

TRABAJANDO LA LENGUA
DESDE UNA PERSPECTIVA
DIALÉCTICA

*Algunos apuntes
sobre lengua y complejidad*

TRABAJANDO LA LENGUA DESDE UNA PERSPECTIVA DIALÉCTICA

Algunos apuntes sobre lengua y complejidad

Coordinan la edición: Ainhoa Ezeiza y Javier Encina

Edita:

Seminario de Ilusionistas Sociales
de la Universidad del País Vasco (UPV/EHU)
www.ehu.eus/ism
UNILCO-espacio nómada
Universidad Libre para la Construcción Colectiva
www.ilusionismosocial.org

Colabora y distribuye:

Volapük Ediciones. A.C. Libros Volapük
www.volapukediciones.blogspot.com.es

Diseño de cubierta: Nahia Delgado de Frutos

Ilustraciones *Preámbulo, Ambulando, Nomadeando y Epiámbulo*:

María Solana Rubio (mariasolanarubio.wordpress.com)

Maquetación: Ainhoa Ezeiza

Correcciones: Ainhoa Ezeiza y Javier Encina

Primera edición: febrero 2019, Vitoria/Gasteiz.

Impresión: Ulzama Digital (Huarte, Navarra)

Depósito Legal: GU 5-2019

ISBN: 978-84-947515-5-4



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-SinObraDerivada 4.0 Internacional. A excepción de los siguientes artículos, publicados en El País y reproducidos en esta publicación bajo su autorización: La lengua, señores... © 2008. Agustín García Calvo (Ediciones EL PAÍS, SL) Todos los derechos reservados. Reproducción autorizada expresamente por sus herederos. Elogio del Analfabeto © 1986 Hans Magnus Enzensberger (Ediciones EL PAÍS, SL). Todos los derechos reservados.

Repetición repetitiva y repetición creativa como formas de juego. Mediaciones sociales y culturas populares

Javier ENCINA y Ainhoa EZEIZA

“Pero hay un tipo de acción, directa o verbal, y de saber correspondiente que no entra en el círculo de la reproducción social y de las cuales *no se es responsable*. Se trata del juego. Un aspecto común y esencial de todo juego es que *desarrolla o moviliza capacidades humanas* sin ninguna consecuencia (...). Cuando esta ausencia de consecuencias acaba, ya no se trata –aunque permanezca inmutable la forma lúdica– de un juego” Agnes HELLER (1998:372).

Si paseáramos por la Europa mediterránea en los años 60 y 70 nos encontraríamos con multitud de gente de diversas edades jugando en la calle, construyendo colectivamente, viviendo la ayuda mutua, socializándose, expulsando el miedo de las calles con la e(s)xcusa o el simulacro del juego. Si lo hacemos en este milenio, vemos calles de tránsito, y oímos risas y jolgorio que provienen de locales privados o de los patios de los colegios. Juegos con consecuencias didácticas o de ganar dinero o de conseguir un puesto de trabajo; o sea un NOjuego. Se ha *monitorizado* el juego (porque parece que sin monitor@s no se puede jugar, o que el juego es una pérdida de tiempo), se infantiliza el juego en sentido de que se supone que la gente adulta no debe jugar, salvo a cambio de algo (no es juego sino Deporte), o en unos locales específicos (las casas de apuesta están colonizando nuestros barrios), y se controla el juego a través del Mercado (de videojuegos, de juegos poco jugables vendidos a través de estrategias publicitarias de bombardeo conductista) y del Estado (prohibir jugar en la calle, habilitando zonas de juegos infantiles

estandarizadas, por medio de la organización de actividades extraescolares). Todos estos son NOjuegos, ya que el juego no tiene fines, son formas de encontrarnos, de estar junt@s, compartir horizontalmente y construir colectivamente de forma autogestionada.

¿Qué podemos hacer para que el juego no sea una experiencia en peligro de extinción? Sin duda hay cosas que están en nuestras manos, como trabajar las mediaciones sociales deseadas y la repetición creativa.

Las mediaciones sociales y las culturas populares

Hay lugares en los que tenemos marcados unos horarios y un solo uso: una empresa, un colegio, cuando vamos de visita a una casa, los centros comerciales, etc. Estos lugares son territorios porque: se les marca el uso (por ejemplo cuando un padre dice «en mi casa mando yo», cuando un maestro nos expulsa de clase, cuando la policía nos echa de un lugar público) y tienen horario, no podemos usarlos cuando queramos (por ejemplo, l@s niñ@s van a la escuela de 8am a 2pm). Este tipo de lugares empobrece las relaciones, que tienden a convertirse en consumo y/o espectáculo (donde hacemos lo que nos mandan y/o somos meros espectadores); mientras más lugares se vayan definiendo así (y muchos espacios públicos y comunes se están convirtiendo en esto), más pobres e interesadas (instrumentales) serán nuestras relaciones .

En cambio, hay lugares donde se hacen muchas cosas diferentes, ya sea porque varias personas lo usamos en forma diferente (por ejemplo: un parque), o porque el mismo grupo hace en ellos diversas cosas (por ejemplo, un tianguis o mercadillo): a estos los llamamos espacios, y si seguimos fijándonos vemos que las actividades no vienen marcadas por un horario fijo, sino que podemos entrar y salir a lo largo del día o de la noche, esto es lo que llamamos tiempos (relacionarnos en el tiempo a diferencia

de ceñirnos a un horario). Lo importante aquí serían las formas de relacionarse de las personas; la gente intentamos convertir los horarios en tiempos y los territorios en espacios (por ejemplo, cuando en clase hablamos con nuestr@ compañer@ de otra cosa diferente a la materia que se imparte, cuando en el trabajo nos preocupamos por la salud de otr@ compañer@, cuando vamos a un centro comercial a charlar o a pasear en lugar de ir a comprar...). Querer que la gente sea protagonista de su vida cotidiana significa darnos cuenta de que queremos crecer como personas a través de las relaciones con l@s demás, encontrándonos unas personas con otras, y así todas las formas posibles de enredarse, a través de mediaciones sociales deseadas.

