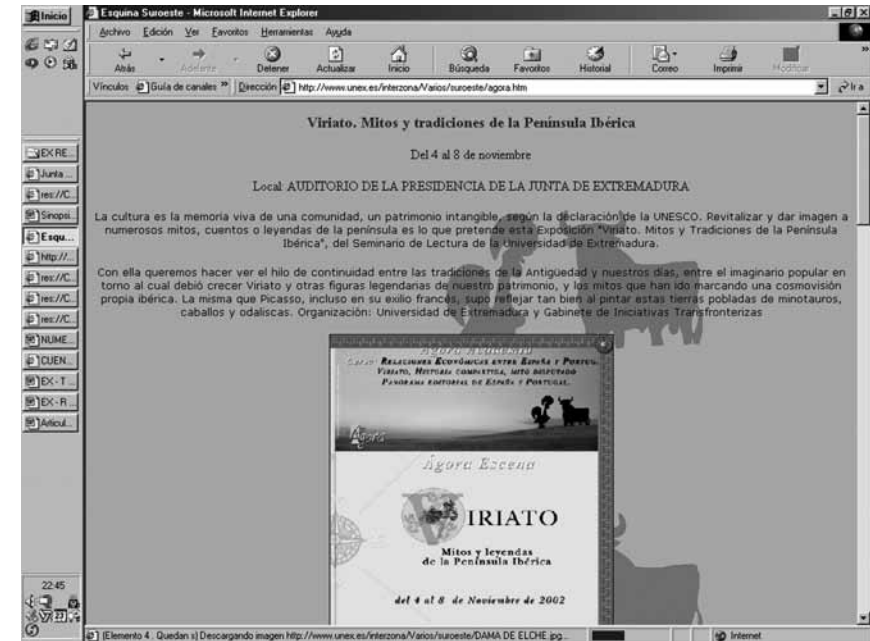
LOS CD-ROM Y MULTIMEDIA

Dirigido por Eloy Martos Núñez, ese Cd-rom sobre Mapa de Cuentos y Leyendas de Extremadura recoge repertorios de 8 comarcas de Extremadura y tiene esta secuencia típica de un mapa sensitivo:





LAS EXPOSICIONES SOBRE PATRIMONIO CULTURAL DE MITOS Y LEYENDAS. ÁGORA, MÉRIDA 2002.



4.3. La explotación didáctica

— Eloy Martínez Núñez —

ACTIVIDADES

1. Buscar Información.

Para buscar información sobre los textos ya sabes que puedes acudir a Dictionarios o Enciclopedias que te darán una información muy general. Si quieres una información más especializada, puedes buscar alguna monografía sobre el tema, lo más fácil es que te dirijas al Museo de Santa Eulalia de Mérida pidiendo documentación sobre puntos como:

- Qué sabemos de Santa Eulalia y su martirio
- Qué fuentes nos narran la historia de Santa Eulalia de Mérida.
- Cuál fue la evolución del lugar, desde las casas romanas o la necrópolis cristiana, a la iglesia actual.
- Qué nos aportan las excavaciones arqueológicas (los restos de la Iglesia de Santa Eulalia en Mérida, la necrópolis cristiana y la basílica de Santa Eulalia...) a la hora de conocer y "comprobar" las leyendas literarias (piensa en otros casos, como el de Troya y las excavaciones de SCHLIEMANN).
- Qué otras localidades de España llevan el nombre de Santa Eulalia, pues se trata de un culto muy extendido.

2. Lectura Comprensiva

La mejor información la encuentras en los propios textos, en el texto 1 de forma más breve y sucinta, y en el 2 de forma más extensa. El texto 1 es una leyenda tradicional, es decir, se acomoda a estas características: es un relato oral de estructura simple, ligado a una creencia o testimonio estimado como verídico (a diferencia del cuento, que es visto como un divertimento) y es un relato contextualizado, es decir, referido a personajes, lugares y tiempos concretos (en el cuento son más genéricos, y sin tiempo o lugar definidos) y no fantásticos. Se perpetúa en una cadena de transmisión oral.

El texto 2 es más bien un panegírico, es decir, una alabanza que mezcla la tradición oral con fuentes escritas y se caracteriza por un estilo elevado y poético. Hay abundantes descripciones, comentarios, interrupciones del hilo narrativo, ampliaciones de detalles que buscan producir un efecto

de compasión y devoción, como la paloma que sale de la boca o la nevada extraordinaria con que es cubierto el cuerpo desnudo de la santa.

