

# CONTRIBUCIÓN AO ESTUDO DOS CONTOS POPULARES MARAVILLOSOS OU DE ENCANTAMENTO

Aurora Marco

(Universidade de Santiago)

No vasto dominio das producións da literatura tradicional de transmisión oral ocupámonos neste estudo dos contos populares e dentro deles os que tradicionalmente veñen sendo coñecidos como “contos de fadas”, denominación abondo discutíbel, no ámbito galego (non así no catalán ou francés) dada a inexistencia de fadas, polo que semella máis axeitado referir-se a contos maravillosos ou de encantamento (a palabra “encanto” si é frecuente). Estas son as formas que utilizan algúns autores<sup>1</sup> que, en calidade de estudosos, recopiadores ou ambas as cousas, se teñen ocupado nalgunha ocasión do tema, non demasiado investigado, por outra parte, na Galiza.

Os contos maravillosos ou de encantamento constitúen unha das clases máis interesantes da mitografía ou novelística popular en todas as literaturas. En Galiza non contamos cun repertorio amplo de contos maravillosos. Son poucos, realmente, os que poden considerarse incluídos neste grupo. As colectáneas de que dispomos son un claro indício de que os agrupados baixo a denominación de costumes e animais constitúen o corpus máis numeroso.

## CONTO E MITO

Cumpre delimitar con precisión os rasgos destes contos porque os límites entre conto maravilloso e mito son confusos, por veces. A coexistencia e a contemporaneidade entre ambos levanta unha cuestión delicada. Sobre este tema hai moito escrito embora a controversia siga existindo. Trataremos de establecer algunhas diferencias claras entre mito e conto para o cal seguimos a un especialista na materia, Mircea Eliade, que ten publicado numerosos estudos sobre o mito<sup>2</sup>. En síntese o mito relata un feito que realmente aconteceu e en que interveñen seres sobrenaturais, celestes ou astrais. Trátase, por dicé-lo de forma sinxela, de “historias verdadeiras”, en contraposición ao conto que é pura ficción, “historias falsas”, e que narra as aventuras maravillosas do heroi, polo xeral un mozo de natureza humilde, que despois de pasar pola proba iniciática, chega a un final feliz. No mito trátase do “sagrado”, do “sobrenatural”; no conto, sen embargo, o contido é profano. Os dous

---

1 Vicente Risco denomina-os contos **maravillosos** (Historia de Galiza, Akal, Madrid, 1966, p. 703). Leandro Carré **maravillosos ou fantásticos** (Contos populares da Galiza, Porto, 1968, p. 21). Laureano Prieto contos de **encantamento** (Contos vianeses, Vigo, 1963, p. 15). Carvalho Calero contos de **meigas e encantamentos** (Contos populares da provincia de Lugo, Vigo, 1963, p. 169). Na colección da Biblioteca Básica da Cultura contos de **encantamento** (Contos populares, Vigo, 1983, p. 203).

2 Mircea ten publicado interesantes traballos sobre o mito. Poden consultar-se *Mito y realidad*, Labor, Barcelona, 1985; *O mito do eterno retorno*, Edições 70, Lisboa, 1988 e *Aspectos do mito*, Edições 70, Lisboa, 1989.

narran feitos acontecidos nun pasado lonxínquo, mais as personaxes do mito son, polo xeral, deuses e seres sobrenaturais e as dos contos herois ou animais maravillosos, porque nacen emancipadas dos deuses. O heroi consegue a vitoria grácias aos seus protectores, desliga-se do universo mítico e divino para meter-se completamente no nivel popular. Desacraliza-se o maravilloso cristao e converte-se en maravilloso profano. As relacións que os herois dos mitos manteñen cos deuses non se achan nos contos porque nestes, como tere-mos ocasión de comprobar, a axuda máxica non é de orixe divina. Alén diso a diferençia non semella estar só no plano relixioso senón no social e cultural. O heroi do mito encarna a unha colectividade mentres que o heroi do conto concerne a un individuo illado desa colectividade. De todos xeitos o tema é mui controvertido e, en todo caso, convén ter en conta a advertencia de Levi-Strauss que tamén se ocupou do tema en varios traballos, de que algunhas narracións que teñen carácter de contos nunha sociedade son mitos en outra<sup>3</sup>. E xa sabemos que moitos contos están impregnados de elementos mitolóxicos.

