

# Mitos, leyendas y cuentos

## “La leyenda de Sigurd”

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

## Índice

1. La narración de mitos, leyendas y cuento	2
2. La historia tiene sus reglas...	4
3. ...y el discurso tiene ciertas características	7
4. La narración no solo como fin sino también como medio	9
5. Realidad psicológica de los esquemas	10
6. Ayudas a la comprensión de la narración	12
7. El aprendizaje infantil de la narración	15

# 1. La narración de mitos, leyendas y cuentos

El cuento que aquí presentamos es una leyenda que forma parte de la mitología escandinava e islándica. Escrita en la época medieval, comparte características con muchas otras leyendas de otros lugares. Y, como todas, ha sido transmitida por medio de un texto narrativo, originariamente de forma oral y luego por escrito.

Según los expertos en narrativa, una narración se caracteriza por tener una estructura gracias a la cual "se representa un evento o una **serie de eventos**" (1). En esta definición el término fundamental es *evento*. Desde esta perspectiva, un evento correspondería a una acción que implica un cambio de estado, es decir, una situación dinámica que se desarrolla en un marco espacio-temporal, o lo que algunos autores llaman una *acción*: sin acción no hay narración. Por ejemplo: "Mi perro tiene hambre", se considera una descripción y corresponde a una situación estática; en cambio, "Mi perro mordió a otro" es una narración, porque habla de una acción. La estructura de partida de una narración presenta un evento con acción a partir de una situación estática y sus reglas de desarrollo.

Estos expertos sugieren que se requiere que la serie de eventos esté causalmente relacionada en el tiempo (1). Con lo cual, podríamos ampliar la definición de la estructura narrativa: "es una serie de eventos en una **relación de causa-efecto** que ocurren en el tiempo". Además, otros autores argumentan que la narración debe contener agentes humanos (o entidades que adquieran rasgos agentivos humanos, como los animales en las fábulas), que desarrollen la acción hacia una meta (2). Entonces, la estructura narrativa podría ser definida como sigue: "para conseguir un objetivo, los agentes participan en una serie de eventos en el tiempo que tienen una relación de causa-efecto". Por tanto, las características de la estructura de la narración están en relación con la dimensión causal y temporal y la intención de los personajes.

En relación al aspecto temporal de la narración hay que señalar que tiene dos sentidos: el tiempo de la narración y el tiempo del discurso. El primero se refiere a un tiempo interno, el de la duración y la secuencia cronológica de los eventos que constituyen la trama; el segundo se refiere a un tiempo externo, el tiempo de la duración de la lectura o de la presentación de una película (3). El primero parte del pasado y el segundo del presente. En los estudios de narración de varios autores (4; 5; 6) se tiene en cuenta esta distinción, que Chapman (3) denomina "el qué y de qué manera" de la narración. El primer orden temporal opera en la dimensión de narrativa que se ha denominado *historia* y el segundo opera en lo que se llama *discurso*. Los otros tipos de texto no narrativos carecen de esta doble dimensión de tiempo y solo tienen el tiempo externo; por tanto, sus estructuras subyacentes son prototípicamente estáticas o atemporales. Sin embargo, esto no significa que no podamos construir un texto expositivo, descriptivo o argumentativo a partir de un tiempo ficticio -en el sentido que proponen Talmy (7) y Langacker (8)- y que se asemeje en la forma a una narración.

Las relaciones entre ambos órdenes (historia y discurso) pueden comprender tres categorías: el orden de los eventos, su duración y su frecuencia. El discurso narrativo está en relación a *cómo* se narra la historia -es decir, la historia tal como se presenta en una narrativa particular, en el orden construido de los eventos,

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Abbott, H. (2002). *The Cambridge Introduction to Narrative*. Cambridge: Cambridge University Press.
2. van Peer, W., y Chatman, S. (2001). Introduction. En W. van Peer, y 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'. En *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.

en la perspectiva adoptada. El discurso está en relación con el "relato narrado", a diferencia del orden de la historia, y, en este sentido, puede interpretarse que existen historias independientemente de presentación narrativa -o que la misma historia puede ser narrada en más de una forma. Esta distinción plantea una serie de cuestiones. Si una historia no existe solo en su presentación narrativa, si la misma historia puede presentarse de diferentes maneras, ¿cómo reconocemos que es la misma historia? ¿Qué es necesario para reconocer que es esa historia y no otra? Intentaremos responder a estas cuestiones.