El primer texto refleja la mentalidad popular; el segundo, la reelaboración de la leyenda, en una cadena de transmisión escrita, por parte de escritores concretos, como Prudencio. Además, la leyenda se acomodará a usos litúrgicos por parte de la Iglesia y a otros usos ocasionales, como vimos en el texto de Federico GARCÍA LORCA, quien la recrea, ante todo, por la fuerza de sus imágenes.

3.- Lectura Recreativa

Además de extraer información, puedes recrearte en los dos textos, igual que lo harían el auditorio al oír la leyenda o las gentes sencillas que escucharían el martirio de Santa Eulalia, sobrecojidos ante el ensañamiento de los verdugos con una niña de 12 años. Sin duda, también hoy, en algunos programas televisivos (v.gr. los *reality shows*) o informaciones de prensa (cf. la tragedia de las niñas de Alcácer) hay un cierto interés por lo trágico, lo siniestro y lo misterioso, en suma, por el morbo.

Contemplar las desgracias ajenas siempre ha servido para sentir emociones fuertes, y eso ha ocurrido ya desde el teatro griego (ellos lo llamaban *catarsis*, sensación de purificación y alivio tras desarrollar en escena un conflicto).

Sin embargo, vemos que en el texto 1 el relato apenas tiene exageraciones. Da testimonio simplemente de la condena de la santa y de la gracia que Dios le hace al impedir que fuera humillada en público. Las otras versiones tradicionales van también en la línea de presentar tres secuencias básicas: la vocación (es ella quien se escapa de la casa de campo donde sus padres la tenían alejada del peligro de la persecución), el martirio y el prodigio. El texto 2, recogiendo fuentes escritas como el himno de Prudencio (escrito a fines del s. IV), insiste más en las virtudes de la santa y en el ensañamiento del martirio. ¿Por qué? Para excitar la devoción de los que escuchaban estos cantos, es decir, como literatura edificante, piadosa, más que como testimonio histórico. En cuanto al texto 3, a García Lorea lo que más le fascina es ciertas sensaciones, con las cuales llena de imágenes el poema.

♦ Taller Leyendas ♦

No es de extrañar, pues, que en estas versiones los suplicios se multipliquen y sean más crueles, y lo mismo pasa, paralelamente, con los prodigios. Éstos ya no se asocian con la propia tradición del lugar -por ejemplo, el hecho frecuente de nieblas en el río- sino que se convierten en símbolos poéticos, como la paloma que sale de su boca o el manto de nieve.

4.- Análisis Comparativo de las Fuentes B

Ya tienes criterios para comparar y analizar ambos textos. Las que siguen son algunas de las actividades que deberás adjuntar al final del apartado:

- Haz un esquema (si quieres te puedes ayudar de gráficos, llaves, etc.) con los principales conceptos antes citados: épica, leyenda, etc.
- Indica las diferencias entre una narración oral y una narración escrita.
- Explica de qué modo la descripción resalta la personalidad y las virtudes de la mártir. Por ejemplo, la disputa o "combate dialéctico" entre Calpurniano y Eulalia. Ésta lo desafía abiertamente, con una forma de hablar que no es propia de una niña de 12 años, ni del momento del tormento. Y, sin embargo, sí refleja la contraposición entre la fuerza y la razón, el poder de la violencia y el poder de la fe.
- La niebla espesa, la nieve que cubre como un manto, la paloma que sale de la boca... son imágenes y símbolos que resumen muy bien el sentido fundamental de la leyenda: la actuación valiente de la mártir y el prodigio divino. Busca otras leyendas de Extremadura -por ejemplo, referidas a la Virgen- donde el papel de la nieve o lo blanco sea importante. Explica otras imágenes que encuentres.
- A diferencia del cuento, las leyendas pueden acabar mal (los cuentos de hadas siempre tienen un final feliz), y, además, se refieren siempre a un lugar, tiempo y personajes concretos y no fantásticos. ¿Se cumplen estos requisitos aquí?, ¿en los tres textos?

5. - Comparar las FUENTES B.1, B.2 y B.3 ¿Se puede decir que la leyenda se organiza en torno a un esquema narrativo simple que se puede verter en distintos moldes?, ¿qué versión te parece más fiel a la tradición popular?

