

SUSANA FRISANCHO HIDALGO
(editora)

ENSAYOS CONSTRUCTIVISTAS



Capítulo 7



Ensayos constructivistas

Susana Frisancho Hidalgo, editora

© Susana Frisancho Hidalgo, 2016

De esta edición:

© Fondo Editorial de la Pontificia Universidad Católica del Perú, 2016

Av. Universitaria 1801, Lima 32, Perú

feditor@pucp.edu.pe

www.fondoeditorial.pucp.edu.pe

Diseño, diagramación, corrección de estilo
y cuidado de la edición: Fondo Editorial PUCP

Primera edición: junio de 2016

Tiraje: 500 ejemplares

Prohibida la reproducción de este libro por cualquier medio,
total o parcialmente, sin permiso expreso de los editores.

ISBN: 978-612-317-181-0

Hecho el Depósito Legal en la Biblioteca Nacional del Perú N° 2016-06977

Registro del Proyecto Editorial: 31501361600477

Impreso en Tarea Asociación Gráfica Educativa

Pasaje María Auxiliadora 156, Lima 5, Perú

LEYENDAS Y CUENTOS MALGACHES: SU RELEVANCIA EN LA EDUCACIÓN

José Luis Linaza Iglesias / Jorge Seco / Giovanna Peña

1. INTRODUCCIÓN

Este primer informe sobre la importancia de leyendas y cuentos en la educación infantil es fruto de una investigación realizada en los primeros años del siglo XXI, en la que José Luis Linaza tuvo la oportunidad de visitar y recorrer varios lugares de Madagascar, así como visitar y utilizar alguna de las entonces escasas bibliotecas públicas¹. Nos ha resultado muy útil, en el desarrollo del proyecto de investigación, especialmente en lo relacionado con la recuperación, análisis y clasificación de leyendas, cuentos, fábulas e historias aún vivas en diferentes comunidades de la sierra de Ayabaca. En ambos casos, hemos tratado de establecer relaciones entre el patrimonio inmaterial de leyendas y cuentos y la educación de niños y niñas. En su momento, el estudio abordaba únicamente el caso de leyendas y cuentos de Madagascar y su influencia en escolares malgaches. En las investigaciones realizadas una década después en Perú,

¹ Este ensayo se ha escrito para el proyecto «La aplicación interdisciplinar de la Arqueología, la Educación, la Psicología y la Antropología al desarrollo sostenible de la Sierra de Ayabaca (Piura, Perú)». Resolución del Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Piura 0053-CU-2013.

hemos retomado estas ideas en relación con las leyendas preincas de la sierra peruana de Ayabaca, en la región de Piura, con la extraordinaria colaboración de los profesores Wilder Jaramillo y Efraín Ríos. Al propósito general que compartimos con ellos —recuperar y valorar la presencia de este patrimonio en la sierra piurana y poner a disposición de maestros y alumnos estas valiosas herramientas culturales—, se añade la circunstancia de la relación histórica entre Madagascar y Piura. Para los autores ha supuesto todo un descubrimiento y un reto explorar el fenómeno del patrimonio inmaterial y su relevancia para la educación a través de esta vinculación entre ambas culturas².

Analizamos en este trabajo varios cuentos malgaches, recogidos en la mencionada visita a Madagascar. Esto nos ha servido para revisar algunos de los enfoques que se vienen utilizando en la psicología para estudiar la comprensión y el recuerdo de historias y cuentos y para mostrar también algunas de sus limitaciones. Nos hemos apoyado en algunos de los trabajos de la llamada «psicología cultural», inspirada en la obra original de Vigotsky y desarrollada por autores como Jerome Bruner, para mostrar la importancia de un análisis que no se quede en la mera estructura del texto y aborde este teniendo en cuenta el marco cultural más amplio en el que se producen y transmiten estas historias. Para ello, dedicamos una primera parte a exponer algunas de las ideas que nos han servido como marco teórico para este análisis. A continuación, hacemos una breve descripción de la cultura malgache organizada en tres puntos que consideramos necesarios para situar es su contexto los cuentos analizados:

- Una primera «nota» histórica sobre el país y su cultura.
- La noción de ancestro.
- La educación tradicional de los niños malgaches.

² Agradecemos a José Alberto Ortega por la colaboración en la recopilación y análisis de los datos, así como a Jean Pierre Lacarrieu por su invitación para visitar Madagascar y su guía en nuestros primeros días en la isla.

La parte empírica del trabajo recoge tres cuentos malgaches:

- a) Con el primero, hemos utilizado uno de los modelos de la «gramática de los cuentos» para analizar la estructura del mismo y realizamos a continuación una evaluación crítica de dichos modelos.
- b) El segundo cuento nos sirve como ejemplo para señalar la utilidad de otros enfoques psicológicos que reconozcan la complejidad de una producción cultural, como es el cuento y su relevancia para ilustrar las características del «pensamiento narrativo» como diferente del «pensamiento científico». También nos sirve para ilustrar la importancia que tienen los acontecimientos históricos de una sociedad concreta en la elaboración de versiones diferentes de un mismo cuento.
- c) Finalmente, con el análisis de un cuento malgache más reciente, queremos mostrar las tensiones que en esta, como en cualquier otra sociedad, se producen entre la fidelidad a la tradición y la incorporación de conocimientos y valores nuevos.

2. LA COMPRESIÓN Y EL RECUERDO DE LAS NARRACIONES

El desarrollo humano solo es posible en el contexto de una sociedad. Las sociedades se estructuran en función de las culturas que las conforman y dan sentido a las prácticas sociales (organización social, producción, transmisión de valores, significado del mundo y de los acontecimientos, etc.).

Los cuentos (orales y escritos) forman parte importante de cada cultura y son herramientas fundamentales en su transmisión de una generación a otra. Hay un aspecto que no desarrollamos en este trabajo, pero que subyace a nuestro interés por el tema: la progresiva conversión de este género literario en un instrumento específico de educación infantil, así como sus complejas relaciones con otros géneros literarios como los mitos, las leyendas o las fábulas.

Cuando nos enfrentamos con una cultura distinta a la propia, existen tres tipos de datos o de producciones que son relevantes: una es la producción material o «patrimonio material» (construcciones, herramientas utensilios, etc.); la segunda son los documentos escritos (históricos, literarios, legales, etc.); y la tercera es el «patrimonio inmaterial», la producción oral tanto contada como cantada o actuada (mitos, leyendas, cuentos, rituales, danzas, prácticas sociales, etc.).

En general, se ha dedicado más atención a las dos primeras que a la tercera, tanto por razones teóricas, desarrollo de las disciplinas que lo analizan, como por razones prácticas; pues es más difícil acceder a esta información que requiere de la interacción directa con las personas de esas comunidades. En algunos casos, existen relaciones profundas y complejas entre las narraciones cantadas y los cuentos, como veremos en esta cultura malgache, donde la descripción de actividades cotidianas y de los acontecimientos relevantes se recoge tanto en las canciones (*hira-gasy*), como en los cuentos. A estas complejas interacciones, así como a la necesidad de abordar cuanto antes su estudio, se ha referido Juan Goytisoló en una interesante reflexión sobre la pérdida que supondría para la humanidad la destrucción de lo que la Unesco ha calificado como «patrimonio oral e inmaterial» (Goytisoló, 2001). Como señala certeramente:

Inútil decir que esta percepción sesgada y errónea de la tradición oral parte de una confusión que debemos tener muy en cuenta: cultura e instrucción no son términos idénticos, y por ello mismo los depositarios del saber oral pueden ser, y a veces son, más cultos que algunos de sus compatriotas adiestrados tan solo en el manejo de las técnicas audiovisuales e informáticas (Goytisoló, 2001).

En la psicología actual, los cuentos han adquirido entidad propia en función de la importancia que se ha ido dando a la comunicación en el análisis e interpretación del comportamiento humano y específicamente al discurso como forma de producción compleja mental y lingüística (más allá de las palabras y de las frases que caracterizaron en décadas

pasadas las investigaciones experimentales sobre memoria, lenguaje o pensamiento).

Las gramáticas de los cuentos ofrecieron un análisis de estos a partir de una estructura subyacente de carácter abstracto y que sería relevante para explicar tanto la comprensión como el recuerdo de estas historias. La primera gramática de cuentos fue propuesta por Lakoff (1972), a partir del trabajo del formalista ruso Propp (1928), *Morfología del cuento*, que analizaba los mismos según el canon de un cuento ideal y en el que llegó a identificar hasta 31 funciones distintas en los papeles de los personajes que intervienen en el cuento.