Son las mediaciones impuestas, consentidas o compradas las que abren las puertas a la colonización de la vida cotidiana: estamos asistiendo a un proceso que se caracteriza por la destrucción del tiempo vivido y construido –convirtiendo la díada espacio/tiempo en territorio/horario–. Esta territorialización de las culturas se produce con la división espacio privado/espacio público, y la imposición del hábitat privado sobre el habitar, con lo que queda marcado un tiempo objetivado –igual para todos–, un espacio convertido en territorio, y unas personas que pasan de participar a mirar: de la construcción al espectáculo. Como dice Marc AUGÉ (1998:91) “hay espacios donde el individuo se siente como espectador sin que la naturaleza del espectáculo le importe verdaderamente. Como si la posición de espectador constituyese lo esencial del espectáculo, como si, en definitiva, el espectador en posición de espectador fuese para sí mismo su propio espectáculo”. Son estos no lugares (el territorio apropiado para el acatamiento/reconocimiento de las identidades), con la actitud de ver pasar, los que se van adentrando en cada uno de ese nosotros completo; dominándonos, atrapándonos en las marcas que nos definen como una totalidad. Territorio y horario son catalizadores de las acciones llegar/ver/pasar, que

nos convierten en turistas cotidianos. Aunque en la realidad (AUGÉ 1998:84): “el lugar y el no lugar son más bien polaridades falsas. El primero no queda nunca completamente borrado, y el segundo no se cumple nunca totalmente: son palimpsestos donde se reinscribe sin cesar el juego intrincado de la identidad y la relación”. Así, la gente es capaz de romper con los territorios/horarios, incluso en situaciones de control, como cuando se juega en clase cuando el profesor está explicando en clase.

En los no lugares de la comunicación –donde la comunicación es masiva– el individuo ya no es quien comunica, sino aquello de lo que se apodera la comunicación; naciendo un nuevo orden en el que solo cabe una *participación controlada* en la construcción de la realidad social, y donde de manera irremediable asistimos a un «debilitamiento de lo real», como diría Jesús Martín-Barbero). La superabundancia de territorio y de horario hace que para el individuo –solitario, porque queda aislado en el territorio/horario– sea difícil la reapropiación de una realidad tan amplia, a la que solo se puede acercar de manera fragmentaria, desde los flujos informativos a los que tiene acceso, y desde su propia capacidad para procesarlos. En esta situación sería imposible el juego, porque para que sea juego (y no NOjuego) tiene que darse en espacios y tiempos (que, como hemos señalado, pueden crearse incluso en territorios/horarios, a modo de grietas).

Desde las nuevas tecnologías sociales se está intentando cambiar las formas de estar junt@s, transformando las percepciones sobre el espacio y el tiempo. Como plantea Jesús MARTÍN-BARBERO (2001) se está propiciando “una desterritorialización de los mapas mentales”, trastocando la concepción de lo próximo y lo lejano, convirtiendo la experiencia doméstica en un territorio virtual al que, como plantea Paul VIRILIO (1996), “todo llega sin que haya que partir”, por la omnipresencia de la televisión e internet en las relaciones. El tiempo se convierte en

un eterno presente que debilita las experiencias del pasado e imposibilita las transformaciones futuras. Las TIC se conceptualizan como una necesidad tanto desde el Estado (competencias digitales, necesidad de entendimiento...) como desde el Mercado (la amistad, el amor, el afecto, la libertad...) y se pone al mismo nivel del resto de necesidades. Así, mientras que la televisión interviene a través de los contenidos (la gente identifica la televisión como «objeto»), el salto con las TIC es que la gente ve a las personas en ellas: ve amig@s, relaciones... y se convierten en necesidad en sí mismas: la *necesidad de estar conectad@*, lo que se acercaría mucho a la conceptualización de fetichismo, es decir, “de atribución de propiedades mágicas a los objetos como el que ofrece la publicidad y su efecto sobre los consumidores, así como de reificación, esto es, de encarnación de cualidades sociales en objetos” (Mariano FERNÁNDEZ ENGUITA, 1985:166).

Esto supone una simplificación de las relaciones humanas reduciendo los sentidos a dos: la vista y el oído, y se añadiría un nuevo falso sentido: el sentido de la conectividad. La separación física que supone la comunicación a través de las TIC afecta a la forma de estar con l@s otr@s, en lo que puede denominarse *la dictadura de los no presentes*, al tratarse de una tecnología de la que apenas nos desprendemos y que marca la orientación de la atención. Estas nuevas formas de relacionarnos con l@s otr@s puede generar una pobreza de relación y afecto, al estar sin estar y querer estar en muchos lugares al mismo tiempo. Se tiende a percibir el mundo a través de la tecnología, una herramienta que regula la imaginación y la forma de interactuar con el conocimiento. Propuestas como las de promover el uso de tabletas electrónicas en guarderías y centros de educación infantil pueden provocar una pobreza de interacción con el medio, al llevar la atención hacia la pantalla por una idea reduccionista de eficiencias y rendimientos de aprendizaje.

Una tecnología que parece complejizar la comunicación (con elementos multimedia, interacción electrónica, etc.), en realidad lo que hace es limitarla, simplificarla y reducir los espacios y tiempos de relación rica donde se ponen en juego todos los sentidos. Parece más importante grabar un vídeo y ponerlo en las redes sociales (la conectividad) que disfrutar de una fiesta o un concierto con tus amig@s (las relaciones), porque esta tecnología está en un envoltorio donde se presenta como relaciones infinitas, inabarcables y totalmente libres. La tecnología, así, falsea y confunde la accesibilidad y la conexión entre conocimientos con la construcción colectiva. La idea de poder compartir de igual a igual el conocimiento, que genera una menor dependencia hacia la cultura institucional, abre a nuevas formas de interrelación; sin embargo, difícilmente se construye colectivamente porque las formas de los soportes digitales no son propicias para el trabajo colectivo.

El juego está siendo arrastrado hacia el uso de estas tecnologías, no solo a través de los videojuegos, que suponen una gran simplificación de las relaciones (que pasan a ser digitales, 0-1), sino también llevando los juegos del lenguaje al uso de redes sociales, que suponen una sobreabundancia de comunicación simplificada, donde todo se reduce a la vista y al oído, y la afectividad, los sentires, van llevando hacia unas formas de relación en las que hay poca relación física.

Esta tendencia se lleva a la escuela, tanto en posiciones «tradicionales» en las que está mal visto que l@s estudiantes se toquen, se acaricien...; como en posiciones alternativas, en las que la denominada «crianza respetuosa» alimenta esa distancia corpórea, donde no se debe tocar a las criaturas si no lo han explicitado, separando así el pensar, el sentir y el hacer.

