

# Mites, llegendes i contes

## “La llegendada de Sigurd”

Ana Teberosky i Maria Josep Jarque  
Universitat de Barcelona  
Barcelona, 2015

## Índex

|                                                                   |    |
|-------------------------------------------------------------------|----|
| 1. La narració de mites, llegendes i contes                       | 2  |
| 2. La història té les seves regles...                             | 4  |
| 3. ...i el discurs té unes certes característiques                | 7  |
| 4. La narració no tan sols com a finalitat sinó també com a mitjà | 9  |
| 5. Realitat psicològica dels esquemes                             | 10 |
| 6. Ajudes a la comprensió de la narració                          | 12 |
| 7. L'aprenentatge infantil de la narració                         | 15 |

# 1. La narració de mites, llegendes i contes

La llegendes de Sigurd forma part de la mitologia escandinava i islandesa. Escrita a l'època medieval, comparteix característiques amb moltes altres llegendes d'altres llocs. I, com totes, s'ha transmès per mitjà d'un text narratiu, originalment de forma oral, i més tard fixat per escrit.

Segons els experts en narrativa, una narració es caracteritza per una estructura gràcies a la qual "es representa un esdeveniment o una **sèrie d'esdeveniments**" (1). En aquesta definició el terme fonamental és *esdeveniment*. Des d'aquesta perspectiva, un esdeveniment correspondria a una acció que implica un canvi d'estat, és a dir, una situació dinàmica que es desenvolupa en un marc espai-temps, o el que alguns autors anomenen una *acció*: sense acció no hi ha narració. Per exemple: «El meu gos té gana» es considera una descripció i correspon a una situació estàtica; en canvi, «El meu gos en va mossegar un altre» és una narració, perquè hi ha una acció. L'estructura inicial d'una narració té un esdeveniment amb acció a partir d'una situació estàtica i les seves regles de desenvolupament.

Aquests experts suggereixen que és necessari que el conjunt d'esdeveniments estigui causalment relacionada en el temps (1). Amb això podríem ampliar la definició de l'estructura narrativa: "és un conjunt d'esdeveniments en una **relació de causa-efecte** que succeeix en el temps". A més, altres autors argumenten que la narració ha de tenir personatges humans (o entitats que tinguin trets agentius humans, com els animals a les faules), que desenvolupin l'acció envers una meta (2). Aleshores, l'estructura narrativa es podria definir així: "per aconseguir un objectiu, els agents participen en un conjunt d'esdeveniments en el temps que tenen una relació de causa-efecte". Per tant, les característiques estructurals de la narració es relacionen amb la dimensió causal i temporal i la intenció dels seus personatges.

Pel que fa a l'aspecte temporal de la narració, cal assenyalar que té dos sentits: el temps de la narració i el temps del discurs. El primer es refereix a un temps intern, el de la durada i la seqüència cronològica dels esdeveniments que constitueixen l'argument; el segon es refereix a un temps extern, el temps de la durada de la lectura o de la presentació d'una pel·lícula (3). El primer parteix del passat i el segon del present. En els estudis de narració de diversos autors (4; 5; 6) es té en compte aquesta distinció, que Chapman (3) denomina "el què i el com" de la narració. El primer ordenament temporal es troba en la dimensió narrativa anomenada *història* i el segon en el *discurs*. Els altres tipus de text no narratiu manquen d'aquesta doble dimensió temporal i només tenen temps extern; per tant, les estructures subjacents de què consta són prototípicament estàtiques o atemporals. No vol dir, però, que no puguem fer un text expositiu, descriptiu o argumentatiu a partir d'un temps fictici –en el sentit que proposen Talmy (7) i Langacker (8) – i que s'assembla formalment a una narració.

Les relacions entre els dos ordenaments (història i discurs) poden ser de tres categories: l'ordenament dels esdeveniments, la seva durada i la seva freqüència. El discurs narratiu està relacionat amb el *com* es narra la història –és a dir, la història tal com es representa en una narrativa particular, en l'ordre construït dels esdeveniments, en la perspectiva que s'hagi pres. El discurs està relacionat amb

## REFERÈNCIES BIBLIOGRÀFIQUES

1. Abbott, H. (2002). *The Cambridge Introduction to Narrative*. Cambridge: Cambridge University Press.
2. van Peer, W., i Chatman, S. (2001). Introduction. Dins W. van Peer, i S. Chatman (Eds.), *New Perspectives on Narrative Perspective* (pp. 1-17). Albany, NY: State University of New York Press.
3. Chatman, S. (1980). *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Cornell University Press.
4. Barthes, R. (1966). Introduction à l'analyse structurale des récits. *Communications*, 8, 1-27.
5. Benveniste, E. (1979). *Problemas de lingüística general T. II*. México: Siglo XXI.
6. Todorov, T. (1978). Presentación. *Teoría de la literatura de los formalistas rusos* (pp. 11-20): México: Siglo XXI.
7. Talmy, L. (2000). Fictive motion in language and 'ception'. Dins *Toward a Cognitive Semantics: Concept Structuring Systems 1* (pp. 99-175). Cambridge, Mass.: MIT Press.
8. Langacker, R. (1987). *Foundations of cognitive grammar. Vol. 1*. Stanford, Calif.: Stanford University Press.

el «relat narrat», a diferència de l'ordenament de la història i, en aquest sentit, es pot interpretar que hi ha històries independentment de la presentació narrativa –o que la mateixa història es pugui narrar de més d'una manera. Aquesta distinció planteja un conjunt de preguntes. Si una història no existeix només en la seva presentació narrativa, si la mateixa història es pot presentar de formes diferents, com reconeixem que és la mateixa història? Què ens cal per reconèixer que és aquesta història i no una altra? Intentarem respondre aquestes preguntes.