A partir de los estudios de Lakoff, se formularon otras gramáticas de cuentos para el análisis experimental de la comprensión y el recuerdo. Entre ellas cabe mencionar las de Rumelhart (1975), Thorndyke (1977), Mandler y Johnson (1977), Stein y Glenn (1979), Van Dijk y Kintsch (1983) o, entre los españoles, Marchesi y Paniagua (1983). En todas estas propuestas, los cuentos se entienden como formas lingüísticas en el mismo sentido en el que lo son las frases y se puede hablar de una sintaxis de los cuentos análoga a las de las proposiciones. Es decir, se trataría de una estructura abstracta que subyace al cuento y que está compuesta de elementos o categorías abstractas (por ejemplo, el escenario, episodios, sucesos y las metas de los personajes, etc.) organizados de forma jerárquica (aunque este es un aspecto criticado por algunos autores; ver Sebastián, 1983) y ligados por relaciones lógicas, temporales y causales a las que se suele llamar «reglas de reescritura». Estas gramáticas son abstractas y, por tanto, no varían con el contenido del cuento; sino que mantienen su estructura con independencia de los temas específicos de cada historia. El escaso margen de variabilidad estaría también regulado por normas que constituyen las llamadas «reglas de transformación».

Desde la propuesta de Propp a la investigación psicológica actual sobre comprensión y recuerdo de cuentos, hay un paso muy importante que plantea que la gramática no es solamente una característica formal del cuento, sino que se encuentra también en la mente de quién lo narra

y quién lo comprende y que constituye una especie de esquema que guía los procesos psicológicos que subyacen a la comprensión y a la memoria de estas historias:

[...] el esquema que un individuo posee de las historias consiste en un conjunto de expectativas sobre el tipo de categorías que se encuentran en ellas y sobre la forma en que se conectan unas con otras. La comprensión de una historia se contempla como el proceso de construir una representación de la narración utilizando la estructura prototípica almacenada en la memoria (Marchesi & Paniagua, 1983, p. 28).

En estos modelos de la psicología experimental, la realidad cultural y social, en la que cobran sentido las prácticas de narrar historias, se pierde y se entiende el procesamiento de los textos como el producto de una realidad mental individual y aislada del contexto cultural más amplio. Según Edwards:

Existe un escaso interés en la noción de que cualquiera de esas historias (tal y como se usan), fueran alguna vez contadas por alguien en algún sitio, y con frecuencia estas historias presentan grandes diferencias con respecto a aquellas que aparecen en las conversaciones cotidianas, o incluso en la literatura escrita. Esta tradicional falta de interés de los psicólogos en el discurso como una producción social ha dado lugar a procesos cognitivos del discurso y su procesamiento que tratan los textos como resultado neural o computacional del procesamiento de información, una expresión del pensamiento o una evidencia del funcionamiento mental (Edwards, 1997, p. 266).

Los cuentos no son por tanto fenómenos que tienen lugar en situaciones concretas, producidos por actores determinados y con funciones culturales y sociales; sino que el interés de los psicólogos se centra en ellos como productos del funcionamiento de una maquinaria mental aislada.

Un enfoque distinto sería el de la psicología cultural o psicología narrativa, que mantiene una concepción muy diferente de la mente y de los procesos mediante los cuales se construye. Bruner (1986, 1990, 1997,

2000), por ejemplo, plantea la importancia de la cultura, la educación o el derecho en la constitución de la mente como sistemas de valores y creencias que actúan en la conformación del pensamiento de los miembros de cada cultura. En sus propias palabras:

La participación del hombre en la cultura y la realización de sus potencialidades mentales a través de la cultura hacen que sea imposible construir la psicología humana basándonos solo en el individuo. Como mi viejo amigo, Clyde Kluckhohn, señalaba con insistencia, los seres humanos no terminan en su propia piel; son expresión de la cultura. Considerar el mundo como un flujo indiferente de información que es procesada por individuos, cada uno a su manera, supone perder de vista cómo se forman los individuos y cómo funcionan. O, por citar de nuevo a Geertz, 'no existe una naturaleza humana independiente de la cultura' (Bruner, 1990, p. 28).

Efectivamente, además de procesar información, una de las funciones más importantes del pensamiento humano es la de construir significados. Para Bruner, el contexto comunicativo juega un papel crucial en esta función y el sentido de las narraciones es diferente a la verificación lógica sobre la verdad o falsedad de un significado en un proceso descontextualizado de verificación lógica. Por eso, el significado cultural y convencional no puede analizarse aislándolo de los contextos comunicativos en los que se producen. Ello no impide que existan estructuras que facilitan la construcción de estos significados y que, en cierto sentido, se pueden relacionar con las diferentes propuestas que, en la psicología cognitiva, han intentado abordar este papel del contexto:

[...] Una última palabra acerca del significado, especialmente porque puede depender de la capacidad de captar una narración de la que forme parte. Hemos introducido el concepto de narración en deferencia al hecho obvio de que, al comprender los fenómenos culturales la gente no se enfrenta al mundo acontecimiento por acontecimiento, o a un texto frase por frase. Los acontecimientos

y las frases se enmarcan en estructuras mayores, ya sean los esquemas de la teoría de la memoria de Bartlett, los 'planes' de Schank y Abelson, o los marcos propuestos por Van Dijk. Estas estructuras mayores proporcionan un contexto interpretativo para los componentes que abarcan (Bruner, 1990, p. 73).

Para Bruner existen dos formas de pensar y de organizar la realidad que dirigen todos los actos de significado. Una de ellas, el pensamiento lógico científico, tiene como objetivo establecer relaciones causales entre diferentes fenómenos o acontecimientos. La utilizamos, sobre todo, para dar sentido al mundo físico que nos rodea. La otra, el pensamiento narrativo, trata de organizar el conocimiento sobre el comportamiento humano en un contexto cultural concreto, dar sentido a nuestras acciones:

Aparentemente hay dos formas generales en las que los seres humanos organizan y gestionan su conocimiento del mundo y estructuran incluso su experiencia inmediata: una aparece más especializada para tratar de las cosas 'físicas', la otra para tratar de la gente y sus situaciones. Estas se conocen convencionalmente como pensamiento lógico-científico y pensamiento narrativo. Su universalidad sugiere que tienen sus raíces en el genoma humano o que vienen dadas (revirtiendo a un postulado anterior) en la naturaleza del lenguaje. Tienen modos variados de expresión en distintas culturas que también las cultivan de forma diferente. No hay cultura sin ambas formas, aunque distintas culturas las privilegian de forma diferente (Bruner, 1997, pp. 58-59).

Este pensamiento narrativo, o el uso cultural que de él hacemos, tiene tres características definitorias:

1. Las narraciones se definen siempre en un marco doble: el de los acontecimientos y actores que intervienen en ellos y, por otro lado, la trama narrativa en la que se sitúan ambos elementos.

2. Las narraciones pueden referirse tanto a hechos reales como ficticios sin que ello afecte a la forma del relato. Lo que configura la trama narrativa no es la verdad o falsedad de la realidad extralingüística, sino la secuencia lingüística en la que se introducen acontecimientos y actores.
3. Las narraciones tienen siempre un carácter dramático en el que es esencial la introducción de un problema y el desequilibrio que introduce entre alguno de los cinco elementos que Burke (1945, 1966[1950]) llamó «pentada dramática»: agente con una intención que realiza una acción con un instrumento para conseguir una meta en un escenario. Este desequilibrio responde a una desviación de las normas culturales o canónicas con consecuencias morales y es restablecido a través de la trama narrativa: «La función de la historia es encontrar un estadio intencional que mitigue o al menos haga comprensible la desviación respecto al patrón cultural canónico» (Bruner, 1990, p. 61).

El equilibrio restablecido mediante su introducción en una trama de acontecimientos, que no tienen por qué ser reales, lo devuelve a un marco de canonicidad.

3. CULTURA MALGACHE

3.1. Nota histórica

Esta breve nota ha sido organizada con la información disponible en un corto período de tiempo y su función es contextualizar, para el propio autor, la realidad vivida y las observaciones recogidas en este viaje. La isla de Madagascar se encuentra a 400 km del continente africano. Según las leyendas, los primeros habitantes de la isla fueron los vasimba, de talla pequeña y piel clara cercanos a los pigmeos. Desde el final del primer milenio, había poblaciones humanas tanto en el sur como en el norte de la isla. Sucesivas inmigraciones de África y Asia fueron

transformando progresivamente el bosque original del que apenas quedan vestigios. En la población actual, se reconoce rasgos de este doble origen asiático y africano. A él se han unido posteriormente las poblaciones árabes que llegaron a la isla para comerciar y en la actualidad algunas de las comunidades del noroeste conservan rasgos de esta cultura árabe. En la actualidad, las poblaciones de la costa tienen la piel oscura y el pelo rizado, mientras que la de la meseta central tiene la piel clara, el pelo liso y a veces los ojos achinados.

