

Un tarot para inventar historias

por Mario Aller Vázquez*

El autor, con el proyecto Cuentos a la carta, obtuvo el primer premio en el XVII Concurso Nacional de Experiencias Escolares de 1995, convocado por la editorial Santillana. La experiencia consistió en trabajar, en el aula, la expresión oral a través de la invención de breves narraciones, teniendo como referente la estructura de los cuentos maravillosos, y como punto de partida, las cartas del tarot.





A Susana Vila Rial

El libro es el símbolo de la enseñanza y un cierto signo de prestigio social. Estos hechos explican, al menos en parte, la atracción que siempre ha sentido la escuela obligatoria por la comunicación escrita, y el abandono consiguiente de la expresión oral como una actividad regulada en el currículo diario.

Ese tipo de valoraciones discriminatorias también eran más, sin duda. No obstante, después de algunas experiencias relacionadas con el aprendizaje de la lecto-escritura, una idea diferente se impuso en mi labor como maestro durante el curso 1994-95. Se trataba de estimular la creación de breves narraciones orales, teniendo como referente la estructura de los cuentos maravillosos. La idea era recrear la antigua ceremonia del cuento: que tanto los niños como las niñas se convirtieran en los únicos

narradores de sus propias historias, aunque en esta ocasión potenciáramos el uso de una lengua no habitual entre ellos.

Un país, dos idiomas

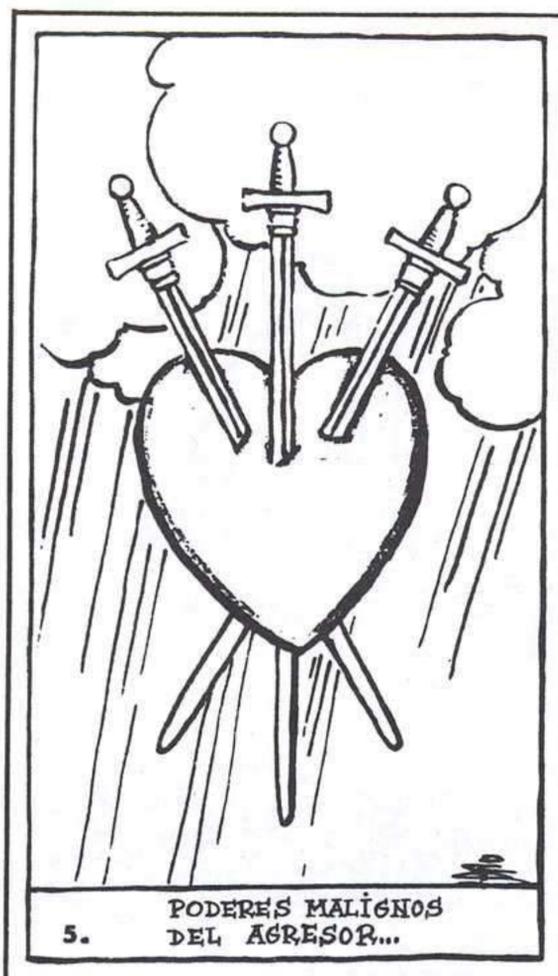
En Galicia coexisten dos idiomas: el gallego y el castellano. Los alumnos del colegio y de mi aula en aquellos momentos, cuarto nivel de Educación Primaria, eran (y son) gallego-hablantes en su gran mayoría. Pero el nuevo proyecto, un juego para decir y contar, empezó a dibujarse para el horario de Lengua Castellana, como una experiencia que favoreciera el desarrollo individual de la comprensión y la expresión en ese idioma.

La idea generatriz que necesitábamos para transformar el aula en un lugar interesante para narrar y escuchar, se la debemos a Gianni Rodari¹ y a Vladimir Propp². En realidad, para aquel propósito no se precisaba mucho equipaje: un mazo de cartas de tarot (según Rodari) y

las 31 funciones que resumen la variedad y la multiplicidad de los cuentos populares (según Propp). Es decir, una carta para cada una de las 31 funciones (alejamiento, prohibición, transgresión, fechoría, atributos mágicos...), unas reglas de juego para la nueva baraja y la fantasía. Y se procedería a la invención de historias cuando del mazo de cartas, como por azar, se escogieran algunas.

