Trabajo etnoliterario de una comunidad anglocaribeña en Cuba

Joselín Odales Acosta *(Cuba)*
Investigadora de la Universidad Central de Las Villas

El desarrollo económico, político y cultural de Cuba en la primera mitad del siglo xx estuvo determinado por diversos factores, entre ellos la penetración norteamericana, la instauración de la República en 1902, la influencia de la Primera Guerra Mundial y el auge de la industria azucarera. Debido a esto último, el 12 de junio de 1906 se autoriza la Ley de Inmigración y Colonización, legalizando así la introducción de colonos inmigrantes. Más tarde, en 1913 aparecerá el permiso para la introducción de antillanos en Cuba. A esta entrada de origen afrosajón (inglés de piel negra) se debe hoy la existencia de tres importantes asientos de inmigrantes de raíz caribeña: uno ubicado en Santiago de Cuba, otro en Guantánamo, y un último en Ciego de Ávila -municipio de Baraguá-, a quien está dedicado este trabajo: el llamado Barrio de los Jamaicanos.

Aproximadamente en 1915 se radicaron en Baraguá de 100 a 150 antillanos de raíz inglesa. Esta puede considerarse la primera oleada de inmigrantes y también la más débil, pues la efectuada en 1921 le proporcionó al barrio un aumento de 300 a 400 caribeños.

En la actualidad, los censos de población no permiten determinar la cantidad de integrantes de la comunidad caribeña, pues los datos recogidos abarcan a todos los habitantes del municipio. En entrevista con los dirigentes y representantes de esta asociación de inmigrantes se obtuvo el dato acerca de aquellos primeramente establecidos que han sobrevivido hasta nuestros días: un total de 13 antillanos: 9 mujeres y 4 hombres. Los descendientes, por su parte, suman una cifra bastante alta y de peso para la constitución y el mantenimiento de la comunidad anglófona.

El estudio y profundización de toda una serie de fenómenos folklóricos, lingüísticos, ideológicos, geográficos, etc. sobre los países que abarcan la gran familia caribeña, proporcionan de una manera u otra el descubrimiento de valores, tradiciones y costumbres comunes entre ellos, unidos por todo un proceso histórico y político. Es difícil delimitar con precisión los contornos de semejantes fenómenos socioculturales: en todas las islas se instauró el mismo sistema económico que permitió la explotación de productos exóticos: tabaco, añil, algodón, caña de azúcar, entre otros. Este sistema de plantaciones, además de tener un carácter económico, es también un modo de existencia y un marco cultural donde toman su origen muchos temas de la tradición antillana oral y escrita.

La presencia de este núcleo ubicado en la provincia Ciego de Ávila, municipio Baraguá, propició la apropiación de una rica tradición cultural que ha sobrevivido hasta nuestros días y que

plasmaremos a través de la exposición y caracterización del discurso narrativo oral de origen antillano.

La metodología seguida para la realización de este trabajo ha tenido como bases teóricas fundamentales las utilizadas por Zoya A. Guetman en su trabajo "Estructuras estilísticas de textos folklóricos". Además, nos hemos permitido incorporar algunos elementos para facilitarle al lector un mayor esclarecimiento.

En la obtención de estos datos se utilizó el método de la entrevista grabada, tratando de lograr la mayor espontaneidad posible. Las transcripciones brindadas por las grabaciones fueron realizadas con esmerado cuidado para que el *corpus* recogido fuese lo más fiel y verídico. En este sentido la labor hubo de ser persistente, considerando que estas personas de origen o de ascendencia extranjera no son abiertas en relación con la transmisión y el conocimiento de su cultura para con los que pertenecen a otra nacionalidad. De este trabajo de campo se obtuvo 10 entrevistas, destinada cada una a un informante en específico. De ellas, 5 se realizaron a inmigrantes originales, de nombres y características siguientes:

Ruby Hunt: originaria de Jamaica, sexo femenino, edad 70 años.

Loreta Hepburn Smith: originaria de Jamaica sexo femenino, edad 75 años.

Margarita González Roland: originaria de la Isla de Guadalupe, sexo femenino, edad 77 años.

Harry George Stevenson: originario de Jamaica, sexo masculino, edad 72 años.

Celia Leonora Campbel: originaria de Barbados, sexo femenino, edad 90 años.

Los 5 restantes, todos cubanos, son descendientes de la primera generación, a los que se les tomaron los datos que presentamos a continuación:

Modestina Hill: de padre procedente de Barbados y madre de Jamaica, sexo femenino, edad 73 años.

Teófilo Gay: de padre procedente de Granada y madre de Panamá, sexo masculino, edad 62 años.

El cuento popular es anónimo, tradicional y realista, trata de la vida actual del hombre; cargado de elementos maravillosos, satirizantes y costumbristas, moraliza solo en términos universales y se convierte en un tesoro inagotable de ideas y de creencias tanto profanas y religiosas, por lo que tiene un valor inestimable para la ciencia.

Norma Lobell Brow: de padres procedentes de Barbados, sexo femenino, edad 59 años.