D'altra banda, el discurs narratiu és infinitament flexible, ja que es pot expandir o contraure, fer marxa enrere o anar cap endavant, però a mesura que es desenvolupa el discurs reconstruïm un ordre d'esdeveniments que anomenem *història*. La història pot durar un dia, un minut o tota una vida, pot ser certa o falsa, històrica o de ficció; però és una història, de manera que té un temps i un ordre d'esdeveniments que s'estenen cronològicament des del més recent fins al més llunyà. L'ordre dels esdeveniments i la seva durada en la història a cops són molt diferents en el discurs narratiu. Ara bé, cal que aquestes dimensions del temps de l'acció i el temps del discurs s'hi plasmin correctament.

Alguns estudiosos prefereixen utilitzar la distinció entre *faula* i *sjuzet* (segons la tradició dels formalistes russos), en lloc d'*història* i *discurs narratiu*, però és aquesta segona la distinció més difosa. Per tant, hi ha una distinció entre la narrativa que representa els esdeveniments (la *història*) i el discurs narratiu, que inclou la seqüència d'esdeveniments (*l'acció*) i com es narren aquests esdeveniments. Les històries es poden transmetre per diversos mitjans de comunicació i diversos mecanismes, com el discurs, el dibuix, el teatre, el cinema, etc.

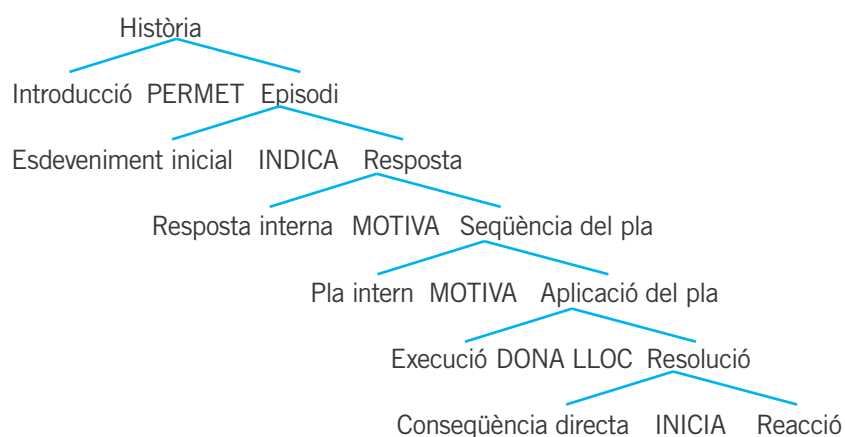
## 2. La història té les seves regles...

Els mites, les llegendes i els contes tradicionals responen a un patró que s'ha anomenat *Gramàtica de la història* o esquema de desenvolupament del conjunt d'esdeveniments. Aquests esdeveniments es representen en un esquema com si fossin constituents de categories jeràrquiques, que reflecteixen l'estructura de les narracions. Diversos autors han analitzat aquest esquema que explica els successos dels personatges, els esdeveniments i les situacions de resolució de conflictes. Un dels primers autors en va ser Propp (9), que va identificar la seqüència comuna de moltes narracions a partir de la recopilació de contes que van fer els Grimm i Afanassiev, entre d'altres.

La seqüència consisteix bàsicament en un estadi inicial estable que es veu alterat per un desequilibri, una manca o una agressió. Es presenta un heroi destinat a solucionar aquesta mancança mitjançant un viatge que va més enllà dels límits de la comunitat i que el porta a complir una missió excepcional, com ara apoderar-se d'un objecte màgic, enfrontar-se a enemics o rebre el suport d'aliats. L'heroi torna a la seva comunitat de forma triomfant i arriba a una posició de rellevància (la corona, el matrimoni, etc.).

Amb l'antecedent d'investigacions antropològiques com la de Propp (9), des de la psicologia es van estudiar les categories de proposicions als textos narratius. En la psicologia cognitiva del desenvolupament (10) hi ha dues tradicions en l'estudi de la narració: l'una sorgeix dels models d'esquema de memòria i representació (11, 12), i l'altra prové de les anàlisis lingüístiques de la forma narrativa (13, 14). Tots dos enfocaments tenen molt en comú: per exemple, tots dos expliciten que les narracions comencen amb l'orientació i la informació contextual, seguida, després, per la informació referencial sobre el que ha passat. Els dos enfocaments també assumeixen que les narracions són avaluadores, encara que tenen un paper més important en la tradició lingüística que no pas en la tradició de la Gramàtica de la història. Una diferència que cal ressaltar és que l'enfocament de la Gramàtica de la història dona importància a la intenció dels personatges per arribar a un objectiu, mentre que en els enfocaments de la tradició lingüística aquesta intenció no se suposa.