Sin embargo, tenía presente que hablar en la forma debida, en cada situación de oralidad, no es algo demasiado fácil. Pero con esas propiedades, las niñas y los niños debían sentirse protagonistas como narradores, buscar argumentos y construir relatos y, en la medida de lo posible, incrementar su oficio y seguridad en los usos del idioma castellano, su segunda lengua.

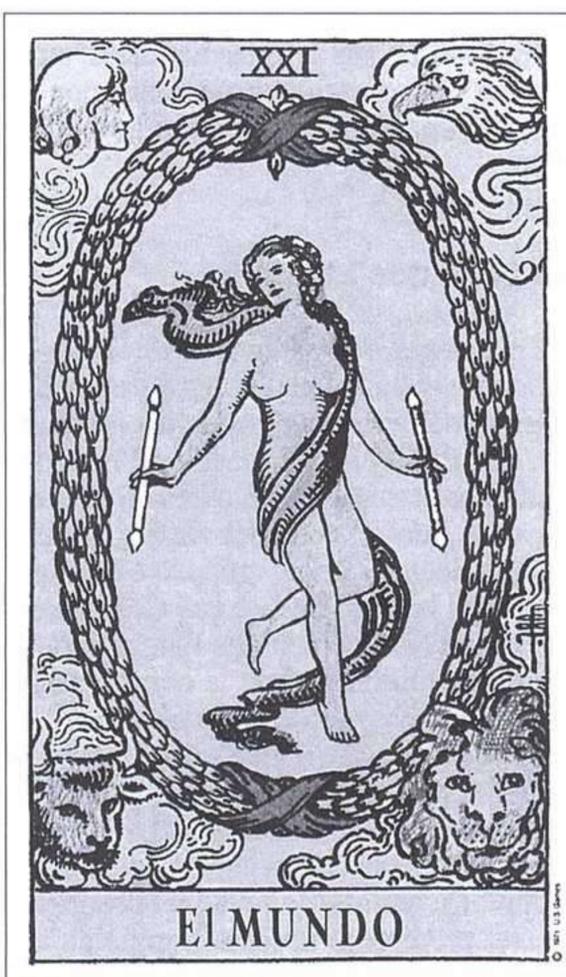
El modelo de cartas era lo menos importante. Muchos tarots poseen ilustraciones con capacidad de sugestión, por lo que resulta sencillo combinarlos con las funciones antes comentadas. La elección del *Rider Tarot* de Arthur E.



Waite³ fue, por tanto, una simple coincidencia de intereses; podría haber servido cualquier otro modelo. En cualquier caso, una de mis ilusiones sería disponer de un tarot único y especial, diseñado por alguno de los buenos dibujantes que hay en mi país. Pero ahora es sólo una ilusión, algo parecido a un sueño.

Cuentos a la carta

El tarot de este proyecto, denominado *Cuentos a la carta*, se estructuró con 31 naipes. A cada uno le correspondía una función o la adaptación de alguna de ellas, y la combinación de funciones debía originar los relatos. Pues, de acuerdo con V. Propp, los elementos permanentes del cuento son las funciones de los personajes, porque son sus partes constitutivas y fundamentales. En consecuencia, las distintas posibilidades de relación entre los héroes, los deseos o carencias, los aliados, los obstáculos, las situaciones narrativas, los adversarios,



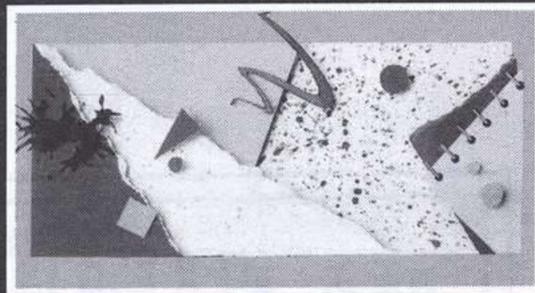


NOVEDADES:

W. CARR

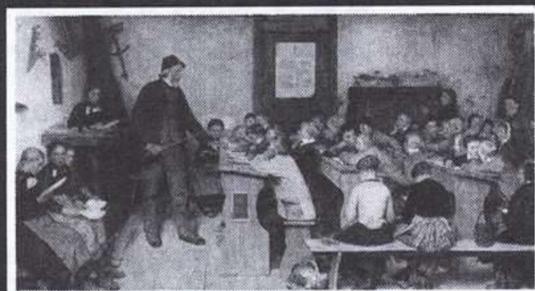
Una teoría para la educación

Hacia una investigación educativa crítica



M. W. APPLE

Política cultural y educación



J. GIMENO SACRISTÁN

La transición a la educación secundaria



R. W. CONNELL

Escuelas y justicia social



S. HARDING

Ciencia y feminismo



las derrotas o las victorias, son el verdadero germen de los cuentos.