En la isla, conviven actualmente dieciocho comunidades o clanes (se dice que la diecinueve son los *basa*, los turistas extranjeros). La más numerosa y poderosa de todas ellas son los merina, que habitan la meseta central en la que se encuentra la capital de la República (Antananarivo) y son los más cercanos, étnica y culturalmente, a los orígenes indonesios.

La historia de Madagascar se reduce casi a la historia de la monarquía malgache puesto que la mayor parte de las restantes comunidades no tenían organización estructurada cuando los sakalava, que habitaban la costa oeste, fundaron el reino de Menave en el siglo XVI. Dicha monarquía tuvo su apogeo en el siglo XVII, pero fue absorbida por el expansionismo de los Merina que habitaban la meseta central.

En 1610, Andrianajaka, rey merino, vence a los últimos vasinbas y conquista la colina Azul sobre la que hoy se erige Antananarivo. Desde ahí inician una expansión por medios relativamente pacíficos (matrimonios y alianzas) hasta que, en el siglo XVIII, la división del reino entre los distintos hijos del rey da lugar a unas luchas fratricidas a las que pone fin uno de ellos, Adriananpoinimerina, que unifica definitivamente el país y que traslada la capital desde la colina de Ambhoimanga a la de Antananarivo, ambas en la meseta central de la isla. Su hijo, Radama I, se proclama en 1810 primer rey de Madagascar.

El apogeo de esta dinastía se extiende hasta 1890, cuando Francia e Inglaterra imponen a la monarquía malgache la condición de protectorado francés. La revuelta provoca una represión y la declaración de colonia francesa hasta 1960, en que la política de descolonización establece

la Primera República Malgache. En 1975, el Consejo Supremo de la Revolución inspira una constitución socialista que da lugar a la Segunda República Malgache y a un periodo de fuertes conexiones con países como Corea del Norte.

En 1993, un referendun suprime esta constitución y da lugar a la Tercera República Malgache con un desarrollo del pluralismo político. El primer ministro es elegido por la Asamblea Nacional cuyos diputados, a su vez, son elegidos por sufragio universal³.

3.2. La noción de los ancestros

El concepto de familia es muy importante en la cultura Malgache. Dentro de ella hay un respeto tradicional a los mayores, siendo el padre quien dirige la unidad familiar (Mack, 1986); pero este respeto se extiende también —y es un rasgo muy característico de esta cultura— a los antepasados ya desaparecidos (los ancestros o *razana*).

La muerte no significa más que el fin de la vida sobre la Tierra y la marcha a un mundo mejor. No es por tanto un acontecimiento triste. Se llora por su desaparición, pero hay grandes festejos que siguen al duelo. Las ceremonias funerarias tienen una enorme importancia porque, gracias a ellas, los muertos se convierten en ancestros e intervienen así en la vida cotidiana. Se vela a los muertos por la familia y por los amigos, pero las lamentaciones se entremezclan con los cantos y las danzas. Se sacrifican los cebús (símbolo de la riqueza) y se come y bebe en abundancia. El día del entierro no debe ser nunca un jueves (día negro o *fady* para la cultura Malgache, porque hace referencia a la mala suerte). Tras el entierro, el primogénito toma la palabra para pronunciar un *kabary* (discurso muy apreciado). Los ataúdes varían de una tribu a otra y de una región a otra; pero, con independencia de la religión a la que perteneció el difunto

³ Piura cuenta con una interesantísima cultura afroperuana creada por los malgaches llevados como esclavos a trabajar en los campos de algodón. Los piuranos se refieren a ella como «cultura mangache».

(católicos, protestantes, musulmanes, etc.), son siempre enterrados orientados de Este a Oeste con la cabeza hacia el Este.

Los vivos se comunican con los muertos y, para ello, los merina organizan las *famadihana* (ceremonias de exhumación de los muertos) en las que se desentieran los cadáveres, se lavan, se les habla y hasta se baila con ellos antes de volverles a enterrar envueltos en una nueva mortaja o *lambamena*. El inicio de la ceremonia del *famadihana* viene determinado porque alguno de los familiares ha soñado que el difunto se encuentra incómodo en su tumba (aludiremos a estos fenómenos al analizar su presencia en algunos de los cuentos recogidos). Con independencia de la religión que practiquen, los malgaches respetan el culto a sus antepasados, son supersticiosos (de ahí la importancia de los *fady* o prohibiciones, sin distinción entre las morales, las convencionales o de urbanidad y las higiénicas) y creen en un dios supremo (*Zanahary*) y en sus intermediarios. Los acontecimientos sobrenaturales y las predicciones sobre el futuro las realizan los curanderos (*ombiasy*). Algunos de sus juegos tradicionales, como el *fanorona*, servían también como instrumentos de predicción del futuro. Creen en la supervivencia del alma (*fanahy*) que se separa del cuerpo material (descompuesto y corrompido tras la muerte) y su función en el mundo de los ancestros es la de controlar que sus descendientes vivos respeten las reglas de la tradición.

Los *fady* o tabúes regulan el comportamiento de las diferentes comunidades y varían a lo largo de la isla. Su incumplimiento expone a quien no los respeta a cualquier castigo proporcionado por los ancestros. Los *fanafady* se refieren tanto a los variados medicamentos prescritos por el chamán o curandero (*ombiasy*) con las muchas plantas medicinales que se producen en la isla, como a las más variadas maldiciones.

Tratándose de una cultura fundamentalmente de «tradición oral», la elocuencia es una característica muy apreciada por los malgaches y practicada en diferentes formas. Son relevantes los proverbios (*ohabolona*), los concursos de oradores (*hainteny*) y los discursos (*kabary*) pronunciados en diferentes ceremonias como *hira-gasy* y *famadihana*.

Los *hira-gasy* son celebraciones en las que se practican las danzas y canciones tradicionales que representan diferentes actividades de la vida cotidiana, tanto productivas como de los diferentes roles adoptados en las interacciones sociales. En estas veladas nocturnas, el cantautor improvisa su composición sobre un tema actual y la recita siguiendo una determinada cadencia cuyo ritmo acompañan con palmadas la audiencia reunida en torno a él en círculo. Por turnos, los bailarines(as) exhiben sus habilidades en el centro del círculo.

4. LA EDUCACIÓN TRADICIONAL DE LOS NIÑOS MALGACHES: CUENTOS, ADIVINANZAS, JUEGOS Y FÁBULAS EN TORNO AL FUEGO

En este punto trataremos de analizar las prácticas educativas, que en el seno de la familia y en los encuentros con otros niños fuera de ella, permiten a los niños malgaches incorporarse a su cultura y dar sentido al mundo físico y a las relaciones con los demás seres humanos.

No hablamos de la educación institucional, que no existía en la comunidad malgache hasta su colonización por los franceses, sino de las reuniones en torno al fuego del hogar en las noches sin luna y en la que los adultos narran cuentos tradicionales, fábulas y proverbios (Randrianarisoa, 1981). Además, practican una serie de juegos y adivinanzas que gradúan en su complejidad en función de la edad y capacidad intelectual de los niños.

Los *fampanonona* consisten en reconocer un objeto cotidiano a partir de sus características: «Es amarilla, es vieja y es redonda... ¿Qué es?... La luna». Los *ankifidy* plantean la elección entre dos objetos conocidos sin pronunciar su nombre: «¿Qué prefieres, los ojos grandes en la hierba o los pequeños en la roca?» (la vaca o el gato salvaje).

Por su parte, los *angano* (cuentos) y los *arira* (leyendas) son narraciones en la que los personajes (hombres, animales, plantas y objetos diversos) poseen características sobrenaturales y a quienes acontecen una serie

de peripecias. Pretenden iniciar a los niños en la distinción del bien y el mal (buenos y malos) y fomentar que se identifiquen con los héroes legendarios que representan la perfección moral y los modelos a imitar. El propósito de estas narraciones es de carácter moral y, a través de lo que es divertido e inhabitual en el mundo imaginario, el niño descubre la moral del mundo real. Por ejemplo, en el de «Ikotofetsy e Imahakaha», al que aludiremos más tarde, se narran las desventuras de dos pícaros que engañan y se burlan de todo el mundo, pero que en cada ocasión deben sufrir el castigo para que la bondad triunfe.