Irene Osborne: de padres procedentes de Barbados, sexo femenino, edad 72 años.

Alfredo Springer: de padres procedentes de Jamaica, sexo masculino, edad 43 años.

De estos grupos recogimos un conjunto de 5 cuentos y 6 juegos, 3 practicados por adultos y 3 por niños

En el caso del material recolectado existe la peculiaridad de que, a pesar de ser muchos de nuestros informantes nacidos o residentes en Cuba desde hace varios años, su variante dialectal sigue funcionando en diferentes esferas de la vida cotidiana. Esto hace que en las transcripciones encontremos problemas lingüísticos de interferencia y contacto entre lenguas, que obstaculizan la comprensión de los textos orales. De ahí se derivó la necesidad de un proceso de traducción e interpretación, en el que se ha sido excesivamente cuidadoso, pues se conoce que el lenguaje coloquial reflejado en una obra folklórica resulta alterado, es decir, redactado y por tanto privado de espontaneidad; el texto pasa por el estilo de escribir del autor. Por esta razón nos hemos mantenido muy al margen en este sentido, tratando de mantener su originalidad sin "hermosearla ni perfumarla", como diría Feijóo (1981). En estos textos solo se han introducido algunos elementos aclaratorios indispensables para su comprensión. Es importante señalar que no se incluyen los cantos que acompañan a los juegos, por lo que el lector interesado deberá remitirse a las transcripciones.

Apreciaciones teóricas referentes a cuentos y juegos

Dada la enorme importancia que tiene para la ciencia la recopilación de textos de línea tradicionalista y folklórica es pertinente la valoración de este pequeño conjunto de testimonios orales, reflejo de una amplia gama de relaciones sociales, económicas, etnológicas y culturales por las que han pasado, en su historia, los países bañados por el Mar Caribe.

Mediante la lengua materna se posibilita la adquisición de conocimientos, la difusión de su cultura, la preparación de los ciudadanos, etc. Esta herencia social es la realidad inmediata del pensamiento, por lo que se hace obligación perentoria de toda comunidad proporcionar a sus miembros un dominio amplio deeste tesoro. Es ella, precisamente, la expresión de la personalidad del grupo, un medio de identificación con respecto a su cultura.

Si queremos dar a nuestras generaciones futuras las posibilidades de exten-

der los límites de nuestro mundo, es imprescindible ampliar el estudio de las lenguas y de su tradición oral. Esta se transmite de generación en generación, a través de los siglos, pueblos, razas, y conserva en su fondo tradicional vestigios evidentes de su carácter popular verdadero, ya que todo testimonio oral es en fin de cuentas un testimonio humano, y como tal, vale lo que vale el hombre, máxime cuando nos lleva a un vínculo entre el hombre y la palabra.

El cuento popular es anónimo, tradicional y realista, trata de la vida actual del hombre; cargado de elementos maravillosos, satirizantes y costumbristas, moraliza solo en términos universales y se convierte en un tesoro inagotable de ideas y de creencias tanto profanas y religiosas, por lo que tiene un valor inestimable para la ciencia.

La transmisión de juegos, tanto infantiles como de adultos, ha sido a lo largo de la humanidad un gran potencial de tradición y cultura.

Schiller fue tal vez el primero en subrayar la importancia excepcional del juego en la vida de la cultura. En la decimoquinta de sus *Cartas sobre la educación estética del hombre* dice: "Quede bien entendido que el hombre solo juega en cuanto es plenamente tal y solo es hombre completo cuando juega." (Callois, 1958:7)

No solo Schiller pudo valorar y defender la relación o identificación hombre-juego y la importancia fundamental que esta ha tenido en el desenvolvimiento de la vida y las actividades del hombre, sino que otros importantes filósofos, entre ellos Wilhem Wundt, expuso interesantes criterios. Él dijo: "El juego es el niño del trabajo, no hay forma de juego que no encuentre su modelo en alguna ocupación seria que le preceda en el tiempo." (Ibídem)

Para Wundt el juego se presenta como la educación del cuerpo, el carácter o la inteligencia, que después el niño deberá demostrar y poner en práctica. No está dispuesto a dar recetas sino a desarrollar aptitudes.

Mediante el juego se trasmiten tecnologías y conocimientos prácticos y aún conocimientos en general. Además, manifiesta los gustos, las maneras más comunes de razonar y al mismo tiempo educa o arrastra a los jugadores lo mismo a defectos que a virtudes. De manera que un juego honrado puede servir para definir algunos de los conocimientos morales e intelectuales de un pueblo, convirtiéndose así en factores de imagen de la cultura de este.

Son de relevante importancia, pues pueden servir de reflexión para el trabajo, las ideas del etnólogo Pierre Erny, el cual hace referencia al papel esencial que puede desempeñar respecto al grupo o asociación de niños: "Mediante el juego, el niño no solo desarrolla aptitudes físicas, verbales e intelectuales sino que amplía su capacidad para la comunicación, abre el diálogo entre individuos de orígenes lingüísticos o culturales distintos." (1980:8)

La segmentación de los cuentos se realiza por actos discursivos: el discurso o lenguaje del autor y el discurso o lenguaje de los personajes

Las representaciones que se desarrollan en los juegos de origen antillano, principalmente los destinados a ser jugados por adultos, están dirigidas fundamentalmente a actividades productivas y económicas, así como a actos y hechos cotidianos.