Non insistiremos máis nisto pois os interesados na materia poden consultar unha abondosa bibliografía en torno a todos estes aspectos. O material de traballo sobre o que proxectamos a nosa análise é o conto maravilloso, que, como o propio nome revela, é un relato onde acontece algo extraordinario, inexplicable, prodixioso, máxico, dito de outra forma, aquilo que non pode explicar-se de forma natural. Mais non só iso. As personaxes e as súas funcións, os espazos, os tempos, a linguaxe, inclusive, obedecen a unhas leis abondo estábeis e, por suposto, a estrutura iniciática neles é unha evidencia clara.

En Galiza, xa o apuntamos, non posuímos un grande elenco de contos maravillosos, mais os que coñecemos manteñen –no que di respecto ao seu grao de conservación– bastante fidelidade a esa protoforma, a ese tipo básico de que deberon partir, o que se deduz do estudo comparativo de diferentes versións non só peninsulares mais tamén estranxeiras. Talvez as especiais condicións xeográficas do noso país con núcleos poboacionais tan diseminados e apartados dos centros urbanos impediron a contaminación de formas, a deturpación, a disolución dos contos en suma<sup>4</sup> porque moitas veces hai confusión de episodios, contaminación de motivos, resultado do espontáneo sincretismo popular. Temos un exemplo disto no conto que imos analizar. Na segunda secuencia veremos aparecer algun motivo que non pertence ao conto en cuestión (“a fonte que cantaba” e o “paxaro que falaba”), mais isto non é indicio, de todas formas, de disolución próxima.

## O CASTELO DE IRÁS E NON VOLVERÁS

Imos centrar a nosa atención nun conto maravilloso mui coñecido nas distintas literaturas peninsulares e para o que existen bastantes versións coas súas variantes. Trata-se de **A serpe de sete cabezas ou o Castelo de Irás e non Volverás**, de que existe versión literaria,

---

3 Claude Levi-Strauss estudou os mitos do punto de vista estruturalista e ten publicado tamén varios traballos sobre o tema: “Estructura de los mitos” en *Antropología estructural*, Siglo XXI, México, 1979; *Mito y significado*, Edicións 70, Lisboa, 1989.

4 “Llanuras, montañas, ríos, lugares alejados o extremos en relación con centros, no influyen del mismo modo; la conservación allí es más o menos prolongada... es probable que las vías de comunicación hayan jugado un papel en la diseminación de los cuentos” (Roger Pinon, *El cuento folclórico*, Eudeba, Buenos Aires, 1965, p. 52).

da autoria de Fernán Caballero, intitulada **Los caballeros del pez**. O esquema deste conto maravilloso é a loita do heroi contra un poder sobrenatural, neste caso definido como a serpe e a ida a un castelo desafiando os perigos que entraña. O corpus que serve de base a este comentáριο toma como base unha versión oral recollida en Sobrado de Trives, da provincia de Ourense<sup>5</sup>. O seu tema, bastante coñecido, dispensa-nos de apresentar de novo o texto completo. Só faremos un breve resumo :