Frente a estos procesos, que muchos califican de homogeneización e imposición/consentimiento de un pensamiento único, hay otros espacios de comunicación, y por tanto de defini-

ción de la realidad y las necesidades sociales, que son capaces de contrarrestar ese efecto de masificación, con vista a poder interactuar, de manera crítica y constructiva. Las mediaciones institucionales entran así en conflicto al intentar conseguir que «l@s ciudadan@s» concluyan en la misma visión del mundo: se produce la tensión entre las mediaciones impuestas, compradas o consentidas, y las mediaciones deseadas. Junto a esta colonización del mundo de la vida por parte de las instituciones y del Mercado, encontramos una sociedad compleja con multitud de grupos diferentes, donde las situaciones y las reflexiones sobre su sentido son constantemente re-negociadas/re-definidas desde los múltiples cultivos sociales con las que se *enredan*, interactúan y donde, indudablemente encontramos conflictos como base de una sociedad profundamente desigual.

Son las mediaciones sociales deseadas las que nos pueden ayudar como indicadores privilegiados de posibles conjuntos de acción (unión de diversos grupos para llevar a cabo acciones conjuntas), y de las formas de construcción y deconstrucción necesarias para la creación de cosmovisiones generadoras de formas de relación en las culturas populares. O dicho de otra forma: lo que hacemos/sentimos/pensamos (cosmovisiones) para vivir el mundo en el que vivimos/queremos vivir, o las cosmovisiones que generamos para autogestionar nuestra vida cotidiana.

Habría cuatro tipos de cultura: la cultura institucional, la cultura de masas, la cultura alternativa y las culturas populares. Tanto la cultura institucional como la cultura de masas generan una repetición repetitiva, donde l@s ciudadan@s o l@s consumidor@s solo pueden repetir lo predicho o generado por el Estado y el Mercado. La cultura alternativa quiere romper con esto mediante la creación creativa, con la que se niega la posibilidad de vivir en este mundo, por eso se lucha por otro mundo posible; se niega el Estado y el Mercado, pero también, en este

negar, se rechazan los saberes populares y se plantea un empezar de cero, donde tod@s somos *ciudadan@s del mundo*, tod@s somos *personas*, en una perspectiva individual y globalizante.

Son las culturas populares¹ –y algunas manifestaciones de la cultura alternativa– las que, a través de la repetición creativa, tienen capacidad de transformar: la diversidad y la horizontalidad, unidas a la capacidad de adaptación, de resistencia y del disfrute de la vida cotidiana, son potenciales generadores de procesos comunitarios de transformación. Las culturas populares recuperan y revitalizan saberes colectivos que junto a los intercambios, trueques espontáneos, cultivos sociales, apoyos mutuos, vínculos afectivos, desaprendizajes y apertura a nuevos aprendizajes... constituyen una fuente inagotable de conocimiento; a veces, tomando también medios/formatos «de» la cultura de masas como herramientas de dinamización y transformación, rompiendo así el monopolio de los medios en manos de los poderes estatales y del Mercado y dando un uso diferente a esos medios.

La cultura institucional ridiculiza las culturas populares, calificándolas de ignorantes, robándoles la autoestima, y al mismo tiempo ensalza algunos elementos desde la Academia o el mundo de la Ciencia, para clasificarlos, marcar una estructura de repetición para formular la Tradición y provocar una repetición repetitiva de La Cultura que legitime al Estado (o proto-estado) correspondiente. Esta estrategia la siguen también las corrientes dominantes del indigenismo para señalar lo que diferencia a cada pueblo *originario* de los demás y poder, así, emponderarse.

Esta estructuración la saben aprovechar muy bien la cultura de masas y la cultura alternativa. Mientras la cultura de masas se «apropia» de elementos de las culturas populares hasta aculturizarlas y alienarlas, etiquetándolas de «popular» y convir-

1 Para profundizar, ver UNILCO-espacio nómada (2017).

tiéndolas en «producto-tipo» a consumir, generando así la mercantilización de la cultura institucionalizada, la cultura alternativa las expolia convirtiéndolas en *folk* o en *pro-común* (no confundir con *común*). En cambio, las culturas populares se siguen generando en los espacios y tiempos cotidianos, de forma mestiza, entrelazando las diversas culturas, con el hilo gordo de los elementos populares frente al resto de culturas, un entrelazar que, en cuanto que deje de ser lo popular el hilo gordo, lo cotidiano será sustituido por el espectáculo del Mercado, de la Lucha, de la Tradición y/o del bienestar del Estado.

Las culturas populares están basadas en las relaciones interpersonales, grupales, colectivas, y con el medio social y natural. Se generan en espacios y tiempos concretos generalmente a escala local y vecinal. Sus cosmovisiones reflejan, al mismo tiempo, el rechazo y la aceptación de las culturas oficial y de masas. Este equilibrio inestable puede provocar su desaparición o absorción por parte de estas últimas. Además, no hay que olvidar que las culturas populares entrelazan las corrientes estructurales de etnia, clase social y culturas del trabajo, género, edad y adscripción; y este entrelazar las enriquece y diversifica.

En los juegos, desde culturas populares, lo más importante son las formas de relación, los contenidos quedan en un segundo plano. Por ejemplo, cuando se juega a «algo parecido al fútbol», las normas van modificándose a lo largo del partido, para adaptarse a las formas de relacionarse en ese momento y en ese contexto. Puede empezarse a jugar con equipos de tres jugador@s, seguir con ocho, rehacer los equipos para compensar y terminar jugando a algo parecido al baloncesto (o al *balonrugby*). O el juego se convierte en *polis y ladros* cuando un/a jugador/a huye corriendo con la pelota en sus manos.

Los NOjuegos, en muchas ocasiones aparecen disfrazados de juegos, ya sea porque el personal docente los presenta de esa manera para provocar la legitimidad de la escuela (suele

expresarse como *motivación*), o porque el Mercado los vende de esa forma para sacar mayor beneficio (suele expresarse en forma de *deseo –melopido–*), o porque el mundo alternativo los difunde de tal forma para provocar nuevas legitimidades o «mercados responsables» (suele expresarse como *educativos*). Estos juegos son regulados *a priori* (en las instrucciones o normas iniciales) y se considera un mal jugar el saltarse las normas o tratar de cambiarlas. En estos NOjuegos, suele tener que esperarse a que termine la partida o el partido para que puedan incorporarse nuev@s jugador@s.