Un elementos importante que destacar es que la mayoría de estos juegos se efectúan en forma circular; cumplen con ello la delimitación de la zona principal de acción y en ocasiones realizando función coral, indicando lo que la persona elegida o los demás integrantes del círculo deben hacer o decir. Puede también ocurrir que, desde dentro del círculo, sobresalga la voz de un personaje rector que está facultado para guiar a los demás integrantes y hasta tomar decisiones por el resto de sus compañeros.

La mímica es de suma importancia entre los elementos decisivos dentro del juego. Junto al canto, componen la guía de la acción a realizar. El canto es precisamente el que lleva la dinámica del juego: la comunicación tanto verbal como gestual para jugadores y espectadores. La mímica, entonces, está destinada a representar lo sugerido en el canto, a lograr su escenificación.

Dentro de esta amalgama de manifestaciones la danza también cumple su función. Muchos de los juegos no pasan de ser más que una rivalización entre los integrantes en relación a destrezas corporales, a la flexibilidad de las caderas, el movimiento ondulatorio de la cintura, etc.

En el caso de los juegos infantiles se mantienen estas cualidades, aunque existen ciertas variaciones en la semántica de los cantos, más propios, como la lógica indica, a los temas de interés para los más jóvenes, además de estar acompañados de mucho movimiento: saltos, gestos manuales, etc.

A modo general, estos juegos tienen la peculiaridad de presentar una íntima ligazón entre oralidad, gestualidad, música y danza.

Referencias históricas de los cuentos y juegos caribeños

Los cuentos y juegos recogidos circulan con facilidad y entusiasmo entre los inmigrantes antillanos, pero es imprescindible la mención de ciertas actividades que realizan en situaciones específicas y en determinadas fechas, que fomentan la trasmisión de su oralidad.

La famosa celebración del 1 de Agosto es uno de los festejos más importantes realizados por los anglocaribeños, por conmemorarse ese día la independencia de esos países de la metrópoli inglesa. Se realiza desde 1917, cuando se institucionaliza el barrio a partir del primer nacimiento y bautizo ocurrido en el lugar. Esta actividad era dirigida por la iglesia episcopal, como institución principal, y apoyada por la administración del central. A partir del triunfo de la Revolución se interrumpe su festejo, pero se revitaliza en 1978 por la gestión de rescate del Frente Atlas de la Cultura Po-

En la obtención de estos datos se utilizó el método de la entrevista grabada, tratando de lograr la mayor espontaneidad posible. Las transcripciones brindadas por las grabaciones fueron realizadas con esmerado cuidado para que el corpus recogido fuese lo más fiel y verídico.

pular Tradicional Cubana. El programa de actividades que se ofrece el 1 de Agosto trata de abarcar la participación de todos los integrantes de la comunidad. La mañana se dedica a los más pequeños. Se distribuyen entre ellos el *bown* (pan de gloria y *sugar water),* así como otros dulces de tradición antillana, además de realizarse juegos que gozan de gran prestigio en el Caribe. Son muy practicados la guerra de la soga o *estol ront guao, grease pole* (palo engrasado), las carreras en sacos, y otros no tan conocidos y un poco más específicos de su tradición, como son: *enhebrando agujas* (a pasos rápidos los niños tratan de enhebrar una aguja, y el que primero logre llegar a la meta con la aguja enhebrada es el ganador); *mock man* o muñecón (se sitúa un muñecón a 6 o 7 metros de distancia; el ñiño que logre derribarlo en tres tiros con pedazos de madera será el ganador); *tumbar al gordo* (el juego consiste en intentar tumbar a un individuo grueso que hace muchos años vive en el barrio, y que con más de *66* años todavía participa cada 1 de Agosto); *el limón y la cuchara* (los participantes sostienen un limón en una cuchara que sujetan entre sus dientes, y parten a pasos rápidos hasta el final, tratando de no dejar caer el limón). No faltan en las fiestas los encuentros deportivos, como el famoso *cricket* (juego inglés semejante al béisbol, en el que se enfrentan dos bandos; el pitcher tira la pelota por encima del brazo y el bateador trata de evitar que se derriben las tres barras situadas detrás de él. Actualmente, al no disponerse de trajes adecuados y por resultar un riesgo ha sufrido adaptaciones, y fue sustituido finalmente por el béisbol).

A partir de las dos de la tarde dos personajes muy populares, el burrito *donkey* y el hombre con zancos guían a la multitud hasta la pista de baile, donde se escucha una explicación en inglés y en español acerca de la conmemoración de la fecha. Acto seguido comienza la representación más profunda de su folklore, y se ejecutan danzas tradicionales, cantos, etc. Se lleva a los más ancianos de la comunidad a presenciar estas representaciones, y muchos de los jóvenes bailan con ellos algunos pasillos, continuando así la fiesta hasta el anochecer.