Un pescador apaña un día un grande peixe que lle roga que non o mate. Como isto non é posíbel pede-lle un servíicio: “se me matas dá-lle a metade da carne à tua muller, a outra metade à égua e as espiñas enterra-as na corte”. Así o fai. A muller dá a luz dous fillos xémeos, a égua dous cabalos e na corte nacen dúas fouces iguais. Un dos irmaos decide ir correr mundo, “a buscar vida”. Chega a un povo onde toda a xente está atemorizada pola existencia dunha fera, dun monstro, neste caso serpe ( en outras versións dragón) que todos os días come un boi ou unha persoa. Desta vez toca-lle à princesa. O mozo enfrenta-se voluntariamente coa fera. Vence coa axuda do auxiliar máxico ( cabalo) e do obxecto máxico ( fouce). En recompensa casa coa princesa. Até aquí a primeira secuénzia. A segunda narra a historia da ida ao Castelo de Irás e non Volverás, desafiando os riscos que tal viaxe entraña. Encontro cunha vella ( bruxa) que lle dá un vaso de água e o converte en pedra. O irmao que ficara na casa, ao ver que a botella de leite que lle deixara se converte en vinagre, indicativo de que estaba en perigo, sae na súa procura. Encontra tamén coa vella à que vence coas súas artimañas. A través dun novo obxecto máxico (neste caso unguento) resucita aos que foran anteriormente e ficaran convertidos en pedra. O conto remata coa volta à casa da princesa (nalgunha versión volta ao lugar de orixe onde vivían os pais que xa morreran).

## SECUÉNCIAS

Este é o conto maravilloso que mellor presenta a estrutura das dúas secuénzias, cada unha delas corresponde-se cun dos dous títulos, secuénzias que sñn inseparábeis e à vez autónomas<sup>6</sup>, que representan contos acabados mais que están ligadas de tal forma que a versión estaría incompleta ou mutilada de non apareceren as dúas. A primeira historia corresponde-se co tipo que no Índice Aarne-Thompson figura co número 303: **Os xémeos ou irmaos de sangue**. A segunda co tipo 300: **O dragón asasino**. En canto à unión das secuénzias unha sucede inmediatamente à outra. O esquema sería :

---

<sup>5</sup> A versión recollida neste povo ourensán pode consultar-se no traballo: Marco, A., “Un cuento de encantamiento, O Castelo de Irás e non Volverás, y su explotación didáctica”, en *II Simposi Internacional de didáctica de la llengua i la literatura*, Escola de Mestres, Tarragona, 1991, p. 319-333.

<sup>6</sup> Existen, de feito, contos independentes com algunha destas secuénzias. Vexa-se, con relación a isto, o último parágrafo deste traballo, onde se confrontan algunhas versións. Acontece que os “motivos” volven-se “tipo” en ocasións. Mais segundo Rodríguez Almodóvar este conto, coas dúas secuénzias constitui un dos tipos básicos dos contos maravillosos de ámbito peninsular (*Los cuentos maravillosos españoles*, Ed. Crítica, Barcelona, 1983, p. 36.)

I a /—————/ W  
 II a /—————/ W

a = caréncia

W = matrimonio

W = renovación matrimonio

O combate (H) produce-se na primeira secuencia e na segunda ao heroi acontece-lle algunha adversidade, neste caso fica convertido en pedra negra.

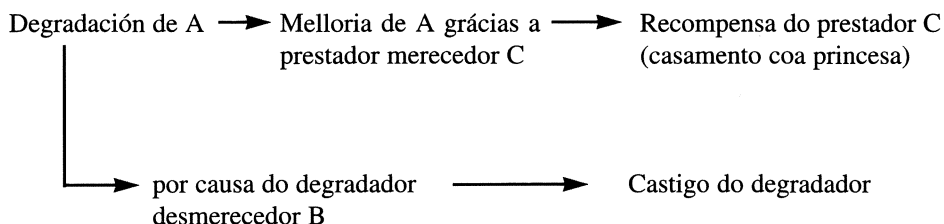
Os episodios que constituen a materia deste conto poden ser estruturados a partir dunha matriz de tres secuencias :

Degradación — Melloria

Mérito — Recompensa

Demérito — Castigo

En **A serpe de sete cabezas** ou **O Castelo de Irás e non Volverás** o esquema seria o seguinte:



A= Princesa

B= Serpe (Degradador desmerecedor)

C= Fillo do pescador (Prestador merecedor)