Falsas dualidades: culto y popular

Desde los años 70 hay un debate importante sobre los contenidos, fronteras, simbolismos, alternancias y ambivalencias, subalternidad y dominocentrismo, que podríamos visualizar en el ya *clásico* de Grignon y Passeron, o en el no menos clásico de Ginzburg o las aportaciones Canclini o de Burke, aunque el debate y la bibliografía llega hasta nuestros días...

Así, podríamos recoger una reveladora cita de Peter Burke (citado por Oscar BLANCO, 2001:19) “El concepto de popular tuvo una suerte de transformación histórica: *desde lo popular como propiedad del pueblo* (lo que es propio del pueblo), *a lo hecho para el pueblo*, a lo consumido por el pueblo”. En esta cita paradigmática vemos cómo lo popular se entiende en singular, no como culturas populares, se le roba la diversidad y la complejidad que aporta la matriz sociocultural, se encasilla en el SER (y, por tanto, se le roba el estar y el mestizaje), también se ve como cultura subalterna: es lo que está hecho para ella (y, por lo tanto, dependiente del Estado) o lo que consume (y, por lo tanto, dependiente del Mercado)... El dilema aquí se plantea entre la IDENTIDAD entendida como propiedad originaria (preparando así las cosas para convertirlas en Tradición y/o Espectáculo)

y la SUBALTERNIDAD entendida como la incapacidad de crear, solo se le asigna la capacidad de repetir...

El segundo problema que plantea la dualidad es que nos sumerge en el paradigma de la simplicidad, que rompe lo sencillo y lo complejo; de esta manera hablar de culto y popular, además de convertir las culturas populares en algo singular («popular»), subsume las diversas culturas. Lo culto, por ejemplo, confunde y evita el hablar de la cultura institucional, oficial o dominante y de una parte de la cultura alternativa; lo popular confunde y evita hablar de las culturas populares, de la cultura de masas y de una parte de la cultura alternativa, o sea, convierte un tetralema (cultura institucional, cultura de masas, cultura alternativa y culturas populares) en un dilema (culto y popular). Todo esto viene del Mundo de las Luces (la Ilustración), las luces de lo culto, las luces de la Ciencia, frente a la oscuridad de lo popular, la ignorancia de lo popular... Las luces y la limpieza frente a la oscuridad y la mugre, y también viene del Romanticismo y su exaltación de lo popular como algo esencialista que llega a nuestros días como *survival*, originario... Tanto la Ilustración como el Romanticismo desatan fuerzas que debilitan las culturas populares y preparan las cosas para su absorción por la cultura institucional (mediante el consenso, el consentimiento y la imposición, busca la legitimidad del Estado), la cultura de masas (mediante el consenso, el consentimiento y el consumo, busca el máximo beneficio, Mercado) y la cultura alternativa (mediante el consenso, el activismo y el deseo, busca nuevas legitimidades para un nuevo mundo); por el contrario, las culturas populares no buscan, encuentran en el *estar*, en el mestizaje; su lógica es ampliar las formas de vida descentradas y ambivalentes de lo cotidiano.

También esta falsa dualidad llega hasta nuestros días a través de los juegos. Los juegos para la inteligencia (cultos) y los juegos de fuerza (populares), esto nos llegaría desde la Ilustra-

ción. Desde la línea del Romanticismo se nos habla, por ejemplo, de los juegos *vascos* (muchos de ellos de origen extremeño, andaluz o murciano) que hay que repetir sin cambiar ni un gesto, porque ahí está la esencia del Pueblo Vasco, su supervivencia, su SER (su Identidad). Todo esto invisibiliza el debate sobre la importancia de los contenidos *vs* importancia de las formas de relación... En los juegos de las culturas populares lo más importante son las formas de relación, luego vienen los contenidos.

La repetición repetitiva

El concepto de literatura oral, acuñado a finales del siglo XIX, es, junto con el de la literatura infantil, un obstáculo importante para comprender las formas populares de repetición y creación. Siendo un concepto creado por la Academia, ha sido una forma más de despojar a la gente de sus formas creativas de encontrarse para clasificarlas, diseccionarlas, coleccionarlas...

*Érase una vez
Érase una vez
Una mariposa blanca
Que era la reina de todas las mariposas
Del alba.
Se posaba en los jardines,
Sobre las flores más bellas,
Y susurraba historias
Al clavel y a la violeta.*

*Feliz la mariposilla, presumidilla y coqueta,
Parecía una flor de almendro
Mecida por brisa fresca...*

*Y llegó un coleccionista, mañana de primavera,
Y sobre un jazmín en flor,
Aprisionó a nuestra reina*

*La clavó con alfileres
Sobre cartulinas negras,
Y la llevó a su museo de breves bellezas muertas,
Las mariposas del alba lloraban por la floresta.
«Érase una vez». Lole y Manuel*

Como explica Agustín GARCÍA CALVO (1989:8), “las formas culturales, los símbolos o elementos significativos de identidad cultural, ya sean objetos, actos, conceptos o expresiones lingüísticas, se articulan, no en entidades abstractas, sino en el discurrir de los acontecimientos y de las conductas (...). Nosotros decimos que se articulan en la acción social”. No tiene que ver con una tipología u otra, ni con un uso determinado de figuras literarias, ni siquiera necesariamente con una representación simbólica. Las formas populares de creación están imbricadas con las formas de relación, con lo cotidiano, con el estar junt@s, con jugar, con sacar eso que llevas dentro («*Bota bertsoe!*»² se anima así a quien parece que lo tiene ya subiendo por la garganta desde las tripas, a punto de crear un «*bertso*»³).

La Academia ha dedicado numerosas investigaciones a ordenar las creaciones populares, cuando, como explica Antonio MANDLY (1996:37), “son formas de lenguaje, que no corresponden con determinaciones prosódicas de la lengua, sino que a través de ellas, en virtud de la competencia lingüística, de la voz y del aparato de fonación adecuados, *ceba la memoria* y la que-rencia colectiva hasta hacerla estallar. Formas de cante, de expresión que llevan en sí la historia, los saberes y también el momento y el lugar en el que se está, de forma que no se pueden

2 Expresión en lengua vasca que significa, literalmente, «¡echa el *bertso*!» y se dice en el momento que se propicia de forma social que hace posible que el payador se lance a su creación. Sucede en un contexto de improvisación.