Otras de las actividades que propician la difusión de las tradiciones es la Celebración de los nueve días. Esta se realiza justamente a los nueve días de enterrar a un difunto; con esto se acababa el llanto y el sufrimiento para continuar en la dinámica de la vida. La celebración era propia de adultos: se narraban cuentos jocosos, se realizaban juegos, y hasta hay referencias de la existencia de un organizador o personaje animador que guiaba la actividad. Se conocen como "juegos de velorios", entre otros, el juego de las flores o de las viandas, el juego del gallego, el de la prenda y la bola, etc.

Desde 1917 se ejecutan danzas caribeñas en Baraguá. Entre las de mayor popularidad se encuentran las siguientes:

- *Danza de la cinta* o *May Pole.* Su ori-gen no solo es atribuible al continente europeo, sino también al americano, por lo que ha pasado a formar parte de la cultura tradicional jamaicana. En su parte principal se procede a la confección de un tejido con cintas alrededor de un palo por medio de la danza, donde intervienen varias parejas.
- *Danza Slay Man Goose* u *Hombre que mata gallinas*. Este baile versa sobre la expulsión de un ladrón que roba gallina y huevos. Se realiza entre semicírculos y diagonales.
- *Danza limbo.* Es de carácter competitivo, y sirve para demostrar la flexibilidad corporal mediante una soga. Se tira de ambos extremos de esta, y cada participante cruza por debajo, arqueando el cuerpo sin tocarla. Poco a poco se va bajando la soga hasta que uno solo, el vencedor, es quien logra pasarla.
- *Danza el cuadril.* Su nombre procede de las llamadas cuadrillas. El vestuario y la música son tomados de Europa, pero enmarcadas en las costumbres del Caribe. Es propia de salón, y se puede tocar con clarinete y violín, o a la forma popular jamaicana: con guitarra, filarmónica y un recurso de percusión que podría ser hasta una lata grande.

Además de estas danzas mencionadas, se mantiene otro grupo de ellas que también gozan de gran aceptación, pero no las mencionamos por no ser la manifes-

El juego manifiesta los gustos, las maneras más comunes de razonar y al mismo tiempo educa o arrastra a los jugadores lo mismo a defectos que a virtudes. De manera que un juego honrado puede servir para definir algunos de los conocimientos morales e intelectuales de un pueblo, convirtiéndose así en factores de imagen de la cultura de este.

tación danzaría objeto de análisis en nuestro trabajo. Mencionemos, no obstante, que al igual que los juegos y cuentos, las canciones y el contenido de las danzas demuestran generalmente una intención satírica, que mediante el baile, le proporciona al cuerpo alegría, dinamismo y flexibilidad.

También es típico de este grupo el cultivo de plantas poco utilizadas por los cubanos. Se destacan:

- *El árbol del pan.* En Santiago de Cuba es llamado *mapén* y en Baracoa *guapén.* Lo suelen comer maduro y en dulce.
- *El jengibre.* Planta oriunda del Asia tropical que se utiliza para adicionarlo al *soril.*
- *Soril, comúnmente llamado saril*. Flor de cinco pétalos que se emplea para la confección de un vino tradicional. Sus pétalos se hierven con jengibre y azúcar. El resultado es un delicioso vino rojizo.
- *Seso vegetal o jaquí.* Es otra de las plantas que más cultivan. Se utiliza principalmente en la preparación de salsas para comer con pescado, por el que sienten gran preferencia. Además el seso forma parte del plato típico *cukoo.*

A partir de 1966, los habitantes del barrio comenzaron a tener participación activa en el movimiento de aficionados, y ya en 1976 se funda la Brigada Artística La Cinta, integrada por el grupo Calipso Boy's y el grupo folklórico La Cinta. Han obtenido numerosos reconocimientos en eventos nacionales e internacionales: En 1978 formó parte de la delegación Artística de la provincia avileña al XII Festival Mundial de la Juventud y los Estudiantes; fue primer lugar en el VII Festival Nacional de Obreros Aficionados al Arte; han participadlo en las ferias de arte popular efectuadas en Sancti Spíritus y Ciego de Ávila; en 1984 realizaron un exitoso viaje a la República de Guyana para participar en la celebración del 1 de Agosto, ocasión en que se cumplía el 150 Aniversario de la Abolición de la Esclavitud. Destacada fue su participación, en 1979, en Carifestas, evento que refleja la conciencia de la propia riqueza cultural que viene generalizándose en las Antillas y que demuestra la unidad artística y folklórica de estos países. Acerca de él manifestó Carpentier: "De ahí que Carifestas 1979 es algo más que un conjunto de regocijos y de músicas, es algo más que una fiesta, es algo como un ritual de identificación. Habrá días de alegrías, de danzas, holgorios, pero días que serán algo más, porque en ellos podremos confrontar lo que nos une y lo que nos distingue, lo que nos hace semejantes y a la vez lo que nos singulariza, lo particular y lo general, lo que es genuinamente de unos y patrimonio de todos." (1980:8)

Actualmente esta Brigada Artística La Cinta se destaca entre los demás grupos de aficionados, y mediante ella se ha promovido la extensión de la cultura anglocaribeña a los niños, a algunos grupos híbridos de cubanos y caribeños, así como al grupo camagüeyano Maraguán, que ha seguido los pasos danzarios de esta tradición y son un ejemplo de excelente recepción cultural y folklórica.