## PERSONAXES

Das sete personaxes que presentan os contos maravillosos (heroi, agresor, falso-heroi, mandatário, princesa e pai, auxiliar e donante) neste conto só falta o mandatário. Non hai mandato debido à saída voluntária do heroi. Nalgunha versión deste relato, concretamente na oral sobre a que facemos o estudo, tamén falta o falso-heroi que si aparece nas versións

escritas (o carboeiro que para obter a mao da princesa presenta ao rei as sete cabezas, mais faltaban as línguas que estaban en poder do verdadeiro heroi). Alén diso aquí hai dous herois, um en cada secuénzia. Son os dous irmaos xémeos. As demais personaxes están todas:

Agresor/a (serpe na 1ª e vella na 2ª)

Princesa e pai

Auxiliar (cabalo)

Donante (peixe na 1ª e vella na 2ª)

Hai algunha personaxe, a vella neste caso concreto, que está en dúas esferas de acción: é agresora e, posteriormente, donante).

### A serpe

O animal deste conto, que unhas veces aparece denominado dragón, outras serpe, ou simplemente fera, monstro, é un elemento folclórico tradicional tanto en Oriente como en Occidente. Aparece en moitas lendas e xa está mencionado na Biblia (serafín ou serpes voladoras). O tema do combate entre o cabaleiro e a fera aparece en moitos relatos como unha fazaña de liberación do oprimido (ciudades, povos, comarcas, moradores dunha zona tiñan que pagar o tributo periódico de doncelas às que o monstro devoraba). É un motivo que se atopa en todas as antigas relixións. Tamén as tradicións cristiás mencionan a loita contra este animal fabuloso: o arcanxo S. Miguel, San Xurxo, Santa Marta<sup>7</sup>. É ben coñecido o poder migratorio dos motivos épicos e por iso este conto ten unha grande estabilidade, embora achemos alteracións na súa estrutura interna ou modificacións e transformacións nas diferentes versións existentes.

A figura do dragón, tan frecuente por outra parte no conto popular, é un estereotipo simbólico que ocupa sempre un determinado papel actancial (anti-suxeito) e asume invariabelmente os atributos negativos do punto de vista axiológico. A imaxe do dragón é alleia a determinados países. Daí que sexa substituída por un animal perigoso, mais coñecido, provisto de atributos sobrenaturais. É o que Propp<sup>8</sup> denomina **substitución realista**. Na área galego-portuguesa, e tamén na castellana, trata-se da serpe.

---

<sup>7</sup> San Xurxo soe representar-se como un xoven imberbe, a pe ou montado nun cabalo branco. Entre as representacións a cabalo figura a da loita coo dragón para salvara princesa, remedo cristao dunha antiga lenda oriental que tamén encontramos no mito de Perseo e Andrómeda.

Santa Marta aparece na iconografía co dragón e hai cenas en varios capiteis (Arlès, Tarascon) que representan xustamente esta loita: Marta dominando o dragón en Tarascon.

Falábase supra da relación entre o mito e o conto. Cfr. o mito de Perseo, fillo de Dánae e Zeus, que foi un heroi mitolóxico grego a quen o rei Polidectes, namorado de Dánae, quixo alonxar da corte e enviou-no a combater coa Medusa. Para levar a cabo a súa tarefa recibeu axuda de Hermes que lle deu unha fouce e de Atenea que lle entregou un espello. Con estes obxectos máxicos e as sandalias aladas, que o facían invisíbel, decapitou a Medusa. Tamén na arte a figura de Perseo aparece representada coa cabeza da Medusa (Floréncia, estátua de bronce; Museo do Prado, lenzo de L. Jordan).

<sup>8</sup> "Las transformaciones de los cuentos maravillosos" en *Morfología del cuento*, Ed. Fundamentos, Madrid, 1985, p. 168.

A serpe é unha forma mítica que non só funcionou en outras sociedades porque en Galiza ten tamén a súa función no folclore contemporáneo e dentro da nosa cultura ten a súa propia significación. O signo serpe expresa conceptos eminentemente negativos e nas múltiples referencias míticas do folclore galego amosa-se-nos quer como un animal monstruoso (é o caso que nos ocupa) que atemoriza ou invade unha determinada zona até que é eliminado por esa comunidade, quer como un heroi individual, ou ben aparece como unha gardadora de tesouros ocultos que persegue aos que intentan apoderar-se deles<sup>9</sup>.