Por otra parte, el discurso narrativo es infinitamente maleable. Se puede expandir o contraer, ir hacia atrás y hacia adelante, pero a medida que se desarrolla el discurso reconstruimos un orden de eventos que llamamos *historia*. La historia puede durar un día, un minuto o toda una vida, puede ser verdadera o falsa, histórica o de ficción; pero es una historia, de forma que tiene un tiempo y un orden de eventos que procede cronológicamente desde el más reciente al más tardío. El orden de los acontecimientos y su duración en la historia son a menudo muy diferentes en el discurso narrativo. Ahora bien, estas dimensiones del tiempo de la acción y el tiempo del discurso se tienen que resolver en el discurso narrativo.

Algunos estudiosos prefieren utilizar la distinción entre *fábula* y *sjuzet* (según la tradición de los formalistas rusos), en lugar de *historia* y *discurso narrativo*, pero esta segunda distinción es más divulgada. Por tanto, hay una distinción entre la narrativa que representa los acontecimientos (la *historia*) y el discurso narrativo, que incluye la secuencia de eventos (la *acción*) y cómo se cuentan esos eventos. Las historias se pueden transmitir en una variedad de medios de comunicación y con una variedad de mecanismos, por ejemplo por el discurso, pero también en los dibujos, en el teatro, el cine, etc.

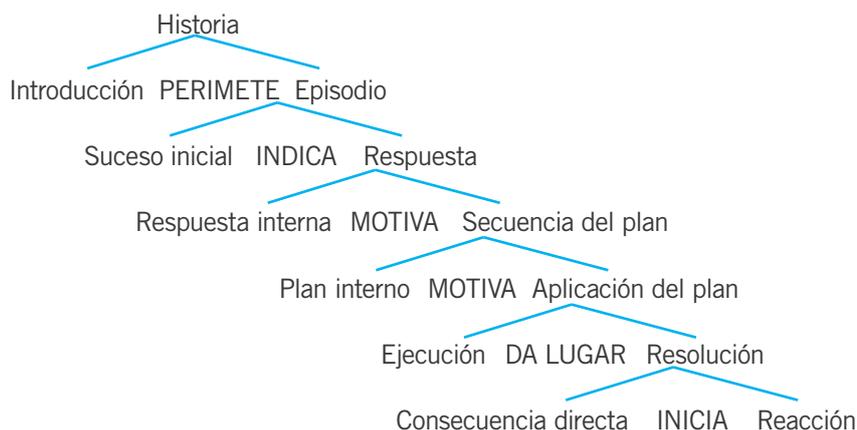
## 2. La historia tiene sus reglas...

Los mitos, leyendas y cuentos tradicionales responden a una historia que se ha denominado *Gramática de la historia* o esquema de desarrollo de la serie de eventos. Estos eventos se representan en un esquema como constituyentes en categorías jerárquicas, que reflejan la estructura de las narraciones. Varios autores han analizado ese esquema que explica los sucesos de los personajes, los eventos y las situaciones de resolución del conflicto. Uno de los primeros autores fue Propp (9), que identificó la secuencia en común de muchas narraciones en base a las recopilaciones de cuentos realizados por los Grimm y Afanassiev, entre otros.

La secuencia consiste básicamente en un estado inicial estable que se ve alterado por un desequilibrio, una carencia o una agresión. Un héroe se revela como llamado a solucionar dicha carencia, mediante un viaje más allá de los límites de la comunidad i que le lleva a cumplir una misión excepcional, como es apoderarse de un objeto mágico, enfrentándose a enemigos y recibiendo el apoyo de aliados. El héroe regresa triunfante a su comunidad y alcanza una posición de relevancia (la corona, el matrimonio, etc.).

Con el antecedente de investigaciones antropológicas como la de Propp (9), desde la psicología se estudiaron las categorías de proposiciones en los textos narrativos. Dentro de la psicología cognitiva del desarrollo (10) hay dos tradiciones en el estudio de la narración: una emerge de los modelos de esquema de memoria y representación (11; 12), y la otra proviene de los análisis lingüísticos de la forma narrativa (13; 14). Ambos enfoques tienen mucho en común: por ejemplo, ambos postulan que las narraciones comienzan con la orientación y la información contextual, seguida, luego, por la información referencial sobre lo ocurrido. Ambos enfoques también asumen que las narrativas son evaluativas, aunque las evaluaciones juegan un más papel más importante en la tradición lingüística que en la tradición de la Gramática de la historia. Una diferencia importante a remarcar es que el enfoque de la Gramática de la historia da importancia a la intención de los personajes hacia una meta; mientras que en los enfoques de la tradición lingüística esta intención no se supone.