Estructura de los cuentos

Para la realización del análisis partimos primeramente del título, centro organizador y del sentido del texto. Este representa el contenido no velado, el presentador de lo que será significativo. La calidad informativa del título, es decir la presencia de la información conceptual o factual, depende ante todo de su extensión, así como del sentido o significado de las palabras componentes.

En los casos de los cuentos recogidos, es característica generalizada la ausencia de título, que probablemente se ha perdido en el curso de su trasmisión de una generación a otra. Los nombres con que se presentan los textos responden al objetivo de lograr una identificación rápida y proporcionar mayor facilidad en el trabajo.

Para el desmembramiento estructural se han seguido los lineamientos de E.V. Litvinenko. (1990)

En los textos folklóricos se puede destacar con más o menos claridad los siguientes constituyentes:

1. Inicio (frases iniciales del texto).
2. Texto propiamente dicho.
3. Fin (frases finales).

La lingüística del texto suele analizar el primer elemento mediante fórmulas. Estas no tienen como objetivo imitar el procedimiento literario, sino que aparecen debido a las tradiciones populares que lo reflejan fielmente de un modo espontáneo. En el material recogido detectamos que de los cinco cuentos en dos aparecen algunas de las estructuras utilizadas por Litvinenko:

Había + N (suceso) + comp. atributivo.

Ej. *Había do borracho que to la noche ello va la tienda a tomal.*

Equivalente de esta fórmula, se encuentra otra estructura inicial de uso menos frecuente:

Era (eran) + N

Ej. *Eran dos amigo pero estaba bravo los do...*

Según estudios realizados por E.V. Litvinenko, esta estructura apareció como resultado de la reducción de la fórmula inicial **Este (esta, estas, estos) + era (eran) + N (n + n)**, quedando como resultado: **Era (eran) + N (n + n).**

En los tres cuentos restantes, en calidad del primer componente, no se adoptan ningunas de las fórmulas propuestas en el artículo, pues se inician con palabras o frases truncas, y en otros casos con artículos.

Ej. *Ta de un hombre...*
Trabajaba lleva to su dinero a su señora...
El prime ve que él pone zapato...

En cuanto a las frases finales a que alude Litvinenko en su texto, tampoco encontramos muchas semejanzas en el material recogido; sin embargo, él hace referencia a un aspecto en que hay puntos de contacto, aunque no se trate de texto de género fabulístico: "El fin del texto folklórico, es decir, las frases finales que forman el último constituyente de la composición estructural del texto, contiene en sí muy pocas veces sentencias y moralejas, tan propias de los textos de género fabulístico. No obstante, en algunos textos folklóricos que abarcan aproximadamente el 15% del total de los textos analizados, hemos encontrado fórmulas finales de carácter conclusivo, explicativo y hasta moralizante." (1990:12)

No se puede señalar que en el trabajo hallemos fórmulas moralizantes, aunque sí cierto carácter conclusivo y explicativo que se siente al terminar de leer el texto; si no explícitamente, por lo menos de una forma velada, insinuada, conjuntamente con el elemento satírico y risible.

En el texto propiamente, se revelan parámetros o categorías gramaticales. Las que se observan con mayor claridad son segmentación del texto, coherencia y modalidad.

La segmentación de los cuentos se realiza por actos discursivos: el discurso o lenguaje del autor y el discurso o lenguaje de los personajes. En los cuentos recopilados suele combinarse la narración del autor y el lenguaje de los personajes.

En relación a la coherencia, determinamos primeramente que se trata de un tipo de enlace entre las partes textuales que permite comprender el texto como una determinada sucesión de acciones y acontecimientos desarrollados en el tiempo y en el espacio, es decir en *continuum*. Se logra en los textos folklóricos con ayuda de medios gramaticales: pronombres demostrativos, adverbios y locuciones adverbiales de lugar y de tiempo, así como conjunciones. En el conjunto de cuentos antillanos pudimos apreciar que, a pesar de tener grandes alteraciones sintácticas, mantienen los elementos de enlace que llevan los hilos de la anécdota.

La modalidad es la categoría que denota el carácter acabado, concluido, la valoración subjetiva del autor de los acontecimientos que describe, de los personajes, de su conducta y el modo de actuar; contribuye a revelar la información sustanciosa, conceptual, lo que asegura el fin. La presencia de tal categoría se aprecia claramente en los cuentos, pues en general manifiestan la inteligencia, la comprensión de los personajes, su astucia y habilidad, su ingenuidad o estupidez. En específico, estos cuentos de origen antillano versan sobre hechos de la vida cotidiana, vicios y defectos humanos. Son frecuentes los personajes que gustan del disfrute de placeres (como la bebida), o avaros, ignorantes o de muy bajo nivel cultural. Todo ello conduce a que el cuento tome un giro humorístico. Es notable además la inclusión de palabras y nombres en inglés dentro del texto en español, ayudando así a propiciar situaciones problemáticas generadas por el desconocimiento. La eticidad y el doble sentido también tienen lugar en ellos, trasmitiendo de tal forma mensajes indi-

rectos que deben ser captados por los oyentes con gran viveza.