Per exemple, autors com Stein i Glenn (15) proposen les categories de la història de la narració següents, que ordenen de manera jeràrquica: introducció, esdeveniment, resposta interna, execució, conseqüència directa i resolució. Aquestes categories es representen en un diagrama d'arbre de la forma següent:



9. Propp, V. (1928/1981). *Morfología del cuento*. Madrid: Fundamentos.
10. Reese, E., Haden, C., Baker-Ward, L., Bauer, P., Fivush, R., i Ornstein, P. (2011). Coherence of Personal Narratives Across the Lifespan: A Multidimensional Model and Coding Method. *Journal of Cognition and Development*, 12 (4), 424-462.
11. Mandler J. (1984). *Stories, scripts and scenes: aspects of a schema theory*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
12. Stein, N., i Glenn, C. (1982). Children's concept of time: the development of a story schema. Dins W. Friedman (Ed.), *The developmental psychology of time* (pp. 255-282). Nueva York: Academic Press.
13. Chafe, W. (1990). Some things that narratives tell us about the mind. Dins B.K. Britton, i A. D. Pellegrini (Eds.), *Narrative thought and narrative language* (pp. 79-98). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.
14. Labov, W., i Waletzky, J. (1967). Narrative analysis. Dins J. Helm (Ed.), *Essays on the Verbal and Visual Arts* (pp. 12-44). Seattle: University of Washington Press.
15. Stein, N., i Glenn, C. (1979). An analysis of story comprehension in elementary school children. Dins R. D. Freedle (Ed.), *Advances in discourse processes: vol.2. New directions in discourse processing* (pp. 53-119). Norwood, NJ: Ablex.

FIGURA 1

Esquema de la història de la narració (15)

Altres autors com Labov i Waletzky (16), des de l'anàlisi lingüística, també proposen un esquema que inclou els elements següents:

- a. *Resum: de què va la història?*
- b. *Orientació: qui, quan, què i on?*
- c. *Complicació: i després, què passa?*
- d. *Avaluació: per què?*
- e. *Resolució: i aleshores, què passa al final?*
- f. *Coda: final de la història*

En general, es considera que les històries consisteixen en un marc de situació i diversos episodis. El marc de situació proporciona el teló de fons, en què es descriuen personatges, objectes, temps i espai; els episodis descriuen les accions de la història. Els enunciats del conte en cada episodi es classifiquen en categories, cadascuna de les quals compleixen una funció dins de la seqüència: esdeveniment inicial, meta, intent, resultat i reacció. Per exemple, al conte de Sigurd, les relacions i la categorització poden respondre a aquest model. Segons diversos autors (17; 18) hi ha relacions en el text a través de les quals es poden fer inferències i sobre les quals podem preguntar. A partir d'aquesta proposta, analitzem (a la Taula 1) la llegendes de Sigurd per posar en relleu aquestes relacions.

16. Labov, W., i Waletzky, J. (1967). Narrative analysis. Dins J. Helm (Ed.), *Essays on the Verbal and Visual Arts* (pp. 12-44). Seattle: University of Washington Press.
17. Magliano, J., i Graesser, A. (1991). A three-pronged method for studying inference generation in literary text. *Poetics*, 20, 193-232.
18. Molinari Marotto, C., i Duarte, A. (2007). Comprensión del texto narrativo i inferencias. *Subjetividad i procesos cognitivos*, 10, 163-183.

## TAULA 1. RELACIONS AL TEXT

| Text Sigurd                                                                                                                                      | Descripció                                          | Pregunta a què respon       | Classe de relació                |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|-----------------------------|----------------------------------|
| <i>Sigurd, heroi, fill de reis, guerrer invencible...</i>                                                                                        | Enunciats que descriuen el marc                     | A què/qui es refereix?      | Referència                       |
| <i>Els reis van morir, va ser criat per Regin que l'entrenava perquè...</i>                                                                      | Enunciats que expliquen els esdeveniments           | Què ha passat?              | Canvi d'estat                    |
| <i>Com que es va menjar un tros de cor del drac va ser capaç de comprendre l'idioma dels ocells que advertien del perill que representava...</i> | Pont causal entre esdeveniments                     | Per què (esdeveniments)?    | Antecedent causal                |
| <i>Banyar-se en la sang del drac per tenir la propietat màgica de ser invencible...</i>                                                          | Meta que motiva una acció intencional               | Per què (acció)?            | Meta                             |
| <i>...però no era totalment invencible, era vulnerable</i>                                                                                       | Tema principal                                      | Quin és el tema principal?  | Temàtica                         |
| <i>Aconseguir la glòria</i>                                                                                                                      | Emoció del personatge provocada per un esdeveniment | Què sent aquest personatge? | Reacció emocional del personatge |
| <i>Encara que aconseguir vèncer molts enemics és vulnerable</i>                                                                                  | Nous esdeveniments i plans dels personatges         | Què passarà després?        | Conseqüència causal              |

En la majoria d'històries aquestes categories es repeteixen i les regles narratives n'indiquen l'ordre canònic. Els episodis d'una història es poden relacionar entre si per la seqüència temporal, però acostumen a representar relacions causals.

A la llegendes de Sigurd també es pot aplicar l'anàlisi de l'estructura dels contes, i hi podem trobar els constituents següents (amb les il·lustracions, a la manera del tarot de contes -que s'explica a la guia d'activitats).