Los cuentos y leyendas se transmiten de generación a generación de modo oral manteniendo la coherencia a través de ellas y proporcionado cohesión a la sociedad malgache por el mantenimiento de esta tradición.

Al final de cada narración, el narrador no olvida recordar a la audiencia que no hace más que repetir lo que a su vez le han contado y que su propósito no es sino complacerles. Y por ello finaliza declarando: «*Angano angano, arira, arira, izaho mpitantara, ianareo mpitsentsitra*» («El cuento es un cuento, la fábula una fábula, yo lo cuento y vosotros sabréis»).

Los *ohabolana* son proverbios o resúmenes de la moral de los cuentos (*angano*), que enuncian un pensamiento aplicable a una situación y fruto de una reflexión: «Es preferible perder una parte de nuestra plata (dinero) que una parte de nuestra fihavanana (parentesco)»; «Si de un tronco se puede hacer una piragua es que el terreno donde ha crecido era bueno (alusión también a la importancia del parentesco)».

Los *hain-teny* (saber hablar) es un juego en el que dos adversarios alternan temas sobre los deseos, rechazos, peticiones, dudas, orgullo, etc. y ganará el que haya acumulado los proverbios más valiosos. Su objetivo es emocionar y se practica, por ejemplo, en las declaraciones amorosas. Son muy populares entre los jóvenes de 18 a 20 años.

Es probable que la estructura de las cumananas afroperuanas (competiciones literarias entre dos cumananeros) estén inspiradas en esta práctica malgache aunque su contenido se exprese en décimas castellanas. Esta es una hipótesis que hemos comentado con el gran cumananero

de Yapatera, Fernando Barranzuela, y que nos gustaría explorar en el futuro. De ser cierta, constituiría un interesante ejemplo de producción intercultural (africana, peruana, española).

6. ANÁLISIS ESTRUCTURAL DE LOS CUENTOS

En este punto de nuestro trabajo⁴ pasamos a analizar los aspectos empíricos de nuestra investigación. Para ello, vamos a utilizar las propuestas de la gramática de cuentos propuesta por Stein y Glenn (1979), identificando los diferentes elementos que los componen y su organización jerárquica y las relaciones temporal-causales.

Cuento 1 Ikotofesy e Imahaka

Ikotofesy e Imahaka no tenían más que una oca y dos patos. Ikotofesy, que se creía víctima de los engaños de su compañero, le pidió que dividieran sus bienes en partes iguales. «Es imposible», dijo Imahaka. Pero el otro insistía tanto que había que encontrar el modo de hacerlo. Imahaka recomendó a su amigo que se durmiera. Mientras él buscaba en su cerebro la luz necesaria para dividir tres seres vivos sin matarlos. ¡Qué iluso!

Ikotofesy dormía y, mientras soñaba, Imahaka mató las tres aves, las desplumó, las cocinó y puso la mitad de la carne en dos platos del mismo grosor. Excepto una pata de la oca que se la comió él solo.

⁴ Este estudio sobre los cuentos malgaches se basa tanto en documentos escritos sobre cuentos tradicionales malgaches y sobre algunas de las características más generales de esta cultura en la isla de Madagascar, como en los datos empíricos obtenidos mediante observaciones, observaciones participantes y entrevistas con adultos y niños malgaches, así como con algunos ciudadanos franceses con amplia experiencia de esta cultura y que han vivido durante largos años en esta isla (y a quienes los nativos llaman «*sanatán*», por oposición al resto de los forasteros a quienes nos califican como «*basa*»).

Al despertarse, Ikotofesy se sorprendió al ver que su amigo había matado a las aves, las había cocinado y dividido en dos.

—¿Dónde está la segunda pata de la oca? —preguntó Ikotofesy.

—No sabes observar —le contestó el otro—. ¿Nunca te habías fijado que esta oca solo tenía una pata y que siempre había cojeado?

—¡MENTIRA! —respondió Ikotofesy.

—¡Verdad celestial! —respondió Imahaka.

Siguieron puñetazos y patadas entre los dos compadres. Empezaron a utilizar los dientes y las uñas no permanecieron inactivas. La utilización de palos alargó el combate. Ikotofesy tenía una pierna rota e Imahaka perdió su brazo derecho. La batalla terminó. «Pero, ¿qué hemos hecho?», preguntó Imahaka. «¿Pelearnos por tener una pata de oca de más o de menos? ¿Qué van a decir de nosotros cuando lo sepan? Unámonos y trabajemos juntos. Yo todavía tengo un brazo y tú una pierna. Podemos hacer algo juntos».

Ikotofesy no se lo hizo repetir y decidieron ir a robar un tesoro al rey y a secuestrar a su hija. Subieron al palacio real en pleno día. Imahaka, el manco, tirando de Ikotofesy, el cojo. Se les distinguía de lejos. Entonces, el rey había puesto precio a la cabeza de ambos y una muchedumbre de gente joven corrió hacia ellos para detenerles.

Pero Imahaka gritó: «¿Dónde vais? Qué venís a hacernos? Soy yo quién ha atrapado a Ikotofesy. Y soy yo quién debe recibir la recompensa. No necesito vuestras ayudas para llevar a mi cautivo al rey. Soy suficientemente fuerte».

Imahaka era poco conocido porque se le veía poco. Sin embargo, Ikotofesy, que había sido soldado del palacio (un desertor, un traidor), fue reconocido inmediatamente. En cuanto Imahaka fue presentado al rey, este ordenó que metieran lo en un saco y le arrojaran a un estanque. Imahaka se ofreció para hacer el trabajo, asegurando que no permitiría que algún cómplice viniera a liberar a Ikotofesy, el hombre incorregible que había sembrado el desorden en el reino.

En este tiempo, los condenados disponían de dos horas, atados o encadenados, en las que estaban vigilados solo por sus verdugos para que hicieran sus peticiones. Ikotofesy, encadenado, fue vigilado por Imahaka.

Por azar, una vieja mujer pasó por allí. El tiempo que Imahaka tardó en librar a Ikotofesy fue el mismo que necesitó para atrapar a la imprudente mujer y encadenarla. Tan corto que, según la leyenda, se compara al que necesitaría un rayo de sol para ir de Tamatave a Tananarivo.

Ikotofesy se escapó enseguida cojeando. En el momento de la ejecución, una muchedumbre se congregó para ver cómo iba morir el bandido más célebre del reino. El rey se acercó para mostrar su odio contra Ikotofesy, su antiguo oficial del palacio que había dilapidado su tesoro, que le había traicionado desmoralizando a los soldados en una batalla difícil y que ahora, por sus malas acciones, era causa de una profunda inquietud que reinaba en el país.

Hete aquí que Imahaka, que llevaba el saco de una mano, lo levanta y con un gesto que sorprende a todo el mundo, lanza el pesado bulto al agua, diciendo: «¡Ale, nos hemos librado de ti!». Las burbujas de aire que subían a la superficie mostraban que la víctima ya se había asfixiado, pero Imahaka añadió: «Demonio está contando su dinero». Todo el mundo se sorprendió al saber que había dinero en el fondo del agua. Imahaka continuó: «Sí, mirar, Ikotofesy ha conseguido salir. Está andando, se esconde en un agujero, y miradle cómo se guarda un enorme trozo de oro en su bolsillo. ¡Mirarle! Nos mira y se ríe».

Desde arriba, Imahaka amenazaba con el dedo al hombre invisible diciéndole: «Ya te volveremos a atrapar un día». Y volviéndose hacia el rey y a todos los presentes, les dijo: «No se confíen porque Ikotofesy regresará más fuerte y más rico».

Pasaron los meses y los robos se multiplicaban. Se murmuraban los nombres de los ladrones. Se hablaba de dos individuos que debían estar enfermos a juzgar por el modo en que andaban, cómo se les había visto una noche que rondaban un gallinero. Pero no iban a vigilar a Imahaka, que había sido abundantemente recompensado y a quién habían elegido como el noble de su pueblo. Tampoco se daba mucho crédito a la vuelta anunciada de Ikotofesy quien, en opinión de todos, podría estar en el vientre de algunos caimanes.

Un buen día, he aquí que Ikotofesy se presenta en el pueblo, cojo, pero mucho más ricamente vestido. Se informa al rey inmediatamente; pero, en lugar de castigarle, el rey le ordena que lo lleven a su presencia para interrogarle.

Ikotofesy se presenta y declara que efectivamente había sido arrojado al estanque y que, en lugar de haber encontrado la muerte, había encontrado dinero.