3 El *bertso* es una de las formas populares de expresión, que suele tener diversas formas de ritmo y rima, a modo de copla o estrofa.

comprender fuera de ese contexto dado, o no, al menos, en toda su expresión. Poner interés por el argumento, el mensaje, el artista... acaba por matar el juego del lenguaje, en lo que Batjin diagnosticaba como *una consecuencia de la concepción burguesa del mundo, enfrentada a la cultura popular*”.

Así, la literatura oral, desde su perspectiva estructuralista, busca lo que se repite en estas creaciones para organizarlas, sistematizarlas, señalar las temáticas, el origen primigenio de la creación o la atribución de la creación a un territorio determinado, para así laurear a una cultura determinada. Se buscan, se graban o se anota, lo que provoca largas discusiones académicas acerca de las notaciones a utilizar, ya que al pasar la oralidad a lo escriturado, hay que simplificar y perfeccionar. *¿Hay que anotar las repeticiones? ¿Hay que recoger los errores lingüísticos? ¿Cómo anotamos el ritmo o la vibración de la voz?* Alejándose así del contexto en el que sucede la creación y todo lo que esta significa en el entorno social y natural en la que se crea, se transmite, se modifica. Una vez se ha fosilizado la creación, es el contexto el que se debe adaptar al cuento, y ya solo queda repetirlo de forma repetitiva, es una *joya*, un *tesoro* que no debe alterarse.

Denominar la literatura oral como *joya* o *tesoro* no se refiere a algo simbólico o metafórico, sino que es una manera de rentabilizarlo. Desde la cultura institucional (la Academia, la Ciencia, la Escuela) se establece lo que es importante y lo que no lo es, cómo se debe cantar, cómo son los trabalenguas, como es la métrica de los *bertsos*... para que, a partir de ahí, entre el Mercado con toda su industria cultural, buscando formas de atribución de la autoría. Los hermanos Grimm, por ejemplo, fueron investigadores coleccionistas de relatos orales (*La Cenicienta*, *La Bella Durmiente*, *Blancanieves*, *Hansel y Gretel*...) que se ocuparon de suavizar con la forma y el contenido que ellos decidieron. Al *embellecerlos* buscando su perfección, y difundirlos aprovechando su poder como investigadores de prestigio, se

impusieron sobre la propia gente fuente de esos relatos, mostrándoles que los relatos, tal y como los contaban en sus pueblos, eran de gente ignorante, que los relatos deben tener presentación-nudo-desenlace y no deben mostrar asuntos crueles o violentos. Los cuentos de los hermanos Grimm han actuado desde el siglo XIX como plantas invasoras, destruyendo los ecosistemas que los acogieron. Sus formas de recopilar historias y escriturarlas marcaron posteriores investigaciones, que siguieron esta tan exitosa vía.

Como cuenta Martyn LYONS (2004:565-566), “los cuentos de Perrault se basan tanto en textos eruditos como en la tradición oral, pero se alteran a fin de expresar una idea moral y conformar los estándares de *bienséance*. Los relatos se expurgaron de toda impropiedad, rudeza, de cualquier aspecto abiertamente sexual a fin de satisfacer las exigencias de la buena sociedad del siglo XVII. Este proceso de transformación textual no se detuvo ahí (...) *Caperucita Roja*, por poner otro ejemplo, siempre ha constituido un problema para los moralistas (...) es el único cuento de Perrault que no tiene un final feliz. En el siglo XVII, los impresores de cuentos populares se apresuraron a arreglar el final de Perrault para castigar al lobo (...).

Los hermanos Grimm, cuya primera colección de cuentos se publicó en 1812, también pretendían explotar una tradición oral y campesina. Respondían al deseo, propio de esa época romántica, de dar a Alemania una cultura y una literatura populares únicas. En la práctica, sin embargo, sus fuentes no procedían siempre del ámbito rural ni eran exclusivamente alemanas: consistían en un estrecho círculo de amigos y parientes de Hesse, muchos de los cuales descendían de hugonotes franceses que estaban familiarizados con los cuentos de Perrault”.

Los hermanos Grimm no fueron una excepción. Son muchos los casos de personas que se atribuyen autoría de creaciones populares, toman algo que es común, le añaden su «im-

pronta talentosa» y ya pueden ser parte de la Historia de la Literatura. Esta es una de las formas en la que se transmite el conocimiento en la escuela fordista, aunque aparece también de una u otra manera en la escuela taylorista y toyotista.

La tradición es la forma en la que l@s líderes destruyen las culturas populares mediante la repetición repetitiva, porque lo que intentan es controlar, legitimar y fortalecer su poder, poniendo todo bajo su lógica de transmisión y construcción de la identidad. Plantean, así, el mito de lo originario y todo lo que les sirve es milenario. Expresiones culturales que tienen decenas de años son envejecidas, añadiéndoles un par de ceros y mostrándolas como algo único, diferenciador de lo que tienen otros pueblos.

La tradición no solo ha servido a l@s líderes sino también es una forma útil de convertir la cultura en un objeto y, por lo tanto, pueda estandarizarse, fetichizarse y comercializarse, más allá del propio territorio. En esto aparecen los bailes tradicionales, los juegos tradicionales, los cantos tradicionales... se aprenden sevillanas en Japón, se toca la batukada en Londres, o se organizan festivales internacionales de folklore. Por ejemplo, algunos de los bailes vascos que se enseñan en la escuela como algo que no debe alterarse porque es «así desde siempre» resulta que se inventaron en los años 30 (del siglo XX) como un espectáculo que tuvo mucho éxito en los escenarios europeos; partían de algunas formas de baile pero se coreografiaron y espectacularizaron para su éxito comercial. Esas formas de la cultura de masas llegaron de vuelta a la gente, que debía adoptar formas de baile inventadas por directores de escena como si fueran bailes populares. Pasa igual con las vestimentas, las músicas y los ritmos, porque las formas de bailar (o de cantar, o de contar cuentos) de las culturas populares no son un espectáculo, y por eso no tienen interés para ser mirados, sino que son formas de encontrarnos con nuestros cuerpos en un momento y un lugar de

terminados (no son espectaculares). Al espectacularizar (y/o academizar), se rompe con la construcción colectiva que, en el caso de las músicas y bailes populares, tiene como característica primordial la oralidad, es decir, está vinculada al contexto y recoge igualmente lo que pasó antes o en el pasado con lo que pasa en el momento o lo que pudiera pasar en los diferentes futuros... La Tradición busca la perfección, lo acabado, «la partitura», lo correcto, y, como explica Peter BURKE (1991: 188), en las culturas populares “no existe la versión «correcta», ya que significaría que la melodía original había sido escrita en algún momento. En la tradición oral esta existía únicamente en sus variantes”.