## Espai i temps

Les fórmules inicials dels contes tradicionals «Hi havia una vegada...» o «Vet aquí una vegada...» situen la història en un temps passat imprecís, fora del temps històric viscut, encara que la llegendes de Sigurd és típica de l'època medieval. La localització en l'espai, en canvi, és més precisa: el castell, la cova, el bosc i els camins. El personatge se situa en un entorn inicial i des d'aquí es mou cap a altres llocs, quan ha d'emprendre una aventura a la recerca del tresor. La introducció del mapa i l'itinerari representa l'espai i el recorregut de les aventures de Sigurd.



**FIGURA 2**

El castell de Sigurd

## Personatges

El personatge principal, Sigurd, és un heroi. És fill de reis, però després de quedar orfe és educat pel nan Regin. Aquest segon personatge pateix un canvi: de mestre passa a contrincant per la seva ambició d'utilitzar Sigurd per aconseguir els seus propòsits. L'heroi té relacions amb altres personatges: el nan, el drac, un altre cavaller a qui ajuda i una princesa amb qui s'enfronta a través d'un sicari. Tots aquests prototipus són «éssers de paper», com els anomena Barthes (19), tant els personatges com el narrador del relat. Alguns d'aquests personatges assumeixen papers d'ajuda i d'altres es presenten com a enemics.

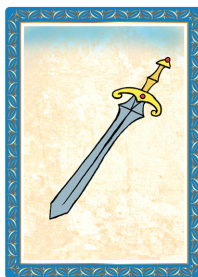


**FIGURA 3**

El personatge principal, Sigurd

## Objectes màgics

En les llegendes i contes tradicionals els objectes estan carregats de simbolisme i de poders màgics. En la llegendes de Sigurd hi ha l'espasa heretada del rei i la sang del drac que custodiava un tresor, que otorguen a l'heroi poders especials.



**FIGURA 4**

L'espasa Gram

## Proves

La prova principal consisteix a vèncer el terrible drac, però n'hi ha d'altres: vèncer un nan i travessar un cercle de foc per salvar una princesa en un conjunt d'aventures.

## Moral

L'heroi no era invencible, tenia un punt vulnerable, i com que no es va protegir com calia va ser vençut per un enemic.

### 3. ...i el discurs té unes certes característiques

Des del punt de vista de l'estructura narrativa, la seqüència narrativa es distingeix per certs constituents bàsics, d'acord amb Adam (citada a <sup>20</sup>):

1. **Temporalitat:** successió d'esdeveniments en un lapse temporal.
2. **Unitat temàtica:** garantida per un subjecte actor (agent) i altres personatges.
3. **Transformació:** els estats canvien (per exemple, de la riquesa es pot passar a la pobresa, o viceversa).
4. **Unitat d'acció:** a partir d'una situació inicial s'arriba a una situació final a través del procés de transformació.
5. **Causalitat:** hi ha una intriga que es crea a través de les relacions causals entre els esdeveniments.

Aquests constituents proporcionen les característiques discursives de la narració. En primer lloc, la narració es fonamenta en els **temps verbals**: l'ús dels temps de passat són els que hi predominen (normalment, el pretèrit perfect, combinat amb el pretèrit perfect perifràstic o el plusquamperfect, malgrat que per a la descripció és el pretèrit imperfect el que li dona un caràcter de durada o permanència). El present es pot utilitzar en narracions històriques o en relats com a recurs estilístic per apropar la narració a l'experiència del lector o el receptor del conte (<sup>17</sup>).

En segon lloc, els **connectors** discursius es relacionen amb la causalitat entre les parts de la narració. Pel que fa a l'estructura de la narració, hi predominen quatre tipus de connectors: additius (*i, a més*), temporals (*aleshores*), causals (*perquè*) i consecutius (*per això*) (<sup>17</sup>; <sup>21</sup>). En les parts descriptives, hi predominen connectors espacials i d'ordre.

En tercer lloc, un altre dels mecanismes importants en l'estructura narrativa és la **progressió temàtica**. Gràcies a aquesta el narrador avança la informació, n'indica la funció i estableix l'ordre dels constituents sintàctics (<sup>17</sup>). Prototípicament, la progressió temàtica en les narracions es dona o bé de tema constant o forma lineal o bé amb alternança (o *flashback*). En la progressió de tema constant, el punt de partida el constitueix un mateix tema –encara que no s'expressi amb les mateixes paraules. En la narració de Sigurd, es pot observar aquest tipus de progressió a l'inici de la història:

Sigurd            fort, valent i ben plantat...

Sigurd            fill de reis també bells i coratjosos...

En canvi, en la **progressió de tipus lineal** la informació nova de la primera frase (el rema) es converteix en el tema de la frase següent i així successivament. Observem aquest tipus d'estructura en la seqüència següent:

Sigurd            era fill de reis també bells i coratjosos

Els seus pares        havien mort

El rei    li havia deixat en herència una espasa trencada

(que)                era invencible perquè...

20. Casalmiglia, H., i Tusón, A. (2001). *Las cosas del decir. Manual de análisis del discurso*. Barcelona: Ariel.

21. Johnson, N., i Mandler, J. (1980). A tale of two structures: underlying and surface form in stories. *Poetics*, 9, 51-86.

Altres tipus de progressions són la **progressió de tema derivat** i la **progressió amb tema o rema expandit o ramificat**. En un sol text combinen normalment els diferents tipus de progressió. Això dona cohesió a la narració i en facilita la comprensió.

Un altre aspecte important del text és el **punt de vista**. Un relat pot estar redactat en primera o tercera persona, com la història de Sigurd; es pot explicar des de dins o des de fora de la narració, cosa que implica l'ús de marques morfosintàctiques de persona.