Juegos infantiles

London Bridge

Do niño sea hembra o sea varone, pero se levanta la mano en pareja; tonce otro niño que etá en el puente cuando llega a la niña que dice: *shap at the head, shap at the head* ella acierra el puente. *A bridge* es un puente de en Londre; tonce dicen que se etá cayendo muy suave, muy *merrily.* Tonce *if you call to the shap,* los niño e lo que está representando *the bridge.* La do muchachita representa el puente de Londre que se etá cayendo y los niño etá abajo del puente. Cuando el último pasa el puente lo ciera como si lo van quitando la cabeza.

Canto

London Bridge is falling down, falling down, falling down, London Bridge is falling down so merrily. Then you call for de shap and shap of the head, shap of the head, shap of the head, then you call for de shap and shap of the head, so merrily.

Homphy Domphy

Unos con un grupo de niño chiquito; tú coja a uno y le dice: *This is Homphy Domphy* (es como tú goja to eso niño, tan todo brincando y tú dice: ete es *Homphy Domphy). Homphy Domphy* es un huevo, tonce el huevo se caió, se reventó y no se pudo recoger más. Coge a un niño en representación del huevo.

Canto

Homphy Domphy sat on the wall, Homphy Domphy had a great fall, not all the king men, not *all the horses could get Homphy up again.*

Los puerquitos

Hay un grupo de niño chiquito y tú le pongo la manito, lo está entreteniendo porque son niño chiquito, le pongo la manito y dice:

Canto

This is a pige went to market
This is a pige state at home
This is a pige hat ros beaf
This is a pige hat not
This is a pige cry, hui, hui, hui,
I *can 't find my way home*

Eso son juego de niño chiquito (ante había menejadores que juegan en el círcolo infantil que la que lo están cuidando lo niño hay que buscarle entretenimiento) tú los pongo ahí asentar y está ahí, entonce lo niño les interesan, se ponen su manita y aprende.

Juegos de adultos

Rosibell

Un círcolo. Cualquiera, hembra o mujer, cualquiera que ser. Entonce hay uno que ta cantando: *Rosibell lo be lo.* Ello responde: *Rosibell lo be lo.* El coro na ma que tiene que dicir: *Rosibell lo be lo.* Entonce cuando él dice, bueno *Rosibell* vaya y buque un hombre, entonce tú va a bucar al hombre y me lo trae a mí. Entonce si no está mi agrada yo vaya decir: *Rosibell put in bakare,* quiere dicir vuelve a poner en su lugar donde estaba. Entonce cuando él viene yo va a decí: bueno, traigo otro hombre y cuando él lo traigo dicí: bueno, eso si e un hombre para usted.

Canto

Rosibell dances around the ring,
Rosibell lo be lo, Rosibell rund around
the ring, Rosibell lo be lo, Rosibell---------
----------,[1] Rosibell lo be lo be lo
Rosibell lo be lo, Rosibell brings a man to me, Rosibell lo be lo, Rosibell that a man for you, Rosibell lo be lo, Rosibell puts him back in the ring, Rosibell lo be lo, Rosibell lo be lo be lo Rosibell lo be lo, Rosibell brings another man, Rosibell lo be lo, Rosibell that the man for you, Rosibell lo be lo, Rosibell lo be lo be lo, Rosibell lo be lo.

John Belicos

Ese e igual qun círcolo. Tonce dice: que estoy en el círculo y el *watch man* policía no me puedo contrar, John Belicos; entonce *insai* quie dicir entra pa dentro, el policía está bucando ahora, el está poniendo (robando) la boniato. Entonces el policía cae atrá de él; entonce él salió del círcolo y dando vuelta, entra y sale hasta que se cansa; cuando dice *upsaid, the other,* adentro, buque manero pa ponele a él, entonce él, entonce él etá entrando y tú entrando atrá de él pa cogelo.

Canto

Around the other, John Belicos, and the watch can 't catch me, John Belicos, inside the other, John Belicos, outside the other, John Belicos, around the other, John Belicos, and the watch can't catch me John Belicos, inside the other, outside the other.

Los pollitos

Viejita fui al marcado pa compral uno cuanto pollitos se (se fue al marcado pa com uno poito) y encontró co una mujé. Entonce él dijeron que le de uno y dijeron que no. Entonce dicí: sí, tú tiene que dalme uno porque lo necesito uno; y el dice que no. Entonce dice: que mujé ma gandía que no me quiere da uno poito. Entonce el que etá aquí alante bucando manera pa cogel un pollito y entonce la viejita con el vestido ancho dándole pa coge su pollito.