Como los juegos actuales de tarot están formados por 78 cartas o figuras, seleccioné del modelo de Waite las que parecían más apropiadas para nuestro *juego de simulación*. Sin encomendarme a nada ni a nadie, fotocopié, aumenté y modifiqué las 31 cartas básicas. En cada una escribí la función que previamente había decidido, y ese mazo de naipes se convirtió en nuestro tarot de cuentos. Las imágenes que representaban las cartas sólo eran pretextos para inventar historias, no había en ellas ningún significado oculto ni misterioso. Su verdadero sentido tenía que ser descubierto en cada combinación de naipes. Así era el funcionamiento del juego lingüístico ideado.

El mecano de nuestra propuesta (su estructura), bajo la apariencia simple de un juego de naipes, integraba aspectos tan heterogéneos como el análisis de situaciones de habla, las inferencias y la formulación de hipótesis para los relatos, la interacción entre narrador y oyente, etc. Por ese motivo, si de entrada parece una actividad compleja, ¿qué puede aportar a los niños y niñas la creación de narraciones orales? Sobre todo, jugar con el habla y poner en práctica sus conocimientos lingüísticos más globales. En resumen, ofrece:

—Contextualizar diferentes situaciones en las que se desarrollan actos comunicativos.

—Seleccionar la información que se les suministra, en este caso, por medio del tarot: lectura de las cartas, interpretación de los significados, adivinación de las historias ocultas.

—Enseñanza y enriquecimiento del idioma utilizado: estructuraciones coherentes que mejoren los relatos, formas de expresión, sentido poético, precisión del vocabulario...

—Planificación de las exposiciones orales que promuevan la educación de la atención (elección de narradores, entonación, gesticulación...).

—Desarrollar la imaginación con la narración de historias. Vivir en otros personajes otros problemas, tal vez semejantes a los suyos...

—Revisar sus propias creaciones en los guiones preparados. Reflexionar

sobre lo dicho y sobre lo escuchado. Alimentar el mundo de las simpatías, el humor, las buenas relaciones.

En definitiva, el entramado didáctico del juego y la asimilación de los objetivos anteriores se iniciaba con la reunión de una serie de cartas y su interpretación-lectura posterior, que se elegían según un sistema acordado con anterioridad (ver siguiente apartado): creación de cuentos con un grupo ordenado o desordenado de cartas, relatos en orden inverso a las funciones de Propp, inclusión de personajes no previstos, aparición de extrañamientos.