Por ejemplo, autores como Stein y Glenn (15) proponen las siguientes categorías de la historia de la narración, que ordenan de forma jerárquica: introducción, suceso, respuesta interna, ejecución, consecuencia directa y resolución. Estas categorías se representan en un diagrama de árbol de la siguiente forma:



9. Propp, V. (1928/1981). *Morfología del cuento*. Madrid: Fundamentos.
10. Reese, E., Haden, C., Baker-Ward, L., Bauer, P., Fivush, R., y 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., y Glenn, C. (1982). Children's concept of time: the development of a story schema. En 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. En B.K. Britton, y A. D. Pellegrini (Eds.), *Narrative thought and narrative language* (pp. 79-98). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.
14. Labov, W., y Waletzky, J. (1967). Narrative analysis. En J. Helm (Ed.), *Essays on the Verbal and Visual Arts* (pp. 12-44). Seattle: University of Washington Press.
15. Stein, N., y Glenn, C. (1979). An analysis of story comprehension in elementary school children. En 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 historia de la narración (15)

Otros autores como Labov y Waletzky<sup>(16)</sup>, desde el análisis lingüístico, también proponen un esquema que incluye los siguientes elementos:

- a. *Resumen: ¿de qué va la historia?*
- b. *Orientación: ¿quién, cuándo, que y dónde?*
- c. *Complicación: y después ¿qué pasó?*
- d. *Evaluación: ¿por qué?*
- e. *Resolución; y entonces ¿qué pasó al final?*
- f. *Coda: final de la historia.*

En general, se considera que las historias consisten en un marco de situación y varios episodios. El marco de situación provee el telón de fondo, donde se describen personajes, objetos, tiempo y lugar; los episodios describen las acciones de la historia. Los enunciados del cuento en cada episodio se clasifican en categorías, cada una de ellas cumple una función dentro de la secuencia: acontecimiento inicial, meta, intento, resultado y reacción. Por ejemplo, en el cuento de Sigurd, las relaciones y la categorización puede responder a este modelo. Según varios autores<sup>(17; 18)</sup> hay relaciones en el texto a partir de las cuales se puede hacer inferencias y sobre las que podemos preguntar. A partir de esta propuesta, analizamos (en la Tabla 1) la leyenda de Sigurd para poner de relieve tales relaciones.

16. Labov, W., y 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., y Graesser, A. (1991). A three-pronged method for studying inference generation in literary text. *Poetics*, 20, 193-232.
18. Molinari Marotto, C., y Duarte, A. (2007). Comprensión del texto narrativo i inferencias. *Subjetividad i procesos cognitivos*, 10, 163-183.

**TABLA 1. RELACIONES EN EL TEXTO**

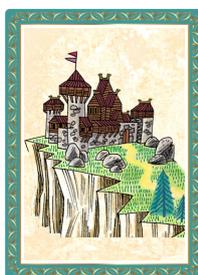
Texto Sigurd	Descripción	Pregunta a la que responde	Clase de relación
<i>Sigurd, héroe, hijo de reyes, guerrero invencible...</i>	Enunciados que describen el marco	¿A qué/quién se refiere?	Referencia
<i>Los reyes murieron, fue criado por Regin que lo preparaba para...</i>	Enunciados que explican los eventos	¿Qué ha pasado?	Cambio de estado
<i>Porque comió un trozo de corazón del dragón, fue capaz de comprender el idioma de los pájaros que avisaban del peligro que representaba...</i>	Puente causal entre eventos	¿Por qué (eventos)?	Antecedente causal
<i>Bañarse en la sangre del dragón para tener la propiedad mágica de convertir en invencible...</i>	Meta que motiva una acción intencional	¿Para qué (acción)?	Meta
<i>... pero no era totalmente invencible, tenía su vulnerabilidad.</i>	Tema principal	¿Cuál es el tema principal?	Temática
<i>Conseguir la gloria.</i>	Emoción del personaje provocada por un evento.	¿Qué siente este personaje?	Reacción emocional del personaje
<i>Aunque logra vencer a muchos enemigos resulta vulnerable.</i>	Nuevos eventos y planes de los personajes	¿Qué pasará después?	Consecuencia Causal

En la mayoría de las historias estas categorías se repiten y las reglas narrativas indican su orden canónico. Los episodios de una historia pueden relacionarse entre sí por la secuencia temporal, pero suelen representar relaciones causales.

En la leyenda de Sigurd también se le puede aplicar el análisis de la estructura de los cuentos, y podemos encontrar los siguientes constituyentes (con las ilustraciones, en forma de Tarot de cuentos -que se explica en la guía de actividades):

## Espacio y tiempo

Las fórmulas iniciales de los cuentos tradicionales "Había una vez..." o "Érase una vez..." colocan la historia en un pasado impreciso, fuera del tiempo histórico vivido, aunque la leyenda de Sigurd es típica de la época medieval. La localización en el espacio, en cambio, es más precisa: el castillo, la cueva, el bosque y los caminos. El personaje se coloca en un entorno de partida y desde allí se mueve hacia otros lugares, cuando tiene que emprender la aventura en búsqueda del tesoro. La inclusión del mapa y el itinerario representa el espacio y el recorrido de las aventuras de Sigurd.