Canto

One day, one day, concor day, l went to the market, concor day, and l met an old lady, concor day, there was a boy for chikens, concor day, I asked for one, concor day, and she won't give me nom, concor day, what a greedy old lady, concor day, and a chic so large, concor day, and a uck chill chuch, concor day, and I coming for one, concor day, and l most get one, concor day.

Cuentos

Rinidie

Trabajaba, lleva to su dinero a su señora para Rinidie; viene un hombre que taba oyendo cuando él dice esa cosa y cuando el hombre se fue par trabajo, el hombre que taba oyendo fue a la casa:

-Dame el dinero pa Rinidie.

Y cuando viene el esposo a la pregunta:

-¡Dame el dinero que yo le di pa guardar pa Rinidie!

-¡Ay, Sire, yo se lo di al hombre que busca a Rinidie, yo se lo di el dinero!

-¿Quién e Mister Rinidie?

El avaro

Ta de un hombre que no le gusta gastaba el dinero, entonce él se enfejmó y fue al médico y el médico le dio quel vivia muy lejos de la cocina pero el entendía que el médico quie dicir que no pone la cocina más cerca de la casa y cuando él fui pa la casa él empezó a tumbar la cocina y la mujer lo pregunta:

-*iYan,* que tú ta haciendo?

-Dice:

-*The doctor tell me me live to faifer the kitchen* entonce yo va a ponerle cocina *kitchen near the house*

-*Yan, is a fool,* el médico no quiere dicil eso, el médico quiere dicil que tú tiene que comel, por eso él le dio que vive enfermo.

El borracho

Había do borracho que to la noche ello va la tienda a tomal. Ahora ello se iban, uno iba el otro venía. Entonces lo pregunta:

-Buena *Fillip. ¿La* tienda se ceró?

-Dice:

-Sí, la tienda se cero, pero el cuarto de tu madre ta abierto

Los amigos

Eran dos amigos, pero estaba bravo los do, una ta brava con la otra pero la otra no tenía parece que estaba bravo con ella. Y él lleva al amigo para tomar. Cuando fui a tomar él hecha coco en el vaso, dependiente vene a echar el ron, tiene el vaso arriba para tomar y e tomar y el dependiente di:

-No toma eso, tómalo usté.

Y cuando el hombre tomó, na má camina un poquito pa su casa, se cayó y se murió.

Los zapatos

Variante número I.

El primé ve que él pone zapato y caminando así, e otro hombre lo ve a él.

-¿De cuándo usté ta dentro de (le fuá) policía?

-Dice que yo nunca esta en eso e la policía, pero yo ando con zapato que yo toy jovencito.

Variante número II.

Él estaba en eso de policía pero el otro camina tan figorí que el hombre tiene que preguntar:

-¿De cuándo tu te metí en e policía?

-No, yo nunca ta en e policía pero yo ando con zapato cuando yo soy de varón.

Es que no sabe caminal bien como uno camina decente.

Interpretación de los textos

Homphy Domphy

Este juego se hace con un grupo de niños chiquitos. Se coge a uno y se le dice a los restantes niños que forman el círculo: "este es Homphy Domphy".

Homphy Domphy es un huevo, entonces el huevo se cayó, se reventó y no se pudo recoger más. El niño es la representación del huevo. Después que el niño está en el centro, se mueve la ronda y se acompaña con el canto.

Los puerquitos

Se hace con un grupo de niños chiquitos que se está entreteniendo. Ellos ponen la manito y se hace corresponder cada dedo con un verso de la canción.

Entonces los niños se interesan, ponen sus manitos y aprenden.

London bridge

Son necesarios dos niños; pueden ser lo mismo hembras que varones. Ellos levantan las manos en parejas, en forma de puente. Al pasar otro niño por debajo del puente se oye una parte de la canción que acompaña al juego y que dice: *Shap at the head, shap at the head,* lo que indica que hay que pasar muy rápido, y entonces se cierra el puente.

Bridge es un puente de Londres. Entonces dicen que se está cayendo muy suave. Los niños son los que están representando el puente de Londres que se está cayendo y se está cayendo y los niños están debajo del puente. Cuando el último pasa, el puente se derrumba.

Rosibell

Se hace un círculo. Puede ser un hombre o una mujer el que pase al medio. Primeramente siempre es una mujer, que

es la que hace el papel de Rosibell. Uno seleccionado del círculo se pone a cantar: *Rosibell lo be lo be lo* y los restantes del círculo hacen el coro: *Rosibell lo be lo,* que es lo único que ellos tienen que cantar.

La persona seleccionada del círculo después dice: "¡Bueno, Rosibell, ve y busca un hombre y tráemelo a mí!" Si el hombre que ella trae no es de su agrado, entonces él dice. Vuélvelo a poner en el lugar donde estaba. Entonces Rosibell pasa al medio del círculo de nuevo y espera a que le den la orden de traer a otro hombre. Si este logra agradar a la persona, entonces él dice: "¡Bueno, ese sí es un hombre para usted!"