Na etnografía da área galego-portuguesa cumpre citar a pervivencia deste motivo na tradición dalguns povos: en Redondela un animal estraño e monstruoso, con corpo de dragón e cola de serpe, surxiu un día das ondas do mar e devorou a dúas rapazas, feito este que repetiu unha e outra vez, levando sempre ás xovens máis fermosas da vila. O povo quixo pór remedio a aquela desgracia e un grupo formado polos mozos máis fortes e valentes da vila, acometeron à fera, a **Coca** ou **Tarasca**, até que lograron dar-lle morte. A xente do povo organizou unha grande procisión e a fera morta foi arrastada até a praza onde os valentes luitadores iniciaron unha danza de espadas diante da besta para celebraren a fazaña. E as rapazas novas, erguendo sobre os seus ombreiros às nenas facían-nas danzar en alto criendo así as **penlas**. Nas festas solenes, en anos sucesivos, repetían-se estes actos que simbolizaban un triunfo da vida sobre a morte ou a vitoria do esforzo colectivo contra o mal. Desde entón, segundo a tradición, en Redondela reina a paz e a tranquilidade. E segue manténdose na lembranza a conmemoración da fazaña, hoxe nas festas do Corpus, ou festas da Coca, animal fabuloso que simboliza o demo tentador.

Tamén en Monção, municipio do norte de Portugal, celebrábase unha festividade anual mui concorrida: ao lado do **Carro-das-Ervas**, do **Boi-Bento** e de **São Cristóvão**, a Coca, representación escultórica dun dragón fabuloso, rodaba, pesada e ruidosa, sobre a calzada e facía acenos sinistros. Tiña unha lingua que volteaba à dereita e à esquerda como à busca de viandas con que aliviar a fame que nunca lograba satisfacer. Con esta Besta libraba un torneo São Jorge, humano e vivo, que armado con lanza e espada, en cabalo de verdade, depois de recollida a procisión, irrompia para combater a fera e realizar o acto simbólico de purgar a Terra das vexacións da Coca. Este torneo, mui popular, congregaba xentes de ambas bandas do Miño e era continuadora dunha tradición etnográfica espallada por diversos lugares, entre eles Franza, Inglaterra e até a Índia.<sup>10</sup>

---

9 En “Serpientes gallegas: madres contra ramerás”, traballo de Felipe Criado recollido no libro de J.C. Bermejo, *Mitología y mitos de la Hispania prerromana 2*, Akal Universitaria, Madrid, 1986, p. 247, o autor do estudo aporta na nota 9 o testemuño de Cuevillas e Bouza Brey que recollen a seguinte historia en Palmeira: “De unha vez os de Palmeira botaron a rebato as campás da eirexa. Acodiron os dos pobos veciños coidando que había lume ou outra disgraza, e topáronse con que o motivo de tocaren así era que se iba a xuntar a xente para matar unha cobra. E por iso se canta na bisbarra: Os de Palmeira son tolos / que o dixeron os da Poblela / repinican as campás / para matar a colebra”.

10 “O escudo de armas da vila de Monção corrompido pelo tráfido deuladeiano”, por Dr. António Pinho (prefácio, revisión e notas de Dr. José Garção Gomes) en Arquivo do Alto Minho, Repositório de Estudos e Documentos Regionais, volume XXVIII, Viana, 1987, páx. 28 ss.