## 4. La narració no tan sols com a finalitat sinó també com a mitjà

Segons Bruner <sup>(22)</sup>, els éssers humans organitzem l'experiència i la memòria bàsicament com si fossin una narració: històries, mites, raons per fer o no algunes coses, etc. La narració és una forma convencional transmesa culturalment perquè cada individu construeix la realitat. Mentre que la necessitat científica té la lògica de la veritat, la construcció narrativa aspira a la versemblança. Es tracta del que Bruner <sup>(22)</sup> ha anomenat *formes de pensament* seguint el discurs narratiu. No és una teoria literària sobre com es construeix un text, sinó més aviat una perspectiva psicològica de com actua la narració com a instrument mental de construcció de la realitat.

La realitat construïda es va acumulant per formar una cultura o una història, i fins i tot una tradició. Aquesta cultura pot ser institucional, però també personal o familiar; és el que ens passa a la vida o a les nostres autobiografies, que es constitueixen en el món social <sup>(20)</sup>. Les famílies creen un corpus de contes connectats i compartits que es transmeten en els moments d'estar junts (àpats, viatges, converses, etc.). Les institucions també tenen tradicions pròpies que basteixen aquest coneixement compartit.

Hi ha una tradició interpretativa que ha presentat estudis amb un focus concret: el procés pel qual la gent construeix el significat del món i la seva pròpia experiència en un joc entre la ment i la cultura <sup>(23)</sup>. Aquesta tradició emfatitza el paper vital de la narració com a forma no només de presentació, sinó també de construcció de la realitat <sup>(22)</sup>. Juntament amb el pensament logicocientífic, la narració és una forma d'ordenació de la realitat que té un paper central en la tasca de donar sentit al món.

Des d'aquesta perspectiva, els infants han de desenvolupar no només la comprensió dels textos narratius, sinó també fer-se seva l'estructura i les formes com a instruments simbòlics, amb la finalitat de donar sentit a la seva pròpia existència i la dels altres. Així, segons aquest corrent la narració no és només una estructura i un discurs, sinó també un vehicle simbòlic amb la funció de donar significat a la vida i la cultura.

22. Bruner, J. (1991). The Narrative Construction of Reality. *Critical Inquiry*, 18 (1), 1-21.

23. Nicolopoulou, A. (1997). Children and narratives: toward an interpretive and sociocultural approach. Dins M. Bamberg (Ed.), *Narrative development: six approaches* (pp. 179 - 215). Mahwah, NJ: Erlbaum.

## 5. Realitat psicològica dels esquemes

Abans ens preguntàvem si una història depèn de la presentació discursiva i com es pot presentar de formes diferents: com podem reconèixer que es tracta de la mateixa història? És a dir, ens preguntàvem sobre la realitat psicològica. Després hem afirmat que la narració és un instrument simbòlic per donar sentit a l'experiència. Aquestes funcions són possibles perquè la memòria i el pensament tenen una forma narrativa. Johnson i Mandler (21) afirmen la realitat psicològica de les narracions i la seva possibilitat d'avaluar, atès que formen un conjunt d'expectatives que faciliten la comprensió i recuperació. Això vol dir que quan les persones escolten o llegeixen una història o expliquen una experiència, el seu contingut dona lloc a un conjunt estructurat de representacions cognitives en interacció amb l'*input* lingüístic. Per fer referència a aquest conjunt de representacions s'han utilitzat diversos termes: *proposicions* (24), *esquemes* (25), *models mentals* (26), *models de situació* (27). En aquest article farem servir el concepte *esquema*.

La noció d'esquema va ser utilitzada tant per explicar els processos de memòria (28) com per explicar la cognició infantil (29; 18). La noció d'esquema correspon a un agrupament de coneixements a partir de la experiència que permet realitzar activitats mentals de comprensió, recuperació i producció (30). Compleixen una funció essencial tant en la interpretació de l'*input* lingüístic com en l'orientació de l'acció i en l'emmagatzemament dels coneixements en la memòria.

En el cas de les narracions, els esquemes provenen de dues fonts: l'una és el contacte amb diverses històries, i consisteix en el coneixement sobre la seqüenciació d'esdeveniments, també plantejament i desenllaç típics; l'altra és l'experiència de cada individu, és a dir, l'*esquema d'esdeveniments* i l'*esquema d'escena* (25). Aquests esquemes inclouen el coneixement de les relacions causals entre diverses seqüències de l'acció i el coneixement de les escenes en què es duen a terme.

Segons Mandler (25; 31; 32), l'esquema de la història es relaciona amb l'esquema d'esdeveniments i l'esquema d'escena. D'una banda, l'esquema d'esdeveniments s'organitza jeràrquicament en un conjunt d'unitats que descriuen el coneixement que tenim de les seqüències quotidianes d'esdeveniments. Inclou el coneixement del que passa en una determinada situació i l'ordre en què tenen lloc els esdeveniments. D'altra banda, l'esquema d'escena també està organitzat jeràrquicament i conté objectes i les seves disposicions. Quan hem de recordar alguna escena quotidiana, acostumem a produir una llista d'objectes i, com en altres esquemes, no acostumem a recordar-ne els detalls descriptius, sinó les característiques essencials.