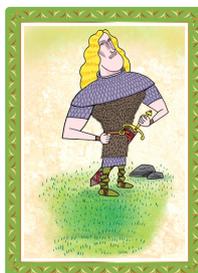


**FIGURA 2**

El castillo de Sigurd

## Personajes

El personaje principal, Sigurd, es un héroe. Es hijo de reyes, pero después de quedar huérfano es educado por el enano Regin. Este segundo personaje sufre un cambio: de maestro pasa a contrincante por su ambición de usar a Sigurd (el héroe) para sus intenciones. El héroe tiene relaciones con otros personajes: el enano, el dragón, otro caballero a quién ayuda y una princesa con quien se enfrenta a través de un sicario. Todos estos son prototipos de "seres de papel", como denominaba Barthes (19), tanto a los personajes como al narrador del relato. Algunos de estos personajes asumen papeles de ayuda, otros se presentan como enemigos.



**FIGURA 3**

El personaje principal, Sigurd

## Objetos mágicos

En las leyendas y cuentos de hadas los objetos son investidos de simbolismo y de poderes mágicos. En la leyenda de Sigurd están la espada Gram heredada del rey y la sangre del dragón que custodiaba un tesoro, que otorgan al héroe poderes especiales.



**FIGURA 4**

La espada Gram

## Pruebas

La prueba principal consiste en vencer al temible dragón, pero hay otras: vencer a un enano y atravesar un círculo de fuego para salvar a una princesa en una serie de aventuras.

## Moral

Pero el héroe no era invencible, tenía un punto vulnerable, y como no se protegió fue vencido por un enemigo.

### 3. ...y el discurso tiene ciertas características

Desde el punto de vista de la estructura narrativa, la secuencia narrativa se distingue por ciertos constituyentes básicos, de acuerdo a Adam (citado a <sup>20</sup>):

1. **Temporalidad:** sucesión de acontecimientos en un tiempo
2. **Unidad temática:** garantizada por un sujeto-actor (agente) y otros personajes
3. **Transformación:** los estados cambian, por ejemplo de la riqueza se puede pasar a la pobreza, o viceversa.
4. **Unidad de acción:** a partir de una situación inicial se llega a una situación final a través del proceso de transformación
5. **Causalidad:** hay una 'intriga' que se crea a través de las relaciones causales entre los acontecimientos.

Estos constituyentes imprimen características discursivas a la narración. En primer lugar, la narración se caracteriza por los **tiempos verbales**: el uso de los tiempos del pasado predomina en la narración de los eventos (normalmente pretérito indefinido, combinado con el pretérito anterior o pluscuamperfecto, aunque para la descripción el tiempo preferido es el pretérito imperfecto porque le da un carácter de duración o permanencia). El presente se puede utilizar en narraciones históricas o en los relatos como recurso estilístico que acerca la narración a la vivencia del lector o receptor del cuento (<sup>17</sup>).

En segundo lugar, los **conectores** discursivos están en relación con la causalidad entre las partes de la narración. En relación con la estructura de la narración, predominan cuatro tipos distintos de conectores: aditivos (*y, además*), temporales (*entonces*), causales (*porque*) y consecutivos (*por ello*) (<sup>17</sup>; <sup>21</sup>). En las partes descriptivas, predominan los conectores espaciales y de orden.

En tercer lugar, otro de los mecanismos importantes en la estructura narrativa es la **progresión temática**. Con ello el narrador avanza la información, indica su función y establece el orden de los constituyentes sintácticos (<sup>17</sup>). Prototípicamente, la progresión temática en las narraciones se realiza bien con tema constante o forma lineal o bien con alternancia (o *flashback*). En la progresión de tema constante, el punto de partida constituye un mismo tema -aunque no se exprese con las mismas palabras. En la narración de Sigurd, se puede observar este tipo de progresión al inicio de la historia:

Sigurd valiente, fuerte y apuesto...

Sigurd hijos de hermosos y valerosos...

En cambio, en la **progresión de tipo lineal** la información nueva de la primera frase (el rema) se convierte en el tema de la frase siguiente y así posteriormente. Observamos este tipo de estructura en la secuencia siguiente:

Sigurd era hijo de hermosos y valerosos reyes

Sus padres murieron cuando

El rey dejó en herencia una espada rota

(que) era invencible porque...