Y añadió: «En el fondo del estanque hay un palacio lleno de piedras preciosas». Por curiosidad o por envidia, todos estuvieron de acuerdo en que valía la pena ser arrojado al estanque para salir de él tan rico y tan bien vestido. Se planteó entonces quién sería el primero en ser arrojado. El rey se lanzó antes que sus súbditos. Salieron burbujas de aire e Imahaka dijo: «Está contando su dinero». Después fue la reina: «Está contando las piedras preciosas», afirmó su ejecutor. Luego siguió la hija del rey, impaciente por unirse con su padre y su madre y disfrutar de esta vida tan dulce. «Espera un poco», le dijo Imahaka, «tú tendrás siempre tu parte de felicidad, pero, tal y como ya lo veo desde aquí, el rey y la reina necesitan ahora numerosos súbditos porque los sacos de oro son muy pesados». Entonces fueron interminables los sacos que se lanzaban al agua. Se metían en ellos de dos en dos, de tres en tres, de cinco en cinco y hasta de diez en diez en el mismo saco.

Cuando ya no quedaba nadie más que la pequeña hija del rey, tan blanca y tan dulce, Imahaka dijo: «Mi pequeña reina, vámonos lejos a descansar».

6.1. Análisis del cuento «Ikotofesy e Imahaka»

Moral

Es formidable que se pueda hablar de los estragos de estos dos compadres; pero como «del bien mal adquirido no se disfruta nunca», enseguida llegaremos a esa conclusión cuando calculemos lo que les ha quedado de beneficio a ambos después de tantas acciones malvadas.

Introducción

El cuento se narra en treinta y seis acciones para poder proceder a su organización en episodios y a su análisis.

1. No tenían más que una oca y dos patos.
2. Ikotofesy se creía víctima de los engaños de su compañero.

EPISODIO 1

Suceso inicial

3. Le pidió que dividieran sus bienes en dos partes iguales.
4. «Es imposible», dijo Imahaka. Pero el otro insistía tanto que había que encontrar el modo de hacerlo.
5. Imahaka recomendó a su amigo que se durmiera.

Respuesta interna

6. Mientras él buscaba en su cerebro la luz necesaria para dividir tres seres vivos sin matarlos. ¡Qué iluso!

Plan interno

7. Ikotofesy dormía y, mientras soñaba, Imahaka mató las tres aves, las desplumó, las cocinó y puso la mitad de la carne en dos platos del mismo grosor.

Ejecución

8. Excepto una pata de la oca que se la comió solo.
9. Al despertarse, Ikotofesy se sorprendió al ver que su amigo había matado a las aves, las había cocinado y dividido en dos.

Reacción

10. Discusión, amenaza de pelearse. ¿Para qué? Ahora había que comer. «¿Dónde esta la segunda pata de la oca?», pregunto Ikotofesy.
11. «No sabes observar», le contestó el otro. «¿Nunca te habías fijado que esta oca solo tenía una pata y que siempre había cojeado?».
12. «¡MENTIRA!», respondió Ikotofesy. «¡Verdad celestial!», respondió Imahaka.
13. Siguieron puñetazos y patadas entre los dos compadres. Empezaron a utilizar los dientes y las uñas no permanecieron inactivas. La utilización de palos alargó el combate.
14. Ikotofesy tenía una pierna rota e Imahaka perdió su brazo derecho. La batalla terminó.
15. «Pero, ¿qué hemos hecho?», preguntó Imahaka. «¿Pelearnos por tener una pata de oca de más o de menos? ¿Qué van a decir de nosotros cuando lo sepan?».

EPISODIO 2

Suceso inicial

16. Imahaka: «Unámonos y trabajemos juntos. Yo todavía tengo un brazo y tú una pierna. Podemos hacer algo juntos».

Respuesta interna

17. Ikotofesy, no se lo hizo repetir.

Plan interno

18. Y decidieron ir a robar un tesoro del rey y a secuestrar a su hija.

Ejecución

19. Subieron al palacio real en pleno día. Imahaca, el manco, tirando de Ikofesy, el cojo. Se les distinguía de lejos. Entonces el rey había puesto precio a la cabeza de ambos. Entonces, el rey había puesto precio a la cabeza de ambos y una muchedumbre de gente joven corrió hacia ellos para detenerles. Pero Imahaka gritó: «¿Dónde vais? ¿Qué venís a hacernos?».

Reacción

20. Soy yo quién ha atrapado a Ikotofesy. Y soy yo quién debe recibir la recompensa. No necesito vuestras ayudas para llevar a mi cautivo al rey. Soy suficientemente fuerte.

EPISODIO 3

Suceso inicial

21. Imasaka era poco conocido porque se le veía poco. Sin embargo, Ikotofesy, que había sido soldado del palacio (un desertor, un traidor) fue reconocido inmediatamente. En cuanto Imahaka fue presentado al rey, este ordenó que metieran a Ikotofesy en un saco y le arrojaran a un estanque.

Respuesta interna

22. Imahaka se ofreció para hacer el trabajo, asegurando que no permitiría que algún cómplice viniera a liberar a Ikotofesy, el hombre incorregible que había sembrado el desorden en el reino.

23. En este tiempo, los condenados disponían de dos horas, atados o encadenados, en el que estaban vigilados solo por sus verdugos para que hicieran sus peticiones. Ikotofesy, encadenado, fue vigilado por Imahaka.

Plan interno

24. Por azar una vieja mujer pasó por allí. El tiempo que tardó en librar a Ikotofesy fue el mismo que necesitó para atrapar a la imprudente mujer y encadenarla. Tan corto que, según la leyenda, se compara al que necesitaría un rayo de sol para ir de Tamatave a Tananarivo.

Ejecución

25. Ikotofesy se escapó enseguida cojeando. En el momento de la ejecución, una muchedumbre se congregó para ver cómo iba morir el bandido más célebre del reino. El rey se acercó para mostrar su odio contra Ikotofesy, su antiguo oficial del palacio que había dilapidado su tesoro, que le había traicionado desmoralizando a los soldados en una batalla difícil y que ahora, por sus malas acciones, era causa de una profunda inquietud que reinaba en el país.

Hete aquí que Imahaka, que llevaba el saco de una mano, lo levanta y con un gesto que sorprende a todo el mundo, lanza el pesado bulto al agua, diciendo: «¡Ale, nos hemos librado de ti!». Las burbujas de aire que subían a la superficie mostraban que la víctima ya se había asfixiado, pero Imahaka añadió: «Demonio está contando su dinero».

Reacción

26. Todo el mundo se sorprendió al saber que había dinero al fondo del agua. Imahaka continuó: «Sí, mirar, Ikotofesy ha conseguido

salir. Está andando, se esconde en un agujero, y miradle cómo se guarda un enorme trozo de oro en su bolsillo. ¡Miradle! Nos mira y se ríe». Desde arriba Imahaka amenazaba con el dedo al hombre invisible diciéndole: «Ya te volveremos a atrapar un día». Y volviéndose hacia el rey y a todos los presentes, les dijo: «No se confíen, porque Ikotofesy regresará más fuerte y más rico».

EPISODIO 4

Suceso inicial

27. Pasaron los meses y los robos se multiplicaban. Se murmuraban los nombres de los ladrones. Se hablaba de dos individuos que debían estar enfermos a juzgar por el modo en que andaban, cómo se les había visto una noche que rondaban un gallinero. Pero no iban a vigilar a Imahaka, que había sido abundantemente recompensado y a quien habían elegido como el noble de su pueblo. Tampoco se daba mucho crédito a la vuelta anunciada de Ikotofesy quien, en opinión de todos, no podría estar en el vientre de algunos caimanes. Un buen día, he aquí que Ikotofesy se presenta en el pueblo cojo, pero mucho más ricamente vestido. Se informa al rey inmediatamente; pero, en lugar de castigarle, el rey ordena que lo lleven a su presencia para interrogarle.

Respuesta interna

28. Ikotofesy se presenta y declara que efectivamente había sido arrojado al estanque y que, en lugar de haber encontrado la muerte, había encontrado dinero.

Plan interno

29. Y añadió: «En el fondo del estanque hay un palacio lleno de piedras preciosas».

30. Por curiosidad o por envidia, todos estuvieron de acuerdo en que valía la pena ser arrojado al estanque para salir de él tan rico y tan bien vestido.
31. Se planteó entonces quién sería el primero en ser arrojado.