La invención de las historias

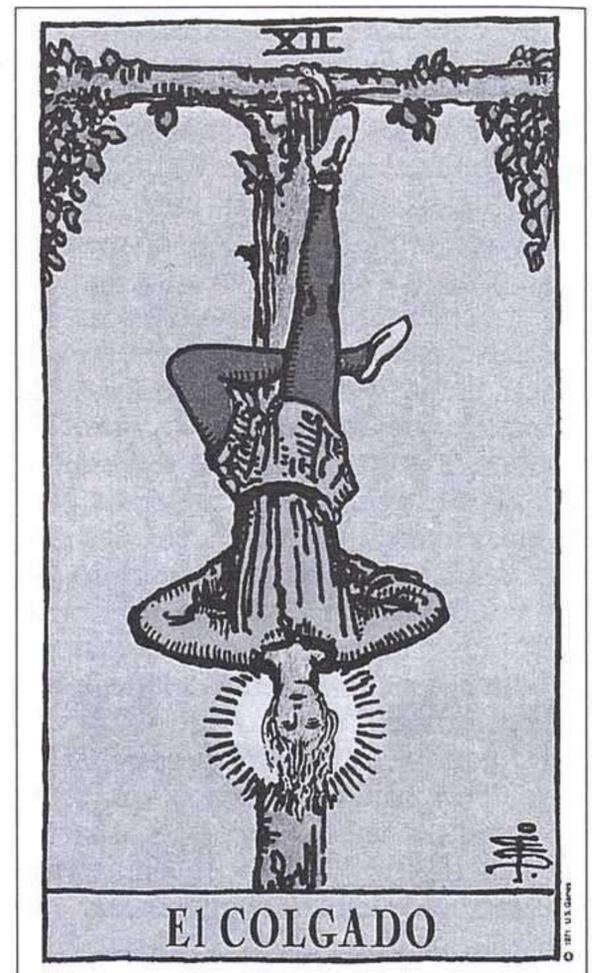
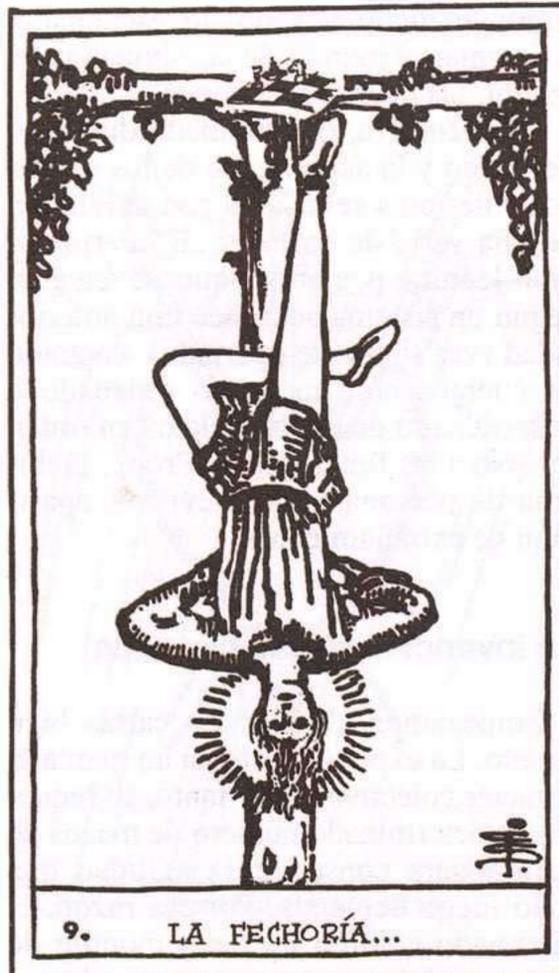
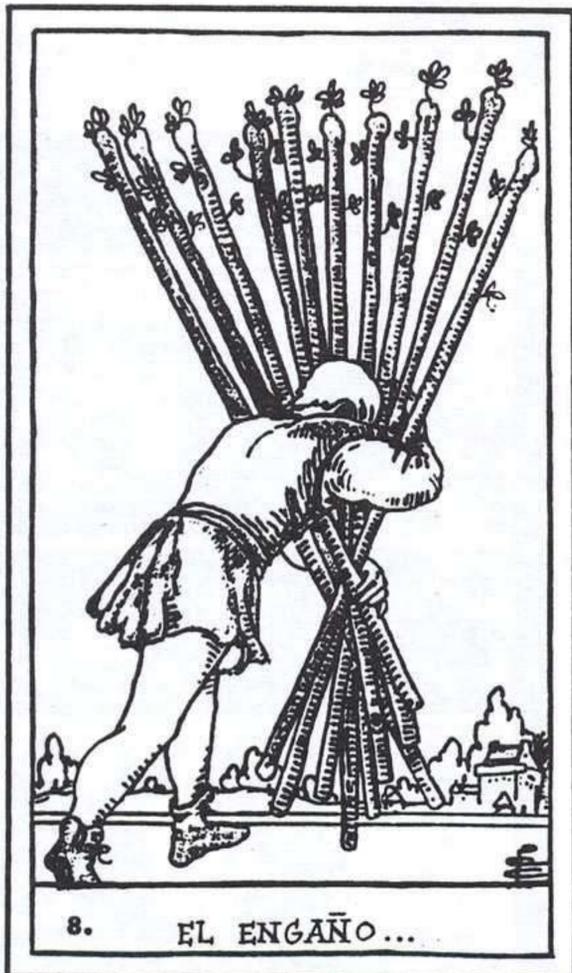
Empezamos a echar las cartas bien pronto. La experiencia tenía un marcado carácter colectivo y, por tanto, se requería un determinado número de mazos de naipes para conseguir la agilidad que todo juego demanda. Por esa razón, el alumnado coloreó un buen montón de cartas, y al mismo tiempo que las descubrían, nacieron las primeras narraciones.