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

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

Otros tipos de progresiones son la **progresión de tema derivado** y la **progresión con tema o rema expandido o ramificado**. En un mismo texto usualmente se combinan los diferentes tipos de progresión. Esto proporciona cohesión a la narración y facilita su comprensión.

Otro aspecto importante del texto es el **punto de vista**. Un relato puede estar redactado en primera o en tercera persona, como la historia de Sigurd; puede estar contado desde dentro o desde fuera de la narración, lo que implican el uso de marcas morfosintácticas de persona.

## 4. La narración no solo como fin sino también como medio

Según Bruner <sup>(22)</sup>, los seres humanos organizamos nuestra experiencia y nuestra memoria principalmente bajo la forma de una narración: historias, mitos, razones para hacer o no algunas cosas, etc. La narración es una forma convencional transmitida culturalmente por medio de la cual los individuos construyen la realidad. Mientras que la necesidad científica tiene la lógica de la verdad, la construcción narrativa aspira a la verosimilitud. Se trata de lo que Bruner <sup>(22)</sup> ha llamado *modos de pensamiento* bajo la forma del discurso narrativo. No se trata de una teoría literaria sobre cómo se construye un texto, sino más bien una perspectiva psicológica de cómo opera la narración como instrumento mental de construcción de la realidad.

La realidad construida se va acumulando para formar una cultura o una historia, e incluso una tradición. Esta cultura puede ser institucional, pero también personal o familiar; es lo que pasa en nuestras vidas o nuestras autobiografías, que se constituyen en el mundo social <sup>(20)</sup>. Las familias crean un corpus de cuentos conectados y compartidos que se transmiten en los momentos de estar juntos (comidas, viajes, charlas, etc.). Las instituciones también tienen tradiciones propias que forman este conocimiento compartido.

Hay una tradición interpretativa que ha presentado estudios cuyo foco es el proceso mediante el cual la gente construye el significado del mundo y de su propia experiencia en un inter-juego entre la mente y la cultura <sup>(23)</sup>. Esta tradición enfatiza el papel crucial de la narración como forma no solo de presentación, sino de constitución de la realidad <sup>(22)</sup>. Junto con el pensamiento lógico científico, la narración es un modo de ordenar la realidad que juega un papel central en los esfuerzos de otorgar sentido al mundo.

Desde esta perspectiva, los niños tienen que desarrollar no solo la comprensión de los textos narrativos, sino apropiarse de su estructura y sus formas como instrumentos simbólicos, para dar sentido a su propia experiencia y a la de los otros. Por tanto, según esta orientación la narración no es solo una estructura y un discurso, sino también un vehículo simbólico cuya función es conferir significado a la vida y 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. En M. Bamberg (Ed.), *Narrative development: six approaches* (pp. 179 - 215). Mahwah, NJ: Erlbaum.

## 5. Realidad psicológica de los esquemas

Antes nos preguntamos si una historia no depende de su presentación discursiva y cómo se puede presentar de diferentes maneras: ¿cómo reconocemos que es la misma historia? Es decir, nos preguntábamos sobre su realidad psicológica. Luego afirmamos que la narración es un instrumento simbólico para dar sentido a la experiencia. Estas funciones son posibles porque la memoria y el pensamiento tienen forma narrativa. Johnson y Mandler (21) postulan la realidad psicológica de las narraciones y sostienen que se puede evaluar porque forma un conjunto de expectativas que facilita la comprensión y la recuperación. Es decir, que cuando las personas escuchan o leen una historia o explican una experiencia, su contenido da lugar a un conjunto estructurado de representaciones cognitivas en interacción con el *input* lingüístico. Para hacer referencia a este conjunto de representaciones se han usado diversos términos: como *proposiciones* (24), *esquemas* (25), *modelos mentales* (26), *modelos de situación* (27). En este artículo usaremos el concepto de *esquema*.

La noción de esquema fue usada tanto para explicar los procesos de memoria (28) como para explicar la cognición infantil (29, 18). La noción de esquema se entiende como agrupamientos de conocimientos a partir de la experiencia que permite realizar actividades mentales de comprensión, recuperación y producción (30). Cumplen una función esencial tanto en la interpretación del *input* lingüístico, como en la orientación de la acción y en el almacenamiento de los conocimientos en la memoria.

En el caso de las narraciones, los esquemas provienen de dos fuentes: una es el contacto con muchas historias, y consiste en el conocimiento acerca de la secuenciación de acontecimientos, incluyendo comienzo y final típicos; la otra es la experiencia de cada individuo, es decir, el *esquema de eventos* y el *esquema de escena* (25). Estos esquemas incluyen el conocimiento acerca de las relaciones causales entre diversas secuencias de la acción y el conocimiento acerca de las escenas en que ocurren.