## FUNCIONES

Ainda que os contos, como ben demostrou Propp, están suxeitos a diversas transformacións e cambios, producidos pola adaptación a diferentes culturas, polas innovacións dadas pola imaxinación criadora do intérprete (narrador) que o vai actualizando (daí a existencia de versións e variantes dun mesmo tipo), todos estes cambios soen afectar aos elementos acesorios, nom ao esquema formal e semántico que presenta estruturas estereotipadas e repetitivas. A tradición limita o alcance da creatividade individual. Isto acontece no conto obxecto de análise. Se aplicamos a este relato as investigacións do famoso folclorista ruso Vladimir Propp no que di respecto ao modelo estrutural dos contos maravillosos<sup>11</sup>, as personaxes e as súas funcións respeitan-se con bastante escrupulosidade. Vexamos, pois, de forma esquemática a estrutura interna deste conto :

### 1ª secuencia:

**Situación inicial.** Un pescador e a súa muller. Nacemento maravilloso de dous irmaos xémeos, dous cabalos e dúas fouces.

**Alonxamento.** O pescador alonxa-se da casa para ir pescar ( esta función non aparece nalgúns versións)

**Caréncia (a).** Un dos irmaos xémeos (o primoxénito nalgúna versión) decide ir “buscar vida”. Caréncia meios, pobreza.

**Recepción auxiliar e obxecto máxico.** O pai entrega-lle ao fillo un cabalo e unha fouce. Alteración : cambio de lugar desta función que aquí aparece antes da partida.

**Partida.** Un dos irmaos ( botan-no a sortes) despide-se dos pais e marcha.

**Deslocamento (G).** O heroi traslada-se ao lugar onde, de modo casual, vai encontrar a fera.

**Combate (H).** O heroi enfrenta-se à serpe de sete cabezas.

**Vitoria (J).** O agresor ( serpe) é vencido.

**Reparación (K).** A princesa fica liberada do monstro.

**Matrimonio (W).** O heroi casa coa filla do rei.

### 2ª secuencia:

**Alonxamento.** O heroi sae de casa para ir ao castelo que se divisa ao lonxe.

**Engano.** A agresora ( vella) engana à súa vítima. Dá-lle un vaso de água e o heroi fica convertido en pedra.

**Fechoria (A).** A agresora perxudica ao heroi convertendo-o en pedra.

**Mediación, momento de transición (B).** O leite da botella que posuí o irmao xémeo ao converter-se en vinagre dá-lle o sinal da desgracia. Noticia fechoria.

**Partida.** O segundo irmao (que é un segundo heroi) parte da casa para reparar esa fechoria.

**Deslocamento (G).** Traslada-se ao lugar onde se acha o obxecto da súa búsqueda que é o seu irmao.

**Engano.** A agresora (vella) intenta enganar ao segundo heroi actuando por meio da persuasión (n1 negativo). Alteración. Cambio lugar función.

**Reacción heroi (E).** O irmao xémeo (heroi agora) dispón-se a enfrentar-se coa vella.

**Recepción obxecto máxico (F).** A vella declara-se vencida. Pon-se a disposición do heroi un novo obxecto máxico ( unguento).

**Reparación (K 9).** A fechoria é reparada. Gracias ao unguento as pedras volven en si. O irmao resucita.

**Castigo (U).** A agresora é castigada ( morte).

**Volta.** O(s) heroi(s) regresan xunto à princesa.

**Recoñecemento (Q).** A princesa recoñece o marido

**Renovación matrimonio (W 2).**

## OBXECTOS MÁXICOS

Funcionan do mesmo modo que os axudantes do heroi, o que fica mui claro neste conto que analisamos: o cabalo (auxiliar) axuda o heroi a matar a serpe mais tamén a fouce que é obxecto máxico. Estes dous elementos, cabalo e fouce, son entregados polo pai cando o heroi se dispón a partir. Segundo Propp<sup>12</sup> os obxectos só están encantados cando foron obtidos na época do rito de iniciación e recibidos da mao dos vellos. No conto, o cabalo (auxiliar) e a fouce son entregados, xa se apuntou, polo pescador ao seu fillo embora o verdadeiro donante sexa o peixe.