6. Resumir las FUENTES C.1 y F en una redacción de, como máximo, una hoja para cada fuente.

7. Comparar la versión de la leyenda de SANTA MARTA con la de "LA FUENTE DE LOS ALUNADOS", que tienes en 2.1.. Explica en qué puntos se parece a otras tradiciones referidas a combates con el dragón. La leyenda de Santa Marta, según una tradición provenzal, afirma que la santa evangelizó la actual región de Tarascón y se enfrentó a un monstruo, la Tarasca, que devastaba la región, y a la que venció con exorcismos y la obligó a arrojarle al Ródano. En memoria de ello, se celebra una fiesta el día de Santa Marta, con un "paseo" del monstruo, al cual una niña, que representa a la santa liberadora, arrastra de la cuerda. El animal es escenificado mediante una gran máquina con forma mitad de serpiente mitad de tortuga, con escamas, garras, púas, fuegos artificiales lanzados desde su nariz, etc. En otra procesión, la Tarasca aparece en el agua, como un monstruo furioso que agita su cola amenazando a los que se aproximen. Como se ve, es del todo semejante a la leyenda de Badajoz "La fuente de los alunados", donde interviene como agresor principal la Tarasca y donde se cita expresamente a Santa Marta. Ello solo puede entenderse por un doble mecanismo: el particular conocimiento que de la cultura francesa ha habido en España, y Nicolás Díaz y Pérez -el recopilador de la leyenda pacense- alude a Tarascón, y el que esta leyenda reproduzca un lugar común del folclore extremeño, la presencia de "dragones", "lagartos" y otros animales más o menos míticos ligados al campo, y "domesticados" por un patrono (Santa Marta), un héroe cultural (el caballero que vence al jabalí de Arroyo de la Luz), o por una intervención milagrosa cristiana (el Cristo de Calzadilla de los Barros).

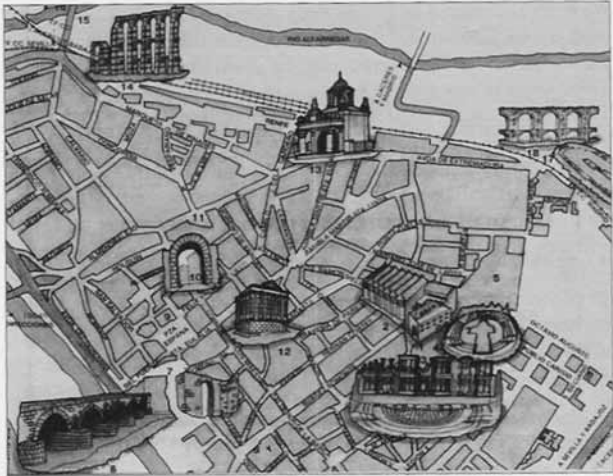
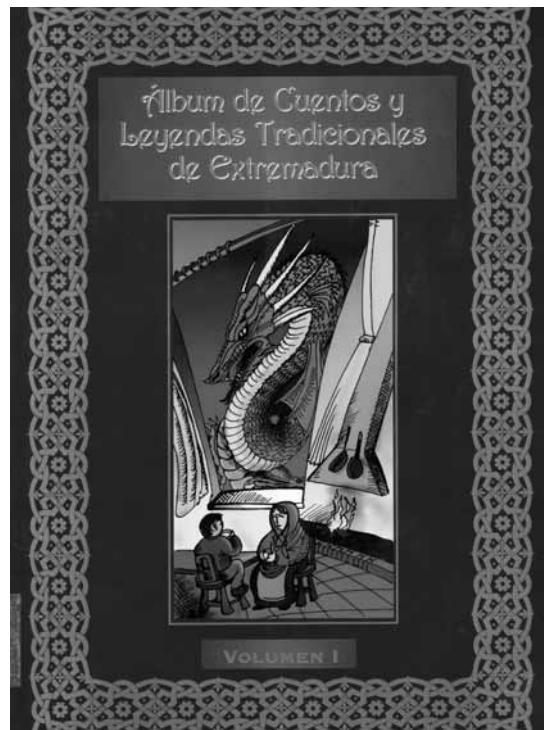
8. Analizar algunas leyendas de santos relacionadas con hechos acontecidos en la Edad Media o relacionadas con martirios. Entre ellas, podemos citar Santa Eulalia de Mérida, San Jovita de Carcaboso, San Fulgencio y Santa Florentina, San Mauro Abad, etc, con los puntos comunes del martirio y/o las reliquias, así como los milagros que envuelven estas Unciones (v.gr. el manto de nieve que cubre a Santa Eulalia). Mención aparte merecen las leyendas más desarrolladas, como los Siete Obispos Mártires de Garganta la Olla, o el relato hagiográfico de la vida de San Pedro de Alcántara, que analizaremos más detalladamente en otro volumen.