Según Mandler (25, 31, 32) el esquema de la historia se relaciona con el esquema de eventos y el esquema de escena. Por un lado, el esquema de evento se organiza de forma jerárquica en un conjunto de unidades que describen nuestro conocimiento sobre secuencias cotidianas de eventos. Incluye el conocimiento de lo que pasa en una situación dada y el conocimiento del orden en que los eventos han tenido lugar. Por otro lado, el esquema de escena también está organizado jerárquicamente y contiene objetos y sus disposiciones. Cuando tenemos que recordar una escena cotidiana, solemos producir una lista de objetos y, como en otros esquemas, no solemos recordar los detalles descriptivos, sino las características esenciales.

Aunque sean jerárquicos, estos esquemas no tienen una organización categorial: a diferencia de la organización de una categorización, los esquemas de eventos, escenas e historias no consisten en una relación de inclusión (en categorías que se relacionan inclusivamente), sino que se trata de una relación de parte y todo, como en un tipo de colección (25). En el caso de las historias, las unidades no tienen relaciones de necesidad lógica, sino relaciones convencionales de tipo temporo-causal. Otra diferencia respecto a la categorización es que las

24. van Dijk, T. A., y 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., y Oakhill, J. (1996). *Manual de psicología del pensamiento*. Barcelona: Paidós.
27. Zwaan, R., y 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., y Pagán Cánovas, C. (2014). On defining image schemas. *Language and Cognition*, 6 (4), 510-532.

unidades se conectan de forma serial u horizontal (y no verticalmente) por dependencias de inclusión. Los esquemas de eventos se relacionan con los esquemas de escena cuando las relaciones son topológicas (como *arriba y abajo, izquierdo y derecha, dentro y fuera*). A partir de estos esquemas podemos realizar procesos básicos de selección, abstracción, interpretación e integración de la información.

Entre los tres tipos de esquemas hay relaciones en la organización: unas se deben a las organizaciones mentales, porque la mente tiene tendencia a organizarse a sí misma (<sup>25</sup>; citando a Piaget); otras se deben a las estructuras de la información en el ambiente. Un conjunto amplio de datos brinda evidencias sobre la realidad psicológica de estos esquemas y, en particular, del esquema para las narraciones. A lo largo de la historia, se ha visto que la gente recurre a estructuras frecuentes o formatos a través de los cuales las narraciones se expresan. Lo común en esos formatos responde al esquema de la historia que guía tanto la comprensión como la recuperación y la producción de narraciones. Estos datos, provenientes de estudios realizados con niños y con adultos, indican que, por lo general, las narraciones se comprenden y recuerdan mejor cuando su estructura es más semejante a las estructuras canónicas definidas en la Gramática de la historia (<sup>33</sup>).

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

## 6. Ayudas a la comprensión de la narración

Las narraciones hablan sobre acciones de personajes que están situados en el mundo y que actúan en él. En una narración se necesita describir la constelación de relaciones espaciales entre los personajes y los objetos, y se necesita describir las acciones entre las relaciones temporales y causales. Por ello, según sostiene Ryan <sup>(34)</sup>, la comprensión narrativa requiere alguna clase de modelo de representación del espacio donde se desarrollen estas relaciones y los movimientos de los personajes. Dadas las relaciones entre esquema de historia y el esquema de una escena, un modelo gráfico que podría ayudar a la representación mental es el mapa conceptual <sup>(34)</sup>. El mapa conceptual ha sido usado ampliamente como recurso gráfico para ayudar a la comprensión de los textos. Se trata de una especie de cartografía para representar la narración.

Es evidente que una narración tiene muchos planos, cada uno de los cuales se pueden representar gráficamente, sea por medio de ilustración, de gráficos o de ambos conjuntamente. Por ejemplo, la sucesión de acciones, las intenciones y motivos de los personajes, y también los espacios y sus itinerarios. Los especialistas en psicología cognitiva y discurso, como Tversky y sus colegas <sup>(35; 36; 37)</sup>, han identificado dos estrategias para la representación espacial y las secuencias: el mapa y el recorrido. El mapa da una representación panorámica y divide el espacio en segmentos de arriba a abajo, de izquierda a derecha y de frente a fondo. El recorrido, en cambio, representa la perspectiva dinámica del itinerario de los personajes y los objetos en movimiento. En ambos casos, se trata de usar el espacio para representar el componente espacial.