Outros obxectos encantados son parte dun animal. Durante o rito de iniciación os adolescentes tiñan poder sobre os animais<sup>13</sup>, feito que se expresaba externamente pola entrega dunha parte do animal. Aquí hai que incluír o *ungüento* (obxecto máxico da segunda secuencia) que axudará a desencantar un dos heroes que ficara convertido en pedra negra (ou mármore en outras versións).

---

11 Ob. cit. en nota 8, p. 37-74.

12 Ibidem, p. 287.

13 Id., p. 279-280.



## ADAPTACIÓN AO MEIO

Na versión que manexamos para esta análise percebe-se ben a aclimatación a certas peculiaridades da nosa cultura. Nunha primeira lectura anotamos dous rasgos ben caracterizadores que patenteian a incidencia do meio: un dos obxectos máxicos que axudará ao heroi son as fouces (variante de lanzas, espadas), estas fouces nacen na corte (variante de xardin, corral). Mais cumpre indicar que esta adaptación ao meio prodúcese fundamentalmente nos elementos acesorios, non na estrutura e no esquema narrativo que manteñen un armazón bastante ríxido e inalterábel. E así, aínda que falte algunha función e o esquema semelle incompleto, a estrutura non se modifica. Mesmo nalguns casos detecta-se perfectamente que se trata dunha omisión do narrador: nesta versión falta a entrega do auxiliar (cabalo) e do obxecto máxico (fouce) que, sen embargo, o heroi posúe no momento do combate e que alén diso aparece nas outras versións.

## ALTERACIÓNS

Xa indicamos que na estrutura do conto podía producir-se algunha alteración e de feito neste conto se produz. Por exemplo, na primeira secuencia a recepción do obxecto máxico dá-se antes da partida, mais ten a súa xustificación porque o heroi neste caso non é heroi-vítima que sae expulsado da casa e sería no camiño onde encontrase o donante que lle habería proporcionar o tan desexado e maravilhoso obxecto. Aquí o heroi está dentro da categoría dos “buscadores”, portanto a partida non presupón nada. Mais, ao tempo, para suxeitarse ao esquema base, precisa-se a entrega dun obxecto máxico o que acontece, como vimos, antes de partir. Desde logo o estatuto das probas está certamente debilitado en moitos contos<sup>14</sup>.

## CONFRONTO CON VERSIÓNS PORTUGUESAS E CASTELLANAS

O confronto con versións portuguesas e castelanas revela a existencia dun tipo base moi estábel, embora existan variacións nos motivos, nos episodios de cada secuencia, cambios nas funcións, etc. Tras a análise deste conto pode-se verificar como varios motivos se combinan de forma diferente e dan lugar a historias independentes ou a unha historia máis complexa. O esquema dos fillos que van correr mundo e chegan a unha torre e o seu encontro cunha vella, achamo-lo na versión portuguesa **A torre de má hora**, construído a base da segunda secuencia, mais non aparece o comezo do relato coa figura do pescador nen o combate coa fera. Da mesma forma en **As postas do peixe** ten parte da primeira e da segunda: aparece a figura do pescador e a “torre da morte” (“que quen vai lá nom volta”) mais tam pouco o combate coa serpe ou dragón, un dos motivos máis destacados do conto<sup>15</sup>.

---

14 O heroi dispón do obxecto sen ter superado previamente unhas probas. Isto produz unha concentración da intriga en outros momentos do relato cando o heroi se acha en situacións de perigo, por exemplo no combate (Rodríguez Almodóvar, ob. cit., p. 54).

15 Consiglieri Pedroso, *Contos populares*, 4ª ed. revista e aumentada, Lisboa, s.d. páx. 103 ss. e165 ss. respectivamente.

O **Rei dos peixes**, recollida no concello de Resende, distrito de Viseu<sup>16</sup>, presenta só pequenas diferéncias, por exemplo no auxiliar que nesta versión é un león en lugar dun cabalo; o castelo chama-se Torre de Babilonia (“quen vai la não volta”) e algun outro detalle miúdo. Polo demais o conto é exactamente o mesmo.