Ejecución

32. El rey se lanzó antes que sus súbditos. Salieron burbujas de aire e Imahaka dijo: «Está contando su dinero».
33. Después, le dijo a la reina: «Está contando las piedras preciosas», afirmó su ejecutor.
34. Luego, siguió la hija del rey impaciente por unirse con su padre y su madre y disfrutar de esta vida tan dulce. «Espera un poco», le dijo Imahaka. «Tú tendrás siempre tu parte de felicidad; pero, tal y como ya lo veo desde aquí, el rey y la reina necesitan ahora numerosos subditos porque los sacos de oro son muy pesados».
35. Entonces fueron interminables los sacos que se lanzaban al agua. Se metían en ellos de dos en dos, de tres en tres, de cinco en cinco y hasta de diez en diez en el mismo saco.

Reacción (resolución)

36. Cuando ya no quedaba nadie más que la pequeña hija del rey, tan blanca y tan dulce, Imahaka dijo: «Mi pequeña reina vámonos lejos a descansar».

7. CRÍTICA AL MODELO DE GRAMÁTICA DE CUENTOS PROPUESTO POR STEIN Y GLENN

Hemos intentado utilizar este modelo para analizar algunos de los cuentos malgaches recogidos en nuestra visita. Una vez realizado dicho análisis, es importante señalar las limitaciones del mismo y las dificultades que hemos tenido para aplicar las diferentes categorías de la gramática de cuentos a las proposiciones que forman este. Aunque hemos intentado ser fieles a las

categorías de estos autores, nos damos cuenta que algunas de estas no siguen jerárquicamente el orden establecido por Stein y Glenn. Por ejemplo, en el cuento número 1 (de Ikotofesy e Imahaka), la moral de la historia no aparece como conclusión del cuento; sino como marco inicial que da sentido a la misma e incluso interpretamos que existe un tono irónico o cínico en la relación entre la moral del cuento y el contenido de este.

Otra dificultad general se refiere a la unidad que define cada uno de los episodios que compone la historia y dicha unidad resulta esencial para asignar las diferentes categorías y elementos de cada episodio. Esta gramática no es aplicable directamente, sino que requiere de una interpretación del lector, que puede dar lugar a una diversidad de fragmentaciones y de asignación de categorías. La organización jerárquica de los diferentes elementos está tanto en el esquema interpretativo del lector como en la estructura de la narración; pero no tienen porqué ser análogas, lo que pone en tela de juicio el carácter universal de dicha gramática. Nos parece que el propósito de Stein y Glenn era analizar cuentos en los que el personaje principal se enfrenta a un problema y desarrolla y ejecuta un plan para resolverlo. Suelen tener un único personaje y todo ello ayuda al posterior análisis para poder evaluar la comprensión y el recuerdo de dichas historias. Pero los cuentos Malgaches, como otros muchos cuentos tradicionales, poseen varios personajes e incluso diálogos entre ellos. De ahí que, al intentar dividirlos en episodios y asignar categorías dentro de cada uno de ellos, es necesario hacer muchas inferencias y en ocasiones optar por interpretaciones que a otro analista puedan parecerle sesgadas o arbitrarias. En el caso del cuento de Ikotofesy e Imahaka, nosotros hemos identificado cuatro episodios principales definidos cada uno de ellos por los cuatro engaños que narra el cuento (episodio 1: engaño de un pícaro a otro y pelea; episodio 2: nuevo engaño al pícaro y a quienes van a detenerles; episodio 3: engaño al rey y a quienes le acompañan; episodio 4: engaño al rey, a la reina, y a todos los súbditos).

Podemos señalar que la reacción del episodio 4 es imposible de separar de la resolución del cuento o final de la narración.

Por tanto, los esquemas interpretativos que se construyen en el momento de escuchar o de leer un cuento, no determinan nuestra forma de comprenderlo, aunque dichos esquemas tengan su origen en nuestro repertorio de interpretación determinado por la cultura. Nos parece importante que esta herramienta de análisis de la representación mental no suponga la negación de otras formas alternativas de análisis e interpretación como las propuestas por autores como Bruner (1990, 1997, 2000) o Burke (1945, 1966[1950]).

8. EL CUENTO COMO HERRAMIENTA DE TRANSMISIÓN CULTURAL

El cuento como herramienta de análisis e interpretación de la experiencia social en su sentido más amplio y la introducción en el mundo de los valores asumidos por los adultos es una de las aportaciones de la psicología cultural y de lo que Bruner llama el «pensamiento narrativo»: dar sentido a nuestras vidas y al entorno en el que se desarrollan. Desde este punto de vista, los cuentos van más allá de la estructura del texto y requieren la consideración del contexto social, cultural e histórico en el que se utilizan. Son, por tanto, prácticas sociales que deben interpretarse en este contexto más amplio de interacción social y con objetivos que superan el mero entretenimiento. Dentro de los procesos de socialización, la presentación de cuentos e historias a los niños probablemente les proporciona estructuras generales con las que pueden organizar y dar sentido a la experiencia:

Puede que ocurran todo tipo de cosas terribles en los cuentos y, sin embargo, están dirigidos a niños. Los niños, de algún modo, están siendo inducidos a un mundo que está ordenado, en el que la experiencia una y otra vez como historia tiene, al menos, una forma recurrente, regular y de niveles múltiples [...] (Hymes, 1996, p. 137).

Introducirse en el mundo de los cuentos permite participar en una tradición cultural amplia y en buena medida ya construida. Esta

tradición está formada por un conjunto de contenidos, de relatos y de interpretaciones sobre estos, que forman parte del folclore tanto adulto como infantil. En nuestra cultura occidental, esta tradición permite también familiarizarse con los diferentes géneros literarios y sus respectivas posibilidades. En otras culturas, como en la Malgache, también son diversas las expresiones de narraciones, discursos, proverbios, canciones, etc.; sin embargo, los límites entre estos diferentes géneros literarios son difusos y se construyen y reconstruyen por los mismos que participan en ellos (Bousoño, 1976; Bakhtin, 1986). La organización recurrente de los cuentos infantiles proporciona un andamiaje (Bruner, 1982) que permite a los niños aprender y recrear estos cuentos más fácilmente. Además, estas estructuras proporcionan modelos generales que los niños utilizan para organizar el mundo y su experiencia de forma narrativa (Hymes, 1996; Bruner, 1997).

Para ilustrar esta concepción más amplia de los cuentos como prácticas sociales que proporcionan a los niños (y a los adultos) herramientas culturales y de interpretación de la propia historia, vamos a comparar dos versiones malgaches de un mismo cuento tradicional: «El gato y la rata».

Existen versiones en otras culturas sobre las relaciones entre el gato y el ratón; sin embargo, los personajes que se representan mediante las diferentes especies animales no son independientes de los valores y representaciones que estas especies tienen en el contexto cultural de cada comunidad. Y así, por ejemplo, para los malgaches, la rata representa todos los engaños y daños que en nuestra cultura occidental solemos atribuir al zorro (fábulas de La Fontaine); mientras que el gato representa el personaje ingenuo y susceptible de ser engañado (prácticamente lo contrario de nuestras múltiples versiones de los cuentos de gatos y de ratones).

Cuento 2

«La rata y el gato»

Una vieja leyenda malgache cuenta que el gato y la rata fueron al principio de los tiempos amigos íntimos.

Pero Ravoalava, la rata, que era muy maliciosa y un poco irreflexiva, le jugó una mala pasada al Chaka, el gato, demasiado confiado y un poco vanidoso.

—Querido mayor —le dijo un día Ravoalava—. Yo tengo un secreto, pero como no quiero ocultarte nada, si insistes un poco te lo puedo contar.

—Insisto, insisto —respondió Chaka—, cuéntame tu secreto. ¿Acaso no soy tu amigo?

—Sin duda, ¡sin duda! Quizás pueda decírtelo si prometes que no lo vas a divulgar y también si insistes un poco más.

—Insisto, insisto, querido amigo.

—Y bien. ¿Sabías que se puede uno meter en el fuego sin quemarse?

—¡Eso me sorprende! Pero lo que me dices debe ser verdad. ¿O es que no eres mi amigo?

—Sin duda, sin duda... Pero a mí esto me sorprende y me sorprende que tú no te sorprendas, porque tú nunca serías capaz de hacerlo.

—¿Cómo? Tú, tan pequeña y tan débil, ¿puedes hacer una cosa que yo no podría hacer? No quiero injuriarte diciendo que no me lo creo, porque eres mi amigo, pero....

—Pues es verdad, tú eres grande y más fuerte; por tanto, tú lo deberías hacer mejor que yo.

—¿Ves? Pues bien, explícame enseguida tu secreto.