### La representación gráfica en el espacio, una ayuda a la comprensión

El espacio que representa el esquema de la historia, antes mencionado, hace referencia al contenido del cuento, a las descripciones de las posiciones, las perspectivas, los puntos de partida y los movimientos de los personajes. Pero el cuento escrito tiene otra definición del espacio visible en el texto: en la presentación de sus enunciados, en los inicios y finales, así como en la disposición en líneas separadas, que organizan el discurso de acuerdo a criterios sintácticos y prosódicos, en coincidencia con unidades de enunciación y de entonación. Ambas definiciones del espacio serán consideradas en esta guía.

Respecto al contenido, según Taylor y Tversky <sup>(38)</sup>, el espacio del cuento se representa por las descripciones con enunciados que pueden incluir un origen, un sistema de coordenadas, un punto de vista y varios objetos que se describen en un marco de referencia. Los teóricos que estudian las configuraciones del espacio lingüístico aseguran que solo se puede señalar un lugar determinado si se fija en relación a otro, que la localización de un objeto o persona se caracteriza en función de otro objeto o persona. Es decir, que el espacio se describe en función de relaciones de referencia (de los objetos o personas). Pero estas relaciones no son geométricas, sino más bien topológicas y en función de la perspectiva del hablante. De acuerdo a ello, han distinguido tres tipos de marcos de referencia: el marco déctico o centrado en el emisor (que señala o muestra); el marco intrínseco, centrado en el objeto, y el marco extrínseco, centrado en

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

el medio ambiente <sup>(39)</sup>. Desde el punto de vista de las coordenadas *relativas* a los participantes, Levinson <sup>(34)</sup> ha propuesto un sistema de coordenadas que usa una referencia deíctica y centrada en el emisor. Otra coordenada que usa referencias intrínsecas a las ubicaciones de las cosas y que se describe en relación a los objetos o personas: *atrás, izquierda, derecha, arriba y abajo*, como en "el coche está en frente del edificio", etc. Y un tercer tipo de uso que es *absoluto* o *extrínseco* y externo a la escena, como el sistema de coordenadas de los puntos cardinales: *norte, sur, este y oeste*. Teniendo en cuenta estas coordenadas se puede diseñar el espacio narrativo en relación al contenido del cuento y en función de las posiciones y movimientos de los personajes.

39. Levinson, S. (2003). *Space in language and cognition: Explorations in cognitive diversity*. Cambridge: Cambridge University Press.
40. Nickerson, J. V., Corter, J. E., Tversky, B., Rho, Y.-J., Zahner, D., y Yu, L. (2013). Cognitive tools shape thought: Diagrams in design. *Cognitive Processing*, 14 (3), 255-272.



Respecto al espacio gráfico del texto, el uso de la página indica un tipo particular de espacio. Según los autores de psicología cognitiva y discurso, la página permite expresar y organizar el conocimiento en el espacio. Pero se debe tener en cuenta que la página tiene determinadas propiedades que afectan dicha expresión <sup>(40)</sup>. Las propiedades de la página son la ruta o itinerario, la proximidad, el lugar o posición y la permanencia. Dichas propiedades son evidentes para los diseñadores gráficos: por ejemplo, si se usan las líneas entre puntos de la página se induce a que el lector interprete esas líneas como un camino, usan la proximidad para agrupar entidades; la presentación horizontal de la página les sirve para expresar una secuencia temporal y la presentación vertical para reflejar la posición espacial del mundo real. La frecuencia en el uso de estas herramientas cognitivas del diseño en la página implican un proceso que al convencionalizarse se ha vuelto iterativo: va desde las representaciones internas a las externas y viceversa <sup>(40)</sup>. Parece inevitable que la representación gráfica afecte a las representaciones internas; en el caso de diseño, que las posibilidades sobresalientes de la página afecten las ideas del propio diseño.

**FIGURA 5**

Storyline de *La leyenda de Sigurd*

Según la propuesta de Tversky y su equipo<sup>(30; 31; 32; 33)</sup>, todas las formas de narración se pueden diseñar en la página, de la siguiente manera:

- > Los **temas** se pueden hacer corresponder a los márgenes de la página.
- > Las **relaciones entre los temas** se hacen corresponder a las relaciones espaciales.
- > Los **eventos** pueden ser mapeados con iconos, o asignados de forma más abstracta a puntos o nudos en una red asociativa o a un diagrama de árbol.
- > Las **relaciones entre los eventos** se pueden asignar a líneas de conexión, los que pueden incluirse en marcos que las contengan.
- > El **orden de los eventos** se puede asignar a las líneas en la página y las distancias entre ellos a las distancias en la página.