John Belicos

Se hace en forma de círculo. Hay un personaje que se encuentra dentro que por robar boniatos es perseguido por el policía que se encuentra fuera. Al llegar a la parte del canto donde dice: *inside* (dentro) y *outside* (fuera) ambos personajes comienzan a correr por el círculo, entrando y saliendo de este.

Los pollitos

Un hombre fue al mercado y se encontró con una viejita. Él le pide a ella que le venda un pollito, porque necesita uno, pero ella le dice que no. Entonces él le dice:

-¡Qué mujer más gandía que no me quiere dar un pollito!

El juego consiste en lograr cogerle un pollito a la viejita, que trata de protegerlos con su vestido.

El avaro

Este es un hombre que no le gustaba gastar el dinero. Entonces él se enfermó y fue al médico. Este le dijo que su problema era que él vivía muy lejos de la cocina. Pero el hombre entendió que el médico quería decir que tenía que poner la cocina más cerca de la casa. Cuando él regresó, empezó a tumbar la cocina, hasta que su mujer le pregunta:

-John, ¿qué tú estás haciendo?

-¡El doctor me dijo que tengo que poner la cocina más cerca de la casa!

A lo que ella responde:

-¡John, tú estás loco, el médico no quiere decir eso, el médico quiere decir que tú tienes que comer más y que es por eso que siempre estás tan enfermo!

Rinidie

Él trabajaba y llevaba todo su dinero a su señora para Rinidie (días de mucha agua). Un hombre que estaba oyendo cuando él se lo decía a su mujer, espera a que él salga para su trabajo, llega a la casa y le dice a la mujer.

-Dame el dinero para Rinidie.

Y ella se lo entrega. Al regresar el esposo del trabajo le dice a su señora:

-¡Dame el dinero que yo le di a guardar para Rinidie!

Entonces ella dice:

-¡Ay, sire, yo se lo di al hombre que busca a Rinidie! ¡Yo le di el dinero! ¿Quién es Mister Rinidie?

El borracho

Había dos borrachos que todas las noches iban a la tienda a tomar. Esa noche uno iba y el otro venía, entonces uno le pregunta al otro:

-Buenas, Fillip, ¿la tienda se cerró?

Y el otro responde:

-Sí, la tienda se cerro, pero el cuarto de tu madre está abierto.

Los amigos

Eran dos amigos, pero estaban bravos los dos. Uno estaba bravo con el otro. Uno de ellas invita al otro a tomar y le echó coco en el vaso. Cuando el dependiente viene a echar el ron se da cuenta y le dice al que le echaron el veneno.

-¡No tome eso, tómelo usted!, le dijo al otro.

Y cuando el hombre se lo tomó, nada más caminó un poquito para su casa, se cayó y se murió.

Los zapatos

Era un hombre que por primera vez se ponía zapatos. Al ponérselos, comienza a caminar tan gracioso, alzando las piernas, que otro hombre que lo ve a él le dice:

-¿Desde cuando tú te metiste en la policía?, y él responde:

-Yo nunca he estado en la policía, pero hoy ando con zapatos y me siento jovencito.

NOTA

[1]En los casos en que aparecen espacios en blanco y subrayados denotan partes de textos que no se han logrado rescatar, así como la no traducción de los cantos, debido a que muchos de los informantes no conocen qué significan en específico, por lo que se ha preferido mantener absoluta fidelidad

BIBLIOGRAFÍA

Alvarez, Estévez, Rolando*: Azúcar e inmigración. 1900-1940*, Editorial de Ciencias Sociales, La Habana, 1988.

Baraguá Sugar State: *Central Baraguá. Relación de obreros en activo, zafra 1945*, Baraguá, 1945.

Benítez, José Antonio: *Las Antillas, colonización, azúcar e imperialismo*, Instituto Cubano del Libro, La Habana, 1977

Cabrera, José Ramón: *Memorias del término Ciego de Ávila y sus centrales*, Ciego de Ávila, 1919.

Callois, Roger: *Teoría de los juegos*, Ed. Seix Barral, Barcelona, 1958.

Carpentier, Alejo: "La cultura de los pueblos que habitan en el Mar Caribe", en *Revista Casa de las Américas*, n. 118, La Habana, 1980.

Castro GonzÁLez, Surgió: *Monografía cultural del municipio*, Baraguá, 1991.

Fijóo, Samuel: *Cuentos populares cubanos de humor*, Ed. Letras Cubanas, La Habana, 1981, p. 2.

González, Clara Teresa: *El llamado barrio jamaicano, uno de los focos culturales de Ciego de Ávila*, Baraguá, 1990.

Guetman, A. Zoya: "Estructuras estilísticas de textos folklóricos", en *Revista Islas*, n. 95, Universidad Central de Las Villas, Santa Clara, enero-abril, 1990.

Litvinenko, V.E.: "Composición, estructura y parámetros de los textos folklóricos en prosa", en *Revista Islas*, n. 95, Universidad Central de Las Villas, Santa Clara, enero-abril, 1990.

Valdés Bernal, Sergio: *Inmigración y lengua nacional*, Editorial Academia, La Habana, 1994.