La repetición creativa

Las formas de creación y repetición de las culturas populares poco tienen que ver con estructuras. Se mueven en la complejidad, por lo que su dinamización se relaciona con una perspectiva dialéctica de segundo orden, donde no hay ni un inicio ni un final, sino que está continuamente en movimiento, abriendo para abrir. Son mediaciones sociales deseadas, por lo que son situacionales, es decir, están adscritas a un contexto y a un momento determinado. “Ese conjunto ritualizado de sentimientos, pensamientos y acciones que gira alrededor del cante o la copla, aunque siempre desde el mundo de la mostración, se manifiesta en la intención, el propósito, el deseo expresado. Y la fuerza de expresión produce, a su vez, efectos en la audiencia: sentimientos, pensamientos acciones” Agustín GARCÍA CALVO (1989: 202).

Son formas de resistencia, de burla, de lo reversivo (ironía, humor...); es el mundo de lo políticamente incorrecto, porque lo incorrecto es más gracioso.

¡Aserrín! ¡Aserrán!
Los maderos de San Juan,

*piden queso y les dan un hueso
piden pan y no les dan
(Retahila)*

Son intergeneracionales, no existen contenidos para niñ@s propiamente dichos porque son compartidos en la comunidad con la gente que se encuentra en ese tiempo y espacio determinados. Las cosas se traen porque sí, o porque hay algo que las evocan, o porque hacen falta para algo...

*Uni, doli,
teli, catoli,
quile, quileta,
estando la reina
sentada en su silleta
vino el rey
le apagó el candí,
candí, candó,
cuenta las veinte
que veinte son
y un peo al rey
se le escapó
(Retahila para sortear)*

A través de estas creaciones, se traen la historia y las historias del pasado, a veces de un pasado muy lejano y otras veces con cosas del presente, en un tiempo no cronológico, sin horario histórico. No hay diferencia pasado/presente.

Los juegos de palabras son un juego más. Entran ahí las retahilas, las letanías, las décimas, los cuentos, las coplas, los refranes, las sentencias y un sinfín de formas de creación que se apoyan en formas que se repiten (voz/música/movimiento...) para que la creación sea más sencilla, para marcar ritmos, para que se sienta como algo compartido y sea sencillo entrar al juego. “El lenguaje del cante, cuyo ritmo no obedece a las predeter-

minaciones prosódicas de la lengua –apenas más que por casualidad coincide con el de un texto hablado– no es, en absoluto, demostrativo, sino mostrativo (...) Actúa, no en el reconocimiento de *mi* intención por parte del interlocutor, sino por influencia directa de *sus* emociones y disposiciones” Agustín GARCÍA CALVO (1989:202).

La repetición creativa opera a modo de «arrastre» histórico, cultural... Aunque parezca lo mismo (incluso cuando son literalmente las mismas palabras) en realidad no lo es, ya que al traerlo a un nuevo contexto situacional, evoca y crea nuevos significados. Además, no queda anclado a un territorio sino que se «poliniza», la gente que iba y que va de un lugar a otro lleva esos cuentos, relatos, chistes, canciones... y la gente las va cambiando o las repite de la misma manera aunque le da nuevos sentidos. Por ejemplo, numerosos cuentos populares son versiones de epopeyas griegas, pero transformadas.

Como cuenta Luis Miguel RODRÍGUEZ DÍAZ (2016:192), “el creador de la *Odisea* recurre a numerosos elementos procedentes del universo narrativo de los cuentos populares, con la consecuencia de que sus personajes se mueven por un mundo fantástico en el que lo irracional, lo maravilloso y lo mágico hacen constante acto de presencia (...) Así, por ejemplo, las coincidencias de temas y de motivos entre ciertos mitos sobre mujeres rescatadas de un estado de oscuridad y anonadamiento por una pareja masculina (p.ej. el de Orfeo y Eurídice) y cuentos tan famosos como *La Cenicienta* o *La Bella Durmiente* permiten suponer que derivan, en última instancia, de antiquísimos relatos surgidos en el marco de rituales de iniciación femenina al matrimonio y al *status* social de mujer adulta”. “Todo dispositivo ritual se sitúa dentro de un lugar o un contexto que condiciona su existencia (...) un signo separado de otro no tiene sentido” Agustín GARCÍA CALVO (1989:9).

Ramón SOLER DÍAZ (2011:73-74) trae, en su artículo, diversos ejemplos en los que se recopilan estrofas o dichos arrastrados a lo largo de la historia, modificados según el uso que se les quiera dar. A veces se les atribuye autoría, aunque en realidad no tienen un momento específico de creación sino que se van repitiendo de forma creativa. Este es uno de los ejemplos que menciona:

“En *Refranes que dizen las viejas tras el fuego*, del Marqués de Santillana, aparece este: «La una mano a la otra lava y todas dos a la cara». Posteriormente, en la *Recopilación de Sonetos y villancicos a quatro y a cinco* de Juan Vasquez, de 1560, encontramos esta letra inspirada en dicho refrán:

*En la fuente del rosel
lavan la niña y el doncel.
En la fuente de agua clara
con sus manos lavan la cara.
Él a ella y ella a él
[lavan la niña y el donzel].*

El viejo refrán siguió generando coplas, y así, siglos después de Vásquez, los cantaores de Utrera interpretan por bulerías:

*Vaya qué cosita más rara:
una manita lava a otra
y las dos lavan la cara”*

De esta manera, la unión entre mito, cuento, ritual, leyenda, pasado, presente, futuro, realidad, ficción, se mueve en una vaporosa línea de continuas interrelaciones, en las que los mitos recuperan cuentos, que son reelaborados como nuevos cuentos, o sale una canción con una parte, que, a su vez, se interrelaciona con otros sucesos y vuelve a generar nuevos mitos, en una espiral interminable.