Y Ravoalava, sonriendo con sus grandes bigotes, respondió:

—Déjame empezar a mí la primera, vamos a jugar a quemarnos —hizo una provisión de hierbas secas y las colocó en una gran pila—. Voy a entrar en esta pila de hierba y me quedaré en el medio, bien inmóvil. Cuando grite:

«¡Houhouhou!», tú le prenderás fuego. Y esos dos troncos de madera los frotarás para hacer que se prenda el fuego. Durante este tiempo, yo te diré palabras mágicas que te enseñaré después y te bastará repetir las como yo para conseguirlo. Apréndetelas: «*Tsy manina ny masina*»*.

—*Tsy manina ny masina*.

—Muy bien —dijo el pequeño roedor metiéndose en las hierbas secas.

Pero en lugar de quedarse tranquilamente en el centro, se puso a escarbar un agujero, rápida y silenciosamente, tan profundo por donde podía escapar de las llamas.

Chaka se impacientaba:

—¡Bien! Ya llevas mucho tiempo para instalarte. ¿A qué esperas?

Y Ravoalava, mientras seguía excavando, responde:

—Frota bien la madera, mi amigo, frótalos. Yo te gritaré pronto la señal. Es importante que me instale bien y tú harás lo mismo cuando te toque.

—Aquí están ya los palos que están empezando a calentarse... el fuego no tardará en prender. ¿Estás preparado?

—Todavía me quedan unas hierbecitas que colocar. Sigue frotando.

—Ya froto... pero, cuando sea mi turno, lo haré más deprisa que tú, porque soy mucho más hábil.

—¡Oui!, Sí, tu irás mucho más deprisa porque eres más hábil que yo.

—¿Ya estás? Aquí empieza el fuego.

—¡Houhouhou!

—Lo prendo... ¡Oh! Qué bonito es. Qué llama más bonita. Pero parece un juego peligroso... ¿Estás bien? ¿No tienes demasiado calor?

* «Yo me río del fuego».

Ravoalava, gritando desde el fondo de su agujero: «Sí, sí estoy muy bien. No, no tengo demasiado calor. Pero no hables, deja que el fuego consuma la hierba y admíralo.

La pila de hierba se quemó rápidamente y, cuando el fuego se hubo apagado, con gran alegría y estupefacción del gato, la rata salió de las cenizas en perfecto estado. Sus bigotes ni siquiera se habían enrojecido y su nariz puntiaguda estaba tan fresca como antes.

Chaka se mostró muy impaciente por intentar el experimento y empezó a colocar una cantidad de ramas para poderse meter en el interior, mientras que repetía las famosas palabras mágicas que debían alejar a las llamas.

Por fin gritó a la rata: «¡Houhouhou!». Ravoalava frotó enérgicamente las maderas y prendió fuego. Las llamas enseguida se elevaron.

Naturalmente, el ingenuo y confiado gato no había hecho ningún preparativo y se contentaba con murmurar sin descanso: «*Tsy manina ny masina*».

Sin embargo, cuando comenzó a sentir calor, dio tal salto que consiguió salir de las ramas y saltar sobre la hierba verde donde se empezó a retorcer para apagar las llamas que le rodeaban.

Chaka se fue corriendo por miedo. Su bella piel espesa se había quemado un poco y había protegido su cuerpo.

Ravoalava, dándose cuenta de la crueldad de su broma, se marchó y se escondió para evitar encontrarse por el camino de Chaka.

La historia no dice cómo terminaron de volver a encontrarse y si el gato pudo vengarse; pero sus descendientes, a quienes les contaron la aventura, se la cuentan a sus nietos, de generación en generación, y de esta forma los gatos transmiten su odio por las ratas.

Así es por lo que las ratas se esconden en un agujero y los gatos las persiguen y no son nunca amigos.

Hemos encontrado una versión de este cuento malgache, la cual hace alusión a las palabras que pronuncian los dos personajes cuando se les va a prender fuego. En el primer cuento, nos encontramos «*Tsy manina ny masina*», que en una versión posterior es sustituido por «*¡Rano, rano!*» («¡Agua, agua!»). Esta referencia hace alusión al grito de los malgaches en la rebelión contra los franceses en 1947. Durante dicha revuelta, los malgaches utilizaban estas palabras convencidos de su utilidad mágica para convertir en inofensivas las armas de los franceses. El resultado de esta insensata confianza en las palabras mágicas les llevó a descuidar las estrategias puramente militares con el resultado de una dura represión de los colonos franceses que produjeron más de 100 000 muertos malgaches en veintiún meses de combates.

Con esto queremos señalar el carácter histórico de las narraciones, las cuales se adaptan al contexto político, social y económico de un país en un periodo determinado. Este tipo de narraciones, al ser transmitidas de forma oral de generación a generación, se van adaptando al contexto que en ese momento vive el país. En este sentido, es necesario señalar que no solo los cuentos son medios para entretener al joven público, sino que cumplen una función educativa y de transmisión de valores que permiten al niño introducirse en el mundo de los adultos.

Finalizaremos este comentario del cuento 2 con una anécdota que nos sucedió durante nuestra estancia en Madagascar.

Al comienzo de llegar a la isla, intentamos introducirnos dentro de los barrios marginales de la capital (Tananarivo), en nuestro afán por conseguir recopilar los distintos juegos y cuentos de esta cultura. Comenzamos a entrevistar a niños y adultos malgaches con el fin de entender cómo se transmitía aquellos saberes populares de padres a hijos. Al comienzo de la investigación nos dimos cuenta que los niños más pequeños salían corriendo nada más vernos. Interpretamos estas reacciones como normales, puesto que nosotros éramos *basa* (extranjeros) y no *sanatán* (forasteros que nacieron en el país). Al cabo de unos días y ya más introducidos en la cultura, una mujer malgache nos explicó porqué los más pequeños temían

nuestra llegada. La razón es que a los niños se les contaba una historia de un hombre parecido al *coco* de los occidentales, pero la diferencia es que ese hombre era blanco (*pakará*). Esta aclaración nos dio la pista para seguir investigando los cuentos y cómo estos han sido adaptados para dar una explicación lógica a los acontecimientos del pueblo malgache, ratificando la idea de que los cuentos son herramientas culturales que no solo transmiten historias de personajes fantásticos alrededor de una hoguera; sino, más bien, introducen al niño en los valores, costumbres y temores de los adultos.

9. EL CUENTO Y LA DIALÉCTICA DE LA CULTURA

Iniciamos este punto con el título de uno de los capítulos de la obra de Bruner (2000), en el que plantea la inevitable dialéctica que se da en el seno de cualquier cultura viva, entre la fidelidad a la tradición y la continua adaptación a los cambios que se producen en su propio seno o como consecuencia de la interacción con otras culturas. La visión de una cultura inmutable, siempre fiel a sí misma, es una visión idealizada y distorsionada de los fenómenos reales y, en muchas ocasiones, caldo de cultivo de cualquier fundamentalismo. Con los mecanismos que garantizan la transmisión de conocimientos y valores de una generación a otra, toda cultura necesita proveerse también de mecanismos que garanticen la crítica y, en su caso, la modificación de dichos conocimientos y valores. El cuento que comentamos en esta última parte del trabajo nos parece que ilustra bien esta tensión entre tradición y cambio, y tiene el interés especial de ser un producto cultural diseñado específicamente para proporcionar a los niños esa distancia crítica con la tradición. En una sociedad como la malgache, cada día más relacionada con otras culturas y sometida a un cambio profundo en sus estructuras productivas, este tipo de cuento nos parece un ejemplo muy adecuado para acompañar esta reflexión final.

Se trata de un cuento moderno de la escritora Christiane Ramanantsoa (2000), titulado «Lamba», que es el nombre de la prenda de vestir

tradicional que utilizan mujeres y hombres. Las mujeres utilizan la *lamba*, una especie de pañoleta, que se pone por encima de los hombros para transportar a los niños en la espalda. En los hombres únicamente la hemos visto usar como cinturón y como complemento en las danzas tradicionales (*Hira-gasy*). Existe otro tipo de *lamba* (*lambamena*) que se emplea para amortajar a los difuntos y que se cambia en las ceremonias de exhumación de los cadáveres (*famadihana*) por otra nueva. Como habíamos señalado en la introducción de este trabajo, el momento en que se realiza este tipo de exhumación viene determinado por el sueño de alguno de sus descendientes que cree haber escuchado las voces del difundo manifestando que no se encuentra cómodo en su tumba y que es momento de «darle la vuelta»; es decir, exhumarle y cambiarle la *lambamena* por otra nueva. Estos sueños y su significado de respeto y atención a los deseos de los antepasados pueblan buena parte del folklore malgache y hasta de las conversaciones cotidianas. Este respeto por los ancestros da lugar también a un profundo temor por cualquier acto u omisión que pudiera provocar su enojo. A ellos se les atribuye el control de la vida de los vivos mediante todo tipo de calamidades que les acontecería a aquellos que no respeten las normas tradicionales. Parte de este temor ha sido transmitido a los niños como forma de socialización. Según nuestros informantes nativos, este tipo de sueños suele ser más frecuente cuando se acerca la época de las exhumaciones, en invierno o estación seca.