-209-

— Elay-Martín Núñez —

9. Contar la leyenda del Santo o patrono de tu localidad. En el libro de Isabel GALLARDO, "Cuentos de Resolana", Diput. Prov. de Badajoz, tienes un cuento, "La aparición del Santo", que ella sitúa en un pueblo ficticio, Zarandilla, y que en clave de humor, recoge algunos elementos comunes a muchas leyendas de Santos y, además, sabe expresarlo con gracia y naturalidad. Úsalo como posible modelo.

10. Localizar en este croquis los monumentos de Mérida, y explicar las leyendas o tradiciones asociadas a los mismos.

ANEXO

Selección de algunos recursos en la red

1. Directorio general: <http://www.legends.dm.net/resources.html>
2. http://personal.redestb.es/jesusrom/leyendas/leyen_frame.html: cuentos, fabulas, leyendas
3. Biblioteca de leyendas extremeñas: <http://alcazaba.unex.es/~emarnun/btca/bibliot.htm>
4. Leyendas extremeñas: <http://www.nccintegrared.org/diasvirtuales/libro2002/>
5. <http://www.geocities.com/Athens/Oracle/7424/>
Atlántida
6. Folklore, Myth and Legend: <http://www.acs.ucalgary.ca/~dkbrown/storfolk.html>
7. LEYENDA DE HEROES
<http://www.culture.fr/culture/noel/franc/sauge.htm>
8. HEROES : <http://titan.sfasu.edu/~beenet/resources/heromain.html>
9. Formas folktale: <http://falcon.jmu.edu/schoollibrary/form2.htm>
10. Leyendas urbanas: [Http://www.snopes.com](http://www.snopes.com)
11. Textos: <http://www.pitt.edu/~dash/folktexts.html>
12. Tesalia: <http://www.ciudadfutura.com/tesalia>
13. Mitología: <http://www.pantheon.org/mythica/>
14. Páginas Webs de folklore. www.hum.ku.dk/folkloristik/1/folklore.htm
15. Celtas y grial
<http://www.ciudadfutura.com/celtas/celtas/grial.htm>
16. Mitología astur
<http://www.geocities.com/Hollywood/Bungalow/3950/>

17. Cantabria

<http://www.geocities.com/TheTropics/Shores/9644/>

18. General Folklore and Mythology Sites: <http://www.pibburns.com/mythgene.htm>

19. Lista Memoria: **archivos de la lista:** <http://www.egroups.com/list/memoria/>
baúl temático: <http://victorian.fortunecity.com/milton/410/tematico/index.htm>

jardín de memoriosos:

<http://www.fortunecity.com/victorian/blake/258/memoriosos.htm>

20. Portal de Ashliman, D. L. <http://www.pitt.edu/~dash/grimmtales.html>

Trabajar con refranes, dichos y sentencias de la sabiduría popular

Javier Alcalá Caldera

Universidad de Extremadura

“Hablando se entiende la gente”.
“Decir refranes es decir verdades”.
“En tus apuros y afanes pide consejo a los refranes”.
“Saber refranes poco cuesta y mucho vale”.

El refrán es uno de los elementos ornamentales más antiguos que se conocen, además de tener un valor universal, pues lo encontramos en la literatura más antigua como las *Fábulas* de Esopo y otros testimonios de la época antes de Cristo. El refrán era una especie de corolario después de una exposición culta o escrito ilustrado, en él, a modo de apéndice apocopado, se recoge de una forma popular todo lo dicho, es decir, que estamos hablando de los antecedentes de la actual moraleja y que otros han llamado proverbios, apotegma, sentencia, etc., pero siempre con la misma significación de saber del pueblo, que en última instancia es quien quita y da honores.

Resulta difícil conocer el primitivo origen de los refranes. Igualmente es arduo describir con precisión las etapas evolutivas de determinadas frases o dichos que habiendo tenido un origen culto, literario, han sido posteriormente bien aceptados por el pueblo. De hecho es él quien los ha transformado y los ha transmitido, aunque no haya sido el pueblo quien los ha recogido, ni los ha codificado. El científico, el culto, ha sido quien los ha recopilado. El pueblo no ha elaborado nunca, cultamente, su filosofía vulgar. Las colecciones, las compilaciones son obras de estudiosos, de literatos sensibles y, a veces, de aficionados a esta literatura popular. Las colecciones han transcrito la tradición oral colocándose en el ámbito de la tradición escrita, es decir, en el entorno de la cultura. Dicen que Juan de Valdés llevaba siempre consigo un cuadernillo donde ano-