Encara que siguin jeràrquics, aquests esquemes no estan organitzats de manera categorial: a diferència de l'organització d'una categorització, els esquemes d'esdeveniments, escenes i històries no es basen en una relació d'inclusió (en categories que es relacionen inclusivament), sinó en una relació de part i tot, com en un tipus de col·lecció (25). Pel que fa a les històries, les unitats no tenen relacions de necessitat lògica, sinó relacions convencionals temporals i causals. Una altra diferència respecte a la categorització és que les unitats es connecten de manera serial o horitzontal (i no vertical) per

24. van Dijk, T. A., i Kintsch, W. (1983). *Strategic of discourse comprehension*. Nova York: Academic Press.
25. Mandler J. (1984). *Stories, scripts and scenes: aspects of a schema theory*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
26. Garnham, A., i Oakhill, J. (1996). *Manual de psicología del pensamiento*. Barcelona: Paidós.
27. Zwaan, R., i Radvansky, G. (1998). Situation models in language comprehension and memory. *Psychological Bulletin*, 123 (2), 162-185.
28. Bartlett, F. (1995, original 1932). *Recordar*. Madrid: Alianza.
29. Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de Cultura Económica.
30. Neyra, T. T. (2009). Representaciones mentales: discusión crítica del modelo de situación de Kintsch. *Onomázein: Revista de lingüística, filología i traducción de la Pontificia Universidad Católica de Chile*, 19, 111-138.
31. Mandler, J. (2010). The spatial foundations of the conceptual system. *Language and Cognition*, 2 (1), 21-44.
32. Mandler, J., i Pagán Cánovas, C. (2014). On defining image schemas. *Language and Cognition*, 6 (4), 510-532.

dependències d'inclusió. Els esquemes d'esdeveniments es relacionen amb els d'escena quan les relacions són topològiques (com *a dalt i a baix, esquerra i dreta, dins i fora*). A partir d'aquests esquemes podem dur a terme processos bàsics de selecció, abstracció, interpretació i integració de la informació.

Entre els tres tipus d'esquemes hi ha relacions en qüestió d'organització: algunes es deuen a organitzacions mentals, atès que la ment té tendència a organitzar-se a si mateixa<sup>(25)</sup>; tot citant a Piaget); d'altres són fruit de les estructures de la informació en l'ambient. Un conjunt ampli de dades ens dona proves sobre la realitat psicològica d'aquests esquemes i, sobretot, de l'esquema de les narracions. Durant la història, s'ha observat que la gent recorre a estructures freqüents o formats a través dels quals s'expressen les narracions. El que tenen en comú aquests formats és l'esquema de la història que guia tant la comprensió com la recuperació i la producció de narracions. Aquestes dades, que provenen d'estudis realitzats amb infants i adults, indiquen que, generalment, les narracions es comprenen i recorden millor quan la seva estructura és més semblant a les estructures canòniques definides per la Gramàtica de la història<sup>(33)</sup>.

33. Johnson, N., i Mandler, J. (1980). A tale of two structures: underlying and surface form in stories. *Poetics*, 9, 51-86.

## 6. Ajudes a la comprensió de la narració

Les narracions parlen sobre accions de personatges que són al món i que hi actuen. En una narració cal descriure la cosmologia de relacions espacials entre els personatges i els objectes, i cal descriure les accions entre les relacions temporals i causals. Així, segons sosté Ryan <sup>(34)</sup>, la comprensió narrativa requereix alguna mena de model de representació de l'espai on es desenvolupin aquestes relacions i els moviments dels personatges. Ateses les relacions entre esquema d'història i esquema d'una escena, un model gràfic que podria ajudar a la representació mental és el mapa conceptual <sup>(34)</sup>. El mapa conceptual s'ha utilitzat àmpliament com un recurs gràfic per facilitar la comprensió dels textos. Es tracta d'una mena de cartografia per representar la narració.

És evident que una narració té molts plans, cadascun dels quals es poden representar de forma gràfica, sigui per mitjà de la il·lustració, de gràfics o de tots dos conjuntament. Per exemple, la successió d'accions, les intencions i motius dels personatges, i també els espais i els seus itineraris. Els especialistes en psicologia cognitiva i discurs, com Tversky i col·legues <sup>(35; 36; 37)</sup> han identificat dues estratègies per a la representació espacial i les seqüències: el mapa i el recorregut. El mapa ens dona una representació panoràmica i divideix l'espai en segments de dalt a baix, de dreta a esquerra i de davant a darrere. El recorregut, en canvi, representa la perspectiva dinàmica de l'itinerari dels personatges i els objectes en moviment. En tots dos casos, es tracta d'utilitzar l'espai per representar el component espacial.

### La representació gràfica en l'espai, una ajuda a la comprensió

L'espai que representa l'esquema de la història, com ja s'ha dit, fa referència al contingut del conte, a les descripcions de les posicions, les perspectives, els punts de partida i els moviments dels personatges. Però el conte escrit té una altra definició de l'espai visible en el text: en la presentació dels enunciats, als inicis i finals, així com en la disposició en línies separades, que organitzen el discurs d'acord amb criteris sintàctics i prosòdics, juntament amb unitats d'enunciació i entonació. Tractarem aquestes dues definicions de l'espai en aquesta guia.