El interés del cuento que comentamos radica en que aborda de modo explícito la aparición en sueños del abuelo de un niño pequeño rogándole que le cambie la *lamba* porque tiene frío. Frente a lo que sería una respuesta de temor infantil, la reacción del protagonista es responder a su abuelo que no es bueno interrumpir el sueño de quienes duermen y que la expresión de auténtico respeto y amor por los antepasados no necesita seguir las costumbres tradicionales ni la irracionalidad impuesta por el temor. La moral del cuento afirma que el niño protagonista logra convencer a su abuelo de que es posible alcanzar ese respeto al margen del miedo sin seguir la tradición y este permite a su nieto continuar durmiendo tranquilo.

10. CONCLUSIONES

La oportunidad de recoger y analizar cuentos malgaches, de los que hemos utilizado algunos ejemplos para este trabajo, nos ha permitido comprobar la importancia que estos tienen para introducir a los niños en la cultura y los valores de los adultos. Pero esta transmisión cultural «no es nunca una mera reproducción pasiva» de conocimientos, relatos, valores, etc. Los seres humanos tenemos que «reconstruir, aprendiendo» cada elemento de nuestra cultura. Algunos aspectos de la cultura malgache recuerdan a los que aparecen en otras muy alejadas en el tiempo y en el espacio. En las leyendas y cuentos que estamos recogiendo en la sierra de Ayabaca, en Perú, vemos también una profunda relación con su concepción del mundo y de la naturaleza. Las narraciones y los dibujos infantiles nos muestran la construcción que cada ser humano realiza de estos elementos culturales en los que tiene lugar su desarrollo personal.

La psicología contemporánea ha incorporado materiales complejos para analizar sus capacidades lingüísticas y cognitivas, pero este esfuerzo sigue limitado por una visión aislada e individual de cada sujeto. El objetivo de estos estudios se circunscribe a la evaluación de la comprensión y el recuerdo de cada individuo, quedando fuera el contexto cultural y social en el que cobra sentido la actividad humana de contar y escuchar estas historias tradicionales.

En el esfuerzo por intentar comprender los cuentos malgaches, hemos necesitado informarnos sobre diferentes aspectos de esta cultura a la que nos remitían muchos de los elementos y de la trama de estas historias. Si para nosotros, extraños a esa cultura, han resultado un instrumento útil de acceso a la misma, es indudable que para los niños malgaches suponen un conjunto de esquemas generales con los que poder dar sentido a la experiencia cotidiana dentro de esa cultura.

La relevancia de la cultura a la hora de comprender y recordar un relato ya fue puesta de manifiesto por el gran psicólogo Bartlett (1958). Jorge Seco ha comprobado esa misma influencia en la comprensión de

cuentos piuranos y europeos en niños madrileños, piuranos y ayabaquinos (Seco, 2014), así como la utilidad del dibujo infantil para explorar esta comprensión de los cuentos y de las leyendas (Linaza, Seco y Peña, 2014).

Finalmente, cabe señalar, como bien ilustra este pequeño estudio, que los cuentos no son solo una útil herramienta que garantice la transmisión de los valores tradicionales; sino que también pueden convertirse en instrumento de transgresión y crítica, valor universal de la literatura.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Apalategui, Joxemartin (1987). *Introducción a la historia oral. Kontuzaharrak (cuentos viejos)*. Barcelona: Anthropos.

Bakhtin, Mikhail (1986). *Speech Genres and Other Late Essays*. Austin: University of Texas Press.

Bousoño, Carlos (1976). *Teoría de la expresión poética*. Madrid: Gredos.

Bruner, Jerome (1982). The formats of language acquisition. *American Journal of Semiotics* 1(3), 1-16 (traducción al castellano de T. Del Amo, en José Luis Linaza (comp.), *Acción, Pensamiento y Lenguaje: Escritos de Jerome Bruner*, Madrid, Alianza, 1984).

Bruner, Jerome (1986). *Actual Minds, Possible Worlds*. Cambridge: Harvard University Press (edición castellana: *Mentes reales, mundos posibles*, Barcelona, Paidós).

Bruner, Jerome (1990). *Acts of Meaning*. Cambridge: Harvard University Press (edición castellana de Gómez Crespo y José Luis Linaza, *Actos de significado*, Madrid, Alianza Psicología Minor).

Bruner, Jerome (1996). *The Culture of Education*. Cambridge: Harvard University Press (edición castellana de F. Díaz, *La educación, puerta de la cultura*, Madrid, Visor, 1997).

Bruner, Jerome (2000). *Minding the Law*. Cambridge: Harvard University Press.

- Burke, Kenneth (1945). *A grammar of motives*. Berkeley: University of California Press.
- Burke, Kenneth (1966[1950]). *Language as symbolic action*. Berkeley: University of California Press.
- Edwards, Derek (1997). *Discourse and Cognition*. Londres: Sage.
- Goytisolo, Juan (2001). La defensa de las culturas amenazadas. *El País*, 16 de mayo.
- Hymes, Dell (1996). *Ethnography, Linguistics, Narrative Inequality: Toward an understanding of voice*. Londres: Taylor and Francis.
- Lakoff, George P. (1972). Structural complexity in fairy tales. *The Study of Man* 1, 128-190.
- Linaza, José Luis (2001). Entrevista con Jerome Bruner. *Anuario de psicología* 31, 185-190.
- Linaza, José Luis, Jorge Seco & Giovanna Peña (2014). *Leyendas, tradición oral e identidad cultural en la Sierra de Ayabaca, Piura, Perú* (en prensa).
- Mandler, Jean M. & Nancy S. Johnson (1977). Remembrance of things parsed: Story structure and recall. *Cognitive Psychology* 9, 111-151.
- Marchesi, Alvaro & Gema Paniagua (1983). La influencia del contenido de la historia en el recuerdo de los niños. *Infancia y Aprendizaje* 46, 49-70.
- Mack, John (1986). *Madagascar: Island of ancestors*. Londres: British Museum Society.
- Propp, Vladimir (1985[1928]). *Morfología del cuento* (traducción al castellano de F. Díez del Corral). Madrid: Akal.
- Ramanantsoa, Christiane (2000). *Lamba*. Antananrivo: Tsipika.
- Randrianarisoa, Pierre (1981). *L'enfant et son education dans la civilization traditionnelle malgache* (tomo I). Antananarivo: Éditions SME (segunda edición: Éditions Ny Amboara, Antananarivo, Madagascar, 2009).

- Rebearison (1994). *Contes et legendes de Madagascar*. Antananarivo: TPFLM.
- Rumelhart, David (1975). Notes on a schema for stories. En Daniel Bobrow & Allan Collins (eds.), *Representation and Understanding: Studies in Cognitive Science* (pp. 211-236). New York: Academic Press.
- Sebastián, María Victoria (1983). *Lecturas de psicología de la memoria*. Madrid: Alianza Editorial.
- Seco, Jorge (2014). *Cultura, cognición y pensamiento narrativo: diferencias entre niños de Ayabaca, niños de Piura y niños de Madrid*. Informe final del proyecto de investigación en ciencia aplicada «La aplicación interdisciplinar de la Arqueología, la Educación, la Psicología y la Antropología al desarrollo sostenible de la sierra de Ayabaca (Piura, Perú)». Perú: Universidad Nacional de Piura/Fundación Educación y Desarrollo.
- Stein, Nancy & Christine Glenn (1979). An analysis of story comprehension in elementary school children. En: Roy Freedle (ed.), *New Directions in Discourse Processing* (volume 2, pp. 53-120). New Jersey: Lawrence Erlbaum.
- Thorndyke, Perry (1977). Cognitive structures in comprehension and memory of narrative discourse. *Cognitive Psychology* 9, 77-110.
- Vally-Samat, Renée (1954). *Contes et Légendes de Madagascar*. Nancy: Berger-Levrault.
- Van Dijk, Teun & Walter Kintsch (1983). *Strategies of Discourse Comprehension*. New York: Academic Press.