Es por todo ello que, por ejemplo, no se debería tratar de extraer la estructura textual interna de los cuentos populares, porque son imprevisibles y no tienen porqué comenzar y terminar, sino que son una serie de sucesos contados con más o menos chispa, muy fáciles de modificar o de darles continuidad. Traemos aquí a modo de ejemplo un cuento que, si bien es cierto que puede extraérsele una estructura textual interna, en realidad eso es lo menos importante de la creación, porque puede dar pie a nuevas creaciones basadas en la repetición del principio, o una parte del cuento puede servir para otros cuentos, o puede continuarse...

*Dos cuerdos y uno loco*⁴

“Vivía en una casa una madre con sus tres hijos. Uno de ellos era medio loco. La madre cayó enferma, y el médico le había prescrito que tomase un baño de agua caliente. Dos de los hermanos tenían que ir, necesariamente, a trabajar al monte. El único que quedaba en casa era el medio loco. A él le encargaron sus hermanos que atendiera a su madre a efectos del agua caliente. Efectivamente, puso a calentar el agua en un gran caldero, y a continuación, introdujo a su madre en el caldero de agua hirviente. Después, la sacó muerta, la metió en la cama, la vistió, y colocándose la rueca en la cintura, la dejó en disposición de estar hilando.

Vinieron los dos hermanos, al anochecer, de vuelta ya del trabajo. —¿Cómo está la madre? —preguntaron. —¡Ah, muy bien! La he bañado y ha quedado muy descansada. En este momento está hilando. ¡Cual no sería la impresión de aquellos hermanos, cuando, al entrar en el dormitorio de su madre, la encontraron muerta!

Como eran muy pobres, decidieron salir por el mundo para tratar de buscar algún trabajo más rentable. Y, así, cargaron sobre

⁴ Cuento popular recogido por Aita Barandiaran en Beizama, Gipuzkoa (Luis de BARANDIARAN, 1981:77-78).

sus hombros el portón del zaguán y se fueron a un monte. Cuando fue subiendo la tarde se subieron a un corpulento roble, arrastrando su portón y dispuestos a pasar allí la noche.

Al poco tiempo, vino a instalarse, debajo de aquel mismo árbol, una cuadrilla de ladrones, quienes, después de haber encendido el fuego, se dispusieron a preparar la cena. Pusieron un trozo de carne a freír en la sartén. Los tres hermanos, entre tanto, guardaban silencio en lo alto del árbol. Pero, de pronto, el hermano medio loco manifestó que tenía necesidad de orinar. —Pues acércate, con mucho cuidado, a una esquina y vete orinando muy poco a poco —le contestaron. Hizo, pues, lo uno... y también lo otro, y todo cayó directamente en la sartén de los ladrones. Los ladrones daban saltos de alegría. —¡Qué bueno es Dios —decían—, que así nos manda desde el cielo grasa y manteca!

Después de la cena, comenzaron los ladrones a hacer el recuento de sus dineros robados. Cuando más enfrascados estaban en su trabajo, los tres hermanos dejaron caer sobre ellos el portón, matando a algunos y provocando en el resto una desbandada general. Fue tal el pánico que se apoderó de ellos, que no se acordaron de rescatar el dinero robado, quedando abandonado bajo el roble. Los tres hermanos aprovecharon el momento para bajar del árbol y hacerse con el dinero. Después, volvieron a su casa y vivieron felices”.

Como diría Edgar MORIN (2001:100), “la aventura incierta de la humanidad es una repetición dentro de su esfera de la aventura incierta del cosmos, que nació de un accidente impensable para nosotros y que prosigue en un devenir de creaciones y de destrucciones”. No hay cotidianidad si no participas en lo que estás viviendo, si no es espectáculo (ves y oyes lo que viven otr@s, e incluso tu propia vida). La cotidianidad sería un continuo restar tu identidad. Participar en tu vida requiere implicarte con l@s demás. Lo no cotidiano es el ser, se ven pasar las cosas. Lo cotidiano es pensar, sentir, hacer a la vez, no hay

separación. Lo cotidiano desordena, abre hacia el caos; parece que es siempre igual, parece rutinario, pero en realidad no es así, no se habla de lo mismo siempre, se potencian cosas que se hablaron otros días, la comida también cambia... es una repetición que te puede hacer crear cosas nuevas. Se va innovando sobre lo ya creado.

Todas las estrategias creativas, que se siguen generando en la cotidianidad para seguir viviendo, están relacionadas con los posibles destinos de la repetición. Freud, diferencia la repetición lúdica, de la compulsión a la repetición, propia de ciertos hechos y cuadros clínicos. El reencuentro con la identidad es, en lo lúdico, fuente de placer, pero a diferencia de la compulsión repetitiva, en la búsqueda de lo mismo se produce una diferencia. La repetición creativa lúdica, pone en tela de juicio la tendencia a la estabilidad y subraya el cambio como propiedad vital. Es garantía de producción significativa, de enlace simbólico. El sujeto, pone en juego, en esta repetición, todo lo que le ha provocado o provoca inquietud, malestar, dolor, confusión; *de este modo abreacciona la intensidad de la impresión y se adueña por así decir, de la situación*. Si nos atenemos al término compuesto, (*abre+acción*) podemos pensar en un apoderarse, adueñarse, dominar las situaciones. En el proceso de creatividad lúdica, el gesto de abrir y accionar, pone en funcionamiento un poder de heterogeneidad, susceptible de producir diversidad de articulaciones de los sentidos.

La repetición repetitiva y la repetición creativa en contextos educativos

En el ámbito educativo, las formas de creación populares llegan escrituradas al aula. Se ahonda en el edadismo, determinando que los cuentos son *cosas de niñ@s*, por lo que hay que «cuidar» los contenidos y sus formas de expresión. Los contenidos deben ser políticamente correctos y *educativos*, por lo que son ordena-

dos y curricularizados. Los relatos, las canciones, las leyendas, las adivinanzas, los trabalenguas... deben tener unos contenidos moralizantes. La propuesta del Despotismo Ilustrado llega así hasta nuestros días, primero con las fábulas y hoy día con los cuentos para trabajar valores. Es así como las fábulas y los textos didactizados han colonizado los cuentos populares.