Pel que fa al contingut, segons Taylor i Tversky <sup>(38)</sup>, l'espai del conte es representa mitjançant descripcions amb enunciats que poden incloure un origen, un sistema de coordenades, un punt de vista i diversos objectes que es descriuen en un marc de referència. Els teòrics que estudien les configuracions de l'espai lingüístic asseguren que només es pot assenyalar un lloc determinat si es fixa en relació amb un altre, que la localització d'un objecte o persona es caracteritza en funció d'un altre objecte o persona. És a dir, que l'espai es descriu per les relacions de referència (dels objectes o persones). Però aquestes relacions no són geomètriques, sinó més aviat tipològiques i segons la perspectiva del parlant. Segons això, han distingit tres tipus de marcs de referència: el marc díctic o centrat en l'emissor (que assenyala o mostra); el marc intrínsec, centrat en l'objecte, i el marc extrínsec, centrat en el medi ambient <sup>(39)</sup>. Des del punt de vista de les coordenades *relatives* als participants, Levinson

34. Ryan, M. (2003). Cognitive Maps and the Construction of Narrative Space. Dins D. Herman (Ed.), *Narrative Theory and the Cognitive Sciences* (pp. 214-242). Stanford: SCLI Publications.
35. Tversky, B., i Lee, P. (1998). How space structures Language. Dins C. Freksa, C. Habel, i K. F. Wender (Eds.), *Spatial cognition: An interdisciplinary approach to representation and processing of spatial knowledge* (pp. 157-175). Berlin: Springer-Verlag.
36. Tversky, B., i Lee, P. (1999). Pictorial and verbal tools for conveying routes. Dins C. Freksa, i D. M. Mark (Eds.), *Spatial information theory: Cognitive and computational foundations of geographic information science* (pp. 51-64). Berlin: Springer.
37. Zacks, J., i Tversky, B. (2001). Event Structure in Perception and Conception. *Psychological Bulletin*, 127 (1), 3-21.
38. Taylor, H., i Tversky, B. (1996). Perspective in spatial descriptions. *Journal of memory and language*, 35 (3), 371-391.
39. Levinson, S. (2003). *Space in language and cognition: Explorations in cognitive diversity*. Cambridge: Cambridge University Press.

(34) ha proposat un sistema de coordenades que utilitza una referència dítica i centrada en l'emissor. Una altra coordenada que utilitza referències *intrínseques* en les ubicacions de les coses i que es descriu en relació amb els objectes o persones: *enrere*, *esquerra*, *dreta*, *amunt* i *avall*, com en «el cotxe és davant de l'edifici», etc. I un tercer tipus d'ús que és *absolut* o *extrínsec* i extern a l'escena, com el sistema de coordenades dels punts cardinals: *nord*, *sud*, *est* i *oest*. Tenint en compte aquestes coordenades, es pot dissenyar l'espai narratiu en relació amb el contingut del conte i en funció de les posicions i moviments dels personatges.

40. Nickerson, J. V., Corter, J. E., Tversky, B., Rho, Y.-J., Zahner, D., i Yu, L. (2013). Cognitive tools shape thought: Diagrams in design. *Cognitive Processing*, 14 (3), 255-272.



**FIGURA 5**

Storyline de *La llegendes de Sigurd*

Pel que fa a l'espai gràfic del text, l'ús de la pàgina indica un tipus particular d'espai. Segons els autors de psicologia cognitiva i discurs, la pàgina permet expressar i organitzar el coneixement en l'espai. Però s'ha de tenir en compte que la pàgina té determinades propietats que afecten aquesta expressió (40). Les propietats de la pàgina són la ruta o itinerari, la proximitat, el lloc o posició i la permanència. Aquestes propietats són evidents per als dissenyadors gràfics: per exemple, si utilitzen les línies entre punts de la pàgina indueixen el lector a interpretar aquestes línies com un camí, utilitzen la proximitat per agrupar entitats; la presentació horitzontal de la pàgina els serveix per expressar una seqüència temporal i la presentació vertical per reflectir la posició espacial del món real. La freqüència en l'ús d'aquestes eines cognitives del disseny en la pàgina impliquen un procés que es torna iteratiu quan es convencionalitza: s'estén des de les representacions internes fines a les externes i viceversa (40). Sembla inevitable que la representació gràfica afecti les representacions internes; en el cas del disseny, que les possibilitats excel·lents de la pàgina afectin les idees del mateix disseny.

Segons la proposta de Tversky i el seu equip <sup>(30; 31; 32; 33)</sup>, totes les formes de narració es poden dissenyar a la pàgina, de la manera següent:

- > Els **temes** es poden fer correspondre amb els marges de la pàgina.
- > Les **relacions entre els temes** es fa correspondre amb les relacions espacials.
- > Els **esdeveniments** es poden representar amb icones o assignar de forma més abstracta a punts o nusos en una xarxa associativa o un diagrama d'arbre.
- > Les **relacions entre esdeveniments** es poden incloure en esquemes que les continguin.
- > L'**ordre dels esdeveniments** es pot assignar a les línies en la pàgina i les distàncies entre ells mateixos a les distàncies en la pàgina.

La disposició en l'espai té, per tant, un significat espacial que pot dotar de significat la situació dels elements. Per exemple, una determinada posició en l'espai té molt de valor: *a dalt* s'associa metafòricament amb el poder, la força, la salut, els diners, etc. Aquesta associació es troba en el món i en la naturalesa del cos humà, en les expressions metafòriques del llenguatge, com «per ser més alt, ser més fort, ser més ric, més savi amb l'edat» (vegeu la guia núm. 1). Per als lectors de llengües d'escriptura alfabètica, amb una direcció de lectura orientada d'*esquerra a dreta*, el que aparegui a l'*esquerra* es percep com a més precoç, més agentiu i més conegut. En canvi, allò que aparegui a la *dreta* es percep com a més rellevant i amb informació nova <sup>(41)</sup>.