El semicírculo era la colocación ideal para reunirnos en el suelo. Los cuentos se colocaban frente a los demás, de pie o sentados en una silla, con el deseo de expresarse y la sensación íntima de poder hacerlo libremente. Pero antes de comenzar, algunos consejos imprescindibles: un cuento breve con un inicio insólito, una intriga original y un desenlace asombroso y sorprendente. Pero eran consejos, no imposiciones.

Los primeros cuentos fueron inventados mientras los alumnos decoraban todos los mazos de naipes que se necesitaban, una tarea previa de la que ya he hablado antes. Esas creaciones iniciales se realizaron de un modo casi instintivo y espontáneo, sin que todavía poseyeran un buen conocimiento del nuevo tarot.

En las cartas no había ningún sentido particular u oculto, simplemente debían reconocer en ellas algún significado. Como hizo Alberto V. que, con la carta nº 7 (Información deseada), adivinó una historia en la que un malvado desconocido intentaba averiguar el teléfono de un buen hombre, para aterrorizarlo contándole toda clase de engaños.

Con la carta nº 5 (Poderes malignos



del agresor), Irene N. descubrió una historia de transformaciones en la que un malo declarado podía convertirse en un animal terrestre o marino. Así realizaba cualquier tipo de fechoría...

Los procedimientos de creación que se emplearon fueron los siguientes:

—*Creación de historias con un grupo de cartas ordenadas.*

Se sacaban del mazo una serie predefinida de cartas (3, 4, 5, 6...), ya mezcladas y barajadas. Se respetaba la numeración que el azar, el señor Propp o el mismo destino mostraran ese día, y trataban de adivinar la historia oculta. Esta forma de distribución originaba el relato estructurado básico. Por ejemplo, Susana V., con las cartas nº 17, 18 y 24 (ver Anexo), inventó esta historia, titulada *Una magnífica ballena*:

«Era así una vez una magnífica ballena que corría más que ninguna otra. Un día su padre enfermó gravemente y ella tuvo que ir a por una planta para curar su grave enfermedad. Así que partió en su busca.

Pero se encontró con dos tiburones. Estaban justo delante de la planta que tenía que coger, por lo que tuvo que enfrentarse con ellos. A uno le

mordió y al otro le dio con una aleta. Los dos se marcharon y pudo llevarse la planta. Cuando llegó a su casa, su padre tomó esa planta y se curó al instante.

Todo el mar marino se alegró muchísimo, y hasta le hicieron una estatua por su valentía. Y así la ballena comió algas y fue muy, muy feliz.»

—*Creación de historias con un grupo de cartas barajadas.*

Como en el procedimiento anterior, extraían un número concreto de cartas, pero las organizaban sin ningún tipo de guión previo, sin respetar la numeración. Este método producía relatos completamente libres, que se convirtieron en sus favoritos.

Con las cartas nº 25, 7, 1, 13, 31 y 23 (ver Anexo), Tatiana R., Diego T. y Javier V. prepararon un cuento titulado *El hombre de manteca*:

«Había una vez un hombre impostor que encerrara a otro hombre verdadero. De esa manera, el dinero que cobraba por su trabajo siempre se lo quedaba el impostor.

Como el malvado deseaba conocer el paradero de su madre, el hombre verdadero aprovechó su poder y se transformó en manteca. Se dirigió a la casa de su madre y se alejaron del pueblo traspasando un gran fuego.

Resuelto ese problema, al hombre verdadero le ordenaron una extraña misión: debía encontrar a la princesa Heide. Sin demasiadas dificultades la encontró, se enamoraron, se casaron y tuvieron dos hijos.

Aunque un día tuvieron que pedir socorro a la policía porque los hijos les incendiaron la casa...»

—*Aparición de personajes imprevistos.*

Este procedimiento se combinaba con cualquiera de los dos anteriores, comenzando de la misma forma. La diferencia consistía en la aparición de personajes conocidos en las narraciones. Podían ser personajes familiares, héroes de cuentos populares o de libros famosos, protagonistas del mundo del cine o de la televisión, etc.

Así ocurrió con las cartas nº 5, 8, 15, 17, 18 y 19 (ver Anexo), con las que Eloy V., Ricardo V. y Susana V. inventaron una historia que se titulaba *Kung-Fu*, en recuerdo de una ya veterana serie televisiva:

«Había una vez un hombre que sabía mucho de kung fu. Otro hombre quería matarlo porque se llevaban muy mal. Ese hombre tenía el poder



EL DUENDE VERDE

Ya somos **100** duendes para contarte cien historias

de la flauta, y cuando la tocaba se ponía a bailar.