La disposición en el espacio tiene, por tanto, un significado espacial que puede conferir significados a la ubicación de los elementos. Por ejemplo, cierta posición en el espacio tiene mucho valor: *arriba* se asocia metafóricamente con el poder, la fuerza, la salud, el dinero, etc. Esta asociación está en el mundo y en la naturaleza del cuerpo humano, en las expresiones metafóricas del lenguaje, como "para crecer más alto, ser más fuerte, ser más rico y más sabio con la edad" (ver Guía nº 1). Para los lectores de las lenguas de escritura alfabética, con la dirección de la lectura orientada de *izquierda a derecha*, lo que aparece a la izquierda es percibido como más temprano, más agentivo, y más conocido. En cambio, lo que aparece a la *derecha* es percibido como más relevante y con información nueva<sup>(41)</sup>.

En el texto, las palabras y los dibujos también asumen dimensiones semióticas<sup>(42)</sup>. La tipografía y la disposición en la página tiene significado; la ilustración completa esa dimensión semiótica del texto. A continuación presentaremos algunos ejemplos de uso de ilustraciones y tipografía, para realizar una representación gráfica del cuento de Sigurd.

- 41. Román, A., Flumini, A., Escobar, M., y Santiago, J. (2014). Reading and writing direction causes spatial biases in mental model construction during language understanding. En M. Bello, M. Guarini, M. McShane, y 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

Ejemplo de página de *La leyenda de Sigurd*



## 7. El aprendizaje de la narración

Desde que los bebés entran en el mundo están rodeados de narración: de historias personales de sus padres y abuelos y de cómo se ha pasado y se pasará la vida. Pero, además, están rodeados de las historias de los libros, porque, en ciertos contextos, la narración está siempre presente (43). Las historias de los libros son de ficción; las historias de las personas hablan de sus vidas: son narrativas autobiográficas.

La frecuentación de narraciones ayuda no solo a la comprensión sino también a la producción que indica lingüísticamente el ordenamiento temporal de los eventos. En relación a la producción, Tomasello (44) resume la siguiente evolución:

- > **Edad - 18 meses:** los bebés hablan de los acontecimientos del *aquí y ahora* solamente.
- > **Edad - 18 meses a 3 años:** comienzan a hablar sobre el *pasado* y el *futuro*.
- > **Edad - 3 años a los 4 años y medio:** hablan sobre el pasado y el futuro en relación a un tiempo de referencia que no sea el *ahora* (normalmente, indexados con adverbios como *cuando*)
- > **Edad - 4 años y medio o más:** hablan sobre el pasado y el futuro en relación con un tiempo de referencia que no es el *ahora*, es decir un sistema anafórico utilizando el sistema de tiempo de la lengua del adulto (en las lenguas flexivas con la morfología verbal).

Para algunos niños las narraciones forman parte de los rituales familiares i están incorporadas en el contexto cultural y ecológico de la vida familiar. En algunos contextos, las narraciones son rutinas en el sentido de patrones de interacción repetidos en el tiempo, a través de los cuales se interpreta la experiencia. Es decir, las rutinas de producir y escuchar historias se convierten en rituales simbólicos y con contenido afectivo (43). Para otros niños, en cambio, las narraciones o bien están ausentes en las rutinas o se reducen a ciertos relatos limitados. En este sentido, se ha comprobado una gran variabilidad en la forma en que las familias se comunican con sus hijos, tanto de tipo cultural como social e individual (45). Esta variabilidad entre los niños, que se diferencian en relación a la memoria de las historias, está presente cuando comienzan el aprendizaje del lenguaje escrito.

Por ello, según Nelson (46; 47), estas diferencias tienen efectos no solo sobre las formas lingüísticas sino también sobre la emergencia de nuevas posibilidades de incorporar en las propias representaciones aspectos que antes eran desconocidos; de utilizar el lenguaje para volver atrás en la representación de la experiencia, volviendo a analizarla y descontextualizándola de lo real; y de construir de manera compartida las historias y empezar a comprender las perspectivas, las motivaciones, las metas y las emociones de los demás.

A través de los intercambios verbales y de escuchar cuentos leídos por los adultos, los niños van desarrollando experiencias sobre cómo se organizan los eventos en los textos narrativos. Estas experiencias con el lenguaje extenso y descontextualizado de la narración constituyen un puente para la escolaridad, porque, al desarrollarse antes de entrar en la escuela y al ser un género intermedio entre lo oral y lo escrito, constituyen una ayuda importante para la inserción en la cultura (22; 48).

- 43. Fiese, B., Hooker, K., Kotary, L., Scwagler, J., y 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. En W. Damon, E. Lerner, D. Kuhn, y R. Siegler (Eds.), *Handbook of child psychology. 2. Cognition, Perception, and Language* (pp. 255-298). Nova York: Wiley.
- 45. Reese, E., Haden, C., y 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., y McCabe, A. (1999). Encouraging narratives in preschoolers: An intervention study. *Journal of Child Language*, 26, 49-67.