Al text, les paraules i els dibuixos també assumeixen dimensions semiòtiques <sup>(42)</sup>. La tipografia i la disposició en la pàgina té significat; la il·lustració completa aquesta dimensió semiòtica del text. A continuació donarem alguns exemples d'ús d'il·lustracions i tipografia, per fer una representació gràfica del conte de Sigurd.

41. Román, A., Flumini, A., Escobar, M., i Santiago, J. (2014). Reading and writing direction causes spatial biases in mental model construction during language understanding. Dins M. Bello, M. Guarini, M. McShane, i B. Scassellati (Eds.), *Proceedings of the 36th Annual Conference of the Cognitive Science Society* (pp. 2853-2858). Austin, TX: Cognitive Science Society.
42. van Leeuwen, T. (2006). Towards a semiotics of typography. *Information Design + Document Design*, 14 (2), 139-155.

## FIGURA 6

Exemple de pàgina de *La llegendes de Sigurd*



## 7. L'aprenentatge de la narració

D'ençà que els nadons arriben al món estan envoltats de narració: d'històries personals dels pares i els avis i sobre com ha estat i serà la vida. Però, a més, estan envoltats de les històries dels llibres, perquè, en determinats contextos, la narració sempre hi és present (43). Les històries dels llibres són ficció; les històries de les persones parlen de la seva vida: són narratives autobiogràfiques.

La freqüentació de narracions no només ajuda en la comprensió sinó també en la producció que indica en matèria lingüística l'ordenació temporal dels esdeveniments. Amb relació a la producció, Tomasello (44) resumeix l'evolució següent:

- > **Edat - 18 mesos:** els nadons parlen només dels esdeveniments de *l'ara* i *aquí*.
- > **Edat - 18 mesos a 3 anys:** comencen a parlar sobre el *passat* i el *futur*.
- > **Edat - 3 anys als 4 anys i mig:** parlen sobre el passat i el futur en relació amb un temps de referència que no sigui *l'ara* (normalment, indexats amb adverbis com *quan*).
- > **Edat - 4 anys i mig o més:** parlen sobre el passat i el futur en relació amb un temps de referència que no sigui *l'ara*, és a dir, un sistema anafòric en què s'utilitza el sistema de temps de la parla de l'adult (en les llengües flexives amb morfologia verbal).

Per a alguns infants les narracions formen part dels rituals familiars i es troben incorporades al context cultural i ecològic de la vida familiar. En alguns contextos, les narracions són rutines en el sentit de patrons d'interacció repetits en el temps, a través dels quals s'interpreta l'experiència. És a dir, les rutines de produir i escoltar històries es converteixen en rituals simbòlics i amb contingut afectiu (43). Per a altres infants, les narracions o bé són absents de les rutines o bé són mers relats limitats. En aquest sentit, s'ha comprovat una gran variabilitat en la forma en què les famílies es comuniquen amb els fills, tant de tipus cultural com social i individual (45). Aquesta variabilitat entre els infants, que es diferencien pel record de les històries, s'observa quan comencen l'aprenentatge del llenguatge escrit.

Per aquest motiu, segons Nelson (46; 47), aquestes diferències produeixen efectes no només en les formes lingüístiques sinó també en l'emergència de noves possibilitats d'incorporar en les pròpies representacions aspectes que abans eren desconeguts; d'utilitzar el llenguatge per tornar enrere en la representació de l'experiència, de tornar-la a analitzar i anar descontextualitzant-la del que és real; i de construir de forma compartida les històries i començar a entendre les perspectives, les motivacions, les metes i les emocions dels altres.

Per mitjà dels intercanvis verbals i dels contes que senten llegir als adults, els infants van desenvolupant experiències sobre l'organització dels esdeveniments en els textos narratius. Aquestes experiències amb el llenguatge extens i descontextualitzat de la narració constitueixen un pont per a l'escolaritat, atès que, com que es desenvolupen abans d'anar a l'escola i són un gènere a cavall de l'oral i l'escrit, constitueixen una ajuda important per a la inserció en la cultura (22; 48).

- 43. Fiese, B., Hooker, K., Kotary, L., Scwagler, J., i Rimmer, M. (1995). Family Stories in the Early Stages of Parenthood. *Journal of Marriage and the Family*, 57, 763-70.
- 44. Tomasello, M. (2006). Acquiring linguistic constructions. Dins W. Damon, E. Lerner, D. Kuhn, i R. Siegler (Eds.), *Handbook of child psychology. 2. Cognition, Perception, and Language* (pp. 255-298). Nova York: Wiley.
- 45. Reese, E., Haden, C., i Fivush, R. (1993). Mother-Child Conversations about the Past: Relationships of Style and Memory over Time. *Cognitive Development*, 8, 403-430.
- 46. Nelson, K. (1989). *Narratives from the crib*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- 47. Nelson K. (1996). *The emergence of the mediated mind*. Nova York: Cambridge University Press.
- 48. Peterson, C., Jesso, B., i McCabe, A. (1999). Encouraging narratives in preschoolers: An intervention study. *Journal of Child Language*, 26, 49-67.