Pero lo que hizo fue engañar a nuestro héroe diciéndole que sus padres estaban muertos. Para descubrir la verdad debía tirarse por un barranco y no morir. Así que fue al barranco más próximo.

No se decidía, pero se tiró y no murió.

Por fin, en su pueblo le dijeron la verdad: sus padres nunca habían estado muertos. Y él se alegró mucho. Eso dicen.»

—*Extrañamientos.*

Con la misma dinámica que en el caso anterior, los alumnos buscaban en cualquier revista o periódico algo sorprendente, maravilloso, increíble, raro. Si algo así aparecía, debía incluirse en el relato.

—*El cuento inverso.*

Con todos los respetos, hacíamos una profanación de las funciones estructurales, una especie de derribo controlado de las ideas del señor Propp. El relato se iniciaba por la última carta conseguida, el resto de las cartas se ordenaban en sentido inverso, y los cuentacuentos trataban de descubrir la historia escondida.

Recomendaciones de uso

El planteamiento colectivo era una característica importante en la propuesta. Por eso, durante el desarrollo de las sesiones de trabajo, el grupo de tres alumnos se destacó como el principal modelo de agrupación. En cualquier caso, la participación individual también se consideraba acertada.

Un narrador que quiera la participación activa y cómplice de su público, tiene la necesidad, incluso la obligación, de fijar una cierta coherencia en sus relatos. Esa coherencia en las construcciones orales, exigió la presentación de cuatro sugerencias para nuestro tarot imaginario de cuentos:

—Propp ya explicó la importancia de la situación inicial con la que empieza cada cuento. En esta experiencia, se recomienda iniciar con claridad y con un poco de misterio cada uno de los relatos, y los participantes deben ser conscientes de ello.

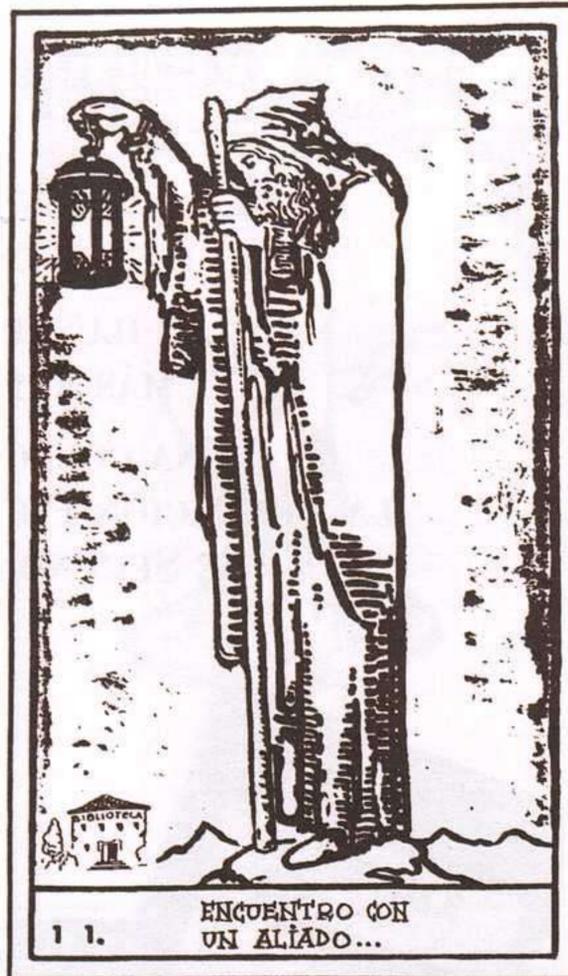
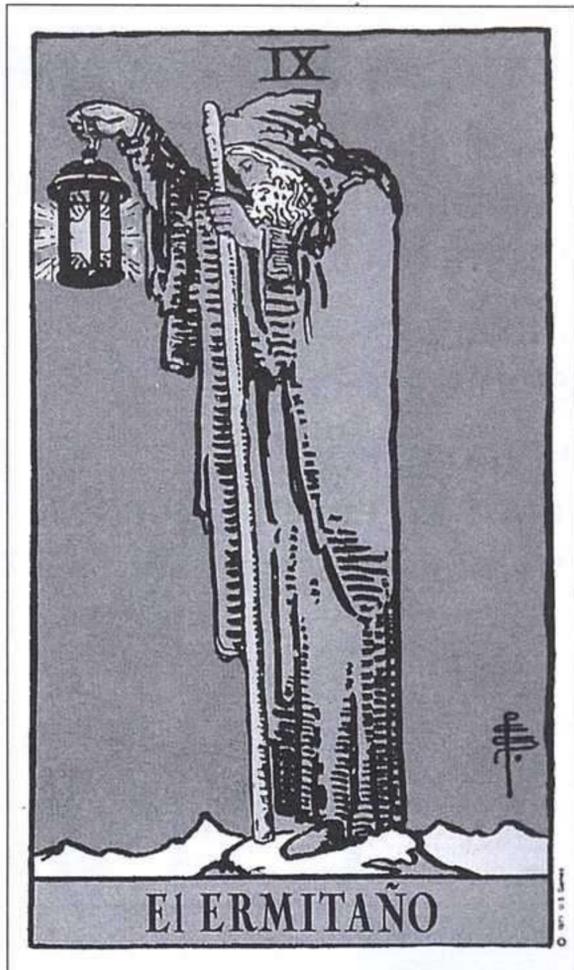
—La tarea interesante, y muchas veces complicada, de lograr un relato sin fallos graves en su estructura interna. Es decir, los cuentacuentos deben conseguir una buena unión de las cartas interpretadas.