Se separa el *texto* de toda la expresividad, y después se articula con dramatizaciones y formas de disciplinar el cuerpo además de la mente. Las canciones tienen fines pedagógicos y coreografías que hay que repetir de forma repetitiva. Nada debe cambiar, *es nuestra cultura y así debe ser*. Como diría Agustín GARCÍA CALVO (1989:373), “puede que sea la notación por compases de la música oficial (y la rígida costumbre) lo que haya impuesto un metro *isócrono* a muchas coplas que antes y de por sí, se cantarían en alternancia de metros *anisócronos*”.

El aula es, en muchos casos, un lugar que parece más un manicomio que un espacio de aprendizaje, al obligar a niñas y niños a una repetición compulsiva de conocimientos, se establece una relación unívoca entre música, cuerpo e idioma, se separa la expresión corporal («clase de gimnasia») y se intercalan periodos muy cortos de recreo en un patio vallado, por lo que no es de extrañar que much@s pasen el recreo chillando y agitándose.

Nuestra forma de trabajar las formas populares de creación es comprendiendo todo el contexto en el que se crean. Es decir, no se trata ni de memorizar «el tesoro de nuestr@s antepasad@s», como se plantea en las escuelas «tradicionales», pero tampoco de «dejar que los cuerpos se expresen», o «dejar que fluya tu interior» en un modelo de no intervención, como proponen las nuevas escuelas libres y alternativas a modo de nuevo paradigma de creatividad pura que solo pueda surgir del talento individual.

Juan Kruz IGERABIDE, Premio Nacional de Literatura Infantil y Juvenil 2018 y escritor prolífico en lengua vasca, pu-

blicó en 1993 un muy interesante análisis de la problemática en torno a la oralidad en la escuela, planteando que en el ámbito educativo se está trabajando lo comunicativo, hablar de forma adecuada, conocer técnicas de oratoria... pero la oralidad no tiene que ver con nada de eso, no es lo comunicativo sino lo expresivo, hablar “con el cuerpo y con el alma” (1993:226), y eso significa poner palabras a lo que se siente, no en sentido literal [esa es otra manipulación de bastantes escuelas actuales, la de obligar a dar un nombre a las emociones], sino trabajar lo simbólico, las formas diversas en las que los seres humanos han expresado a lo largo de su historia sus miedos, sus alegrías, su rabia... por lo que es, según IGERABIDE, indispensable la poesía en todas sus formas, riquezas expresivas: “¿Esto qué quiere decir? ¿Que cada vez que una niña o un niño siente algo tiene que ser capaz de decir un poema? Por supuesto que no. Tal vez quede callad@, tal vez no sabe cómo expresarse, o no tendrá ganas de expresarse, pero seguro que, si ha construido una buena red simbólica, expresará lo que está cocinando en su interior desde la oralidad, de una u otra manera, tal vez por medio de muchas palabras, tal vez con una sola sílaba o un suspiro” (1993:231, trad.).

Nosotr@s no lo vemos así⁵. Es cierto que la escuela aleja la palabra de su referente y que la oralidad requiere de situarse en el contexto referencial, por lo que trabajar lo oral de forma estructurada puede alejarnos de la oralidad. Sin embargo, la construcción de lo simbólico para comprender e interactuar con el mundo no puede ser una construcción individual, sino que debe ser una construcción individual, grupal y colectiva, que parta del entorno social y natural y del contexto específico en el que nos encontremos, dando más importancia a las formas de relación que a los contenidos, porque, si no, volveremos a caer en la

5 Para profundizar, ver Javier ENCINA y Ainhoa EZEIZA (2018).

misma trampa de trabajar los refranes o las adivinanzas o los cuentos para trabajar «lo tradicional», o «lo lingüístico», o «lo simbólico», y no para trabajar las formas de relación.

Bibliografía

- Marc AUGÉ (1998), *Los no lugares*. Ed. Gedisa. Barcelona.
- Luis de BARANDIARAN (1981) *Antología de fábulas, cuentos y leyendas del País Vasco*. Ed. Txertoa. Donostia-San Sebastián (Gipuzkoa).
- Oscar BLANCO (2000) *Introducción*. En Ana María Zubieta (dir.), *Cultura popular y cultura de masas*. Ed. Paidós. Buenos Aires.
- Peter BURKE (1991) *La cultura popular en la Europa moderna*, Alianza. Madrid.
- Javier ENCINA y Ainhoa EZEIZA (2018) *Educaciones centrifugas*. En J. Encina, A. Ezeiza y E. Urteaga (coord.), *Educación sin propiedad (79-94)*. Ed. Volapük. Guadalajara (España).
- Mariano FERNÁNDEZ ENGUITA (1985) *Trabajo, escuela e ideología. Marx y la crítica de la educación*. Akal/Universitaria. Madrid.
- Agustín GARCÍA CALVO (1989) *Hablando de lo que habla*. Estudios de lenguaje. Lucina. Madrid.
- Agnes HELLER (1998) *Sociología de la vida cotidiana*. Ediciones Península. Barcelona
- Juan Kruz IGERABIDE (1993) *Bularretik mintzora: haurra, ahozketasuna eta literatura*. Erein. Donostia.
- Antonio MANDLY (1996) «Echar un revez». *Cultura: razón común en Andalucía*. CEDMA. Málaga.
- Jesús MARTÍN-BARBERO (2001) *Transformaciones comunicativas y tecnológicas de lo público*. Revista Metapolítica volumen 5, nº 17. CEPCOM.
- Edgar MORIN (2001) *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. Ed. Paidós. Barcelona.
- Luis Miguel RODRÍGUEZ DÍAZ (2016) *La relación entre mitos griegos y cuentos populares: el caso del canto VI de la Odisea*. Boletín Millares Carlo 32, 191-202.

Ramón SOLER DÍAZ (2011) La poesía de tradición oral en Málaga: antecedentes y devenir contemporáneo. *Música oral del Sur: Música hispana y ritual*, 9, 70-101.

UNILCO-espacio nómada (2017) *Culturas populares*. En J. Encina, A. Ezeiza y S.V. Sánchez (coord.), *Autogestión, autonomía e interdependencia. Construyendo colectivamente lo común en el disenso* (73-100). Ed. Volapük. Guadalajara (España).

Paul VIRILIO (1996) *Un paysage d'envenénements*. Editorial Galilée. París.