En outra versión recollida en Mourão, distrito de Évora, **Bicha-das-sete-cabeças**<sup>17</sup>, a situación inicial é algo distinta: o pescador é agora un viúvo con dous fillos; o castelo chama-se “A casa de má hora” (“quen vai la não torna”). Porén, tamén no esencial, manteñen-se os mesmos motivos, o mesmo tratamento, as mesmas funcións, etc.

Das versións castelanas consultadas, a de Espinosa fillo, recollida en Peñafiel, Valladolid, **El castillo de irás y no volverás**<sup>18</sup> é practicamente idéntica. As diferéncias só afectan ao número de elementos maravillosos que nacen despois de cortar o peixe en pedazos: en lugar de dous irmaos, dous cabalos e dúas fouces, temos tres cans, tres éguas, tres nenos e tres lanzas. Portanto à hora da partida son tamén tres os irmaos que van correr as aventuras. Na segunda secuencia, os herois fican convertidos en can en lugar de pedra. Tamén incluí Espinosa outra versión, co mesmo título, recollida en Sieteiglesias, Valladolid<sup>19</sup> con menos variantes que a de Peñafiel.

Na recente recopilación de Cuentos murcianos de tradición oral<sup>20</sup> as versións recollidas, “El dragón de las siete cabezas” e “El castillo de Irás y no Volverás”, aparecen isoladas en dous relatos. Só a primeira presenta a que constitui unha das secuencias deste coñecido conto, aquí en versión modernizada –ou talvez algo deturpada– pois os fillos que parten aquí van a “América a buscar fortuna”. É ben sabido que as precisións “topográficas” non son precisamente unha das características destes relatos, máis ben o contrario: a vaguidade espacial e temporal é unha das constantes. No entanto, cumpre non esquecer o papel do/a narrador/a na transmisión dos contos e, desde logo, o auditorio que pode aceptar gostoso (ou rexeitar) as innovacións, refundicións ou “rexuvenecimento” do conto que levan a cabo os adaptadores, ou autores / as do **rifacimenti**. A personalidade do narrador ou narradora deixa a súa pegada no relato. A introdución desta localización concreta, “América”, pode ser devida, que dúbida cabe, a un/unha destas persoas que narraron o conto. A segunda versión, “El castillo de Irás y no Volverás”, non garda relación coas numerosas versións que temos lido deste conto. Semella estar conectado, máis ben, co tipo 551 do Índice Arne-Thompson, **Los hijos en busca de un remedio maravilloso para su padre**, (neste caso é a nai). Está relacionado con **A Agua da Vida** que, como o seu nome indica, trata da búsqueda de água máxica que cura ou dalgun outro remedio. Esta água encontra-se despois de longa procura e é poderosa para as enfermidades ou para a morte (resurrección). Os animais, no caso do conto murciano son os paxaros e máis concretamente o “aguilucho”, axudan o heroi a traer esta Água da Vida que servirá para curar a nai do heroi.

---

16 *Contos populares inéditos, estudo, coordenação e classificação* por Alda da Silva Soromenho e Paulo Caratão Soromenho, Lisboa, 1984, tomo I, p. 381-386.

17 *Ibidem*, p. 375-381.

18 Espinosa, Aurelio M., *Cuentos populares de Castilla y León*, Madrid, 1987, tomo I, p. 129-136.

19 *Id.*, p. 136-139.

20 Guerrero Ruiz, P. et alii, *Cuentos murcianos de tradición oral*, Universidad de Murcia, 1993, páx. 419-420.

À vista das diferentes versións que comentamos neste estudo, podemos concluir que o arquetipo reconstruído por Rodríguez Almodóvar<sup>21</sup> está representado con bastante fidelidade en todos estes **ecotipos** –e nas versións galegas de que a oral sobre a que traballamos é unha amostra palpábel–, termo da bioloxía que se ven aplicando desde hai tempo nos traballos relativos ao conto popular, para indicar aquelas variacións debidas a circunstancias do medio ambiente, algo que cremos, ficou claro, ao analisarmos este conto.

---

21 Ob. cit., p. 117-125.