UNA COLECCIÓN DE AUTORES ESPAÑOLES
DIRIGIDA A LECTORES DE 6 A 14 AÑOS.

LOS ILUSTRADORES ACTUALES
MÁS REPRESENTATIVOS.

UNA COLECCIÓN IDÓNEA PARA
LA EDUCACIÓN PRIMARIA Y EL PRIMER CICLO
DE SECUNDARIA OBLIGATORIA.





—La tendencia a la aparición de finales, en los relatos descubiertos, sin ninguna relación con los cuentos populares. Este tarot no suele respetar la fiesta con la que acaban casi todos esos cuentos, pues las historias que origina dependen del azar, del sistema de juego empleado y, por supuesto, de la imaginación de los participantes.

—La interiorización de los relatos orales inventados se puede asegurar por medio de un pequeño guión escrito. Como el cuento necesita una correcta asimilación, así podemos conseguir la intervención de la memoria, imprescindible en cualquier cuentacuentos.

Olvidé su nombre, pero recuerdo que alguien en algún lugar dijo que el cuento, por la senda de lo imaginario y del encantamiento del lenguaje, constituye un aprendizaje de la vida, del mundo y de las relaciones humanas. Con este tarot de cuentos intenté aproximarme a esas palabras.

No estoy seguro de haberlo conseguido plenamente, pero a pesar de todo creo que todavía quedan muchas juga-

das por hacer, que aún muchas historias se encuentran inexploradas. A partir de ahora el turno también es vuestro... Que las cartas os sean propicias. ■

* **Mario Aller Vázquez** es profesor en el CP «Milladoiro» de Malpica de Bergantiños (La Coruña).

Notas

1. Propp, Vladimir, *Morfología del cuento*, Madrid: Fundamentos, 1987.
2. Rodari, Gianni, *Gramática de la fantasía*, Barcelona: Aliorna, 1991.
3. Waite, Arthur E., *Rider Tarot*, Neuhausen (Suiza): AGMüller.

Anexo

Significado de las cartas del tarot:

1. Alejamiento
2. Una prohibición. Una orden. Una promesa.
3. Transgresión de una prohibición, de una orden, de una promesa.
4. Aparición del agresor.
5. Poderes malignos del agresor.
6. Interrogatorio.
7. Información deseada.
8. El engaño.
9. La fechoría.
10. La necesidad.
11. Encuentro con un aliado.
12. Atributos mágicos del aliado.
13. La misión.
14. Inicio de la búsqueda.
15. Las pruebas.
16. Recibimiento de un objeto mágico.
17. Desplazamiento final.
18. Enfrentamiento.
19. La victoria.
20. Reparación de la fechoría o de la necesidad.
21. El regreso.
22. Persecución.
23. Petición de socorro.
24. Llegada a casa.
25. Un falso héroe.
26. Una difícil tarea.
27. Tarea cumplida y daños reparados.
28. Reconocimiento del héroe.
29. Descubrimiento del héroe.
30. El castigo.
31. La fiesta o la boda.