

## PRESENTACIÓN

En esta ocasión, el volumen XXVI recupera la diversidad de la tradición oral en cinco contribuciones que recorren géneros significativos para las comunidades que les dieron origen. Así, contamos con una receta para preparar tamales en raramuri, la descripción de un juego en seri, dos cuentos, cuyos protagonistas son los animales, uno en mixe y el otro en náhuatl de la Huasteca hidalguense, así como un relato mítico que proviene de la Huasteca veracruzana.

### Nëpyëtëjkyë' n: *Reciprocidad en el mixe de Tamazulápam*

Es significativo que a pesar de que las nuevas generaciones en Tamazulápam son monolingües en español, como lo señala el texto. La narración proviene de la niña Hidolina Santiago Jiménez de 13 años, ya que habitualmente los cuentos son narrados por los viejos o por personas reconocidas en las comunidades como cuenta cuentos. El autor nos confirma lo anterior al hablar del género discursivo *äpmëtyä'äiky* que se traduce como 'la plática del abuelo' (p. 2). El cuento en realidad se llama *Fänk* 'Juan' (2) y Godofredo Santiago adecuó el título, enfocando la moraleja de la historia.

En la introducción se mencionan rasgos gramaticales significativos, así como una referencia al alfabeto práctico y al sistema fonológico del mixe de Tamazulápam.

Este cuento de tradición oral se grabó en el Duraznal, agencia municipal de Tamazulápam del Espíritu Santo, una comunidad mixe en Oaxaca, México, cuyos habitantes son en su mayoría hablantes de mixe.

El cuento del 'lugar alto en una planicie del durazno' narra una travesía en la que tres personajes: Juan, su esposa y Pedro van a buscar a un rey para que le dé trabajo a Juan. En el camino se encuentran con unas hormigas, un águila y un jaguar a quienes dan de comer algo insólito, los animales propios: un gallo y un perro, así como el pan que se supone es el sustento de los viajeros. *Fänk* es sometido a las tres pruebas previsibles en las que es ayudado por los animales a los que alimentó. El cuento reproduce el ciclo de tres: son tres los personajes que parten, tres propiedades, el pan, el perro y el gallo y tres encuentros con animales hormiga, águila y jaguar, así como tres pruebas a las que se enfrenta *Fänk* y para las cuales recibe ayuda de los animales a los que alimentó, lo cual pone de manifiesto el tema de la reciprocidad. Sin embargo, esta ayuda está fuera de las competencias esperadas de los animales auxiliares, un jaguar emplea un mecate

para atrapar a un caballo, las hormigas clasifican semillas de maíz colorado, blanco y amarillo, la semilla de frijol y la de calabaza, el águila roba un bebé para la hija del rey. Las pruebas se van incrementando en grado de dificultad y así *Fänk* recibe una ayuda extraordinaria y fuera de lo común.

En el texto es interesante observar el juego entre el reportativo *=ëk* que indica la fuente de la información y el citativo *nëm*, los cuales junto a los deícticos organizan las escenas y la interacción de los personajes.

Al leer el texto está presente la reminiscencia y cruce narrativo entre las fábulas de Esopo, dado el recurso de la moraleja, y los cuentos de hadas a través de las pruebas a las que se enfrenta el héroe. Así, el cuento es muy disfrutable también por todas las marcas de la oralidad que descubren los énfasis y las maneras de narrar propias de la joven narradora.

### *El juego del círculo hamoiij*

El texto narrado por Debora Raquel Perales Morales forma parte de un proyecto de documentación de los juegos seris, que constituyen una actividad comunitaria importante. El juego llamado *hamoiij*, ‘él que estuvo hecho rondo’, tiene como particularidad que tiende a ser jugado por mujeres. En la descripción del juego nos enteramos que no es una simple actividad lúdica, sino que está entrelazada con aspectos míticos, ya que se menciona el tiempo en el que era jugado por los gigantes, quienes apostaban desde sus tierras hasta sus ojos y sus corazones. Otro aspecto interesante del juego es que forma parte de fiestas rituales particulares como la de la ‘caguama de siete fillos’, ‘de la pubertad’ o ‘de la canasta grande’. Estas fiestas tienen una duración particular y no se llevan a cabo durante una cierta fecha, más bien, dependen de otras eventualidades como el encuentro con una tortuga de siete fillos, la pubertad de una chica o la compleción de una canasta enorme.

El juego adquiere diversas características, dependiendo de la fiesta que lo ambienta, además de tener ciclos de repetición dictados por la duración de la fiesta. El juego es, entonces, una vía para sostener y reproducir la actividad ritual de la comunidad, cuya vitalidad fomenta el conocimiento de aspectos mitológicos e históricos de su tradición. Sin embargo, se puede notar que cada vez más las mujeres jóvenes están optando por fiestas de quinceañera en lugar de una fiesta de pubertad y la tortuga de siete fillos está en peligro de extinción, lo cual implica que cada vez hay menos fiestas en los pueblos seris.

*El nixtamal preparado con ceniza: Una receta en el rarámuri de Norogachi*

Las recetas de cocina, si bien no contienen un gran desarrollo narrativo, son valiosas porque revelan un ámbito extratextual que apela a las prácticas comunitarias, en este caso en lo relativo a la elaboración de tamales. La receta que se presenta en el texto se trata de una variedad de tamales tradicionales elaborados a base de la ceniza del encino rojo, cuya profundidad temporal es atestiguada por la cocinera. Asimismo, es necesario valorar la labor de recolección de materiales orales del proyecto de documentación de la lengua rarámuri de Norogachi, cuyo objetivo de recolección es integrar “la diversidad de muestras discursivas”. Al ser el rarámuri una lengua poco documentada, se aprecia el poder contar con información sobre los sonidos, los registros y la variación lingüística de la comunidad de Norogachi.

Si bien el texto es breve, no por ello deja de tener aspectos discursivos significativos como la repetición, cuya presencia no sólo evidencia el carácter oral de la transmisión de la receta, sino la manera en la que se usan los marcadores discursivos y los tiempos para garantizar la cohesión de esta narrativa rarámuri. Además, la repetición llama la atención del interlocutor para asegurar que la secuencia de la fórmula se va siguiendo puntualmente, lo cual contrasta con las recetas escritas en las cuáles no es posible encontrar esta repetición discursiva, por llamarla de algún modo. Las particularidades de este tipo de recurso en rarámuri se pueden observar en las líneas de glosa 4 y 5, 6 y 7, 8 y 9, 10 y 11, 12 y 13, 14 y 15.

*El diluvio (tlaa:wetsilis). Una narración en náhuatl de la Huasteca veracruzana*

Sobre el tema del diluvio, como bien lo mencionan los autores, hay varios relatos ya publicados en *Tlalocan* y podemos añadir que no sólo en nuestro país. Es un motivo extendido en las tradiciones orales en lenguas indígenas, desde Australia pasando por los grupos indígenas de norte y Sudamérica.

El texto presentado es una de las versiones del mito de origen del diluvio que se cuenta habitualmente en la comunidad nahua de Tzocohuite, municipio de Ixhuatlán de Madero, Veracruz. A pesar de que el esquema focal es el diluvio, es posible apreciar otras tramas narrativas, como bien identifican los autores de esta contribución, hay tres ejes de la narración fácilmente identificables. En la primera secuencia de la historia un hombre y una mujer tienen comportamientos inusuales y es la intervención inesperada de la magia en las labores domésticas tanto de hombres, como de mujeres lo que

enoja a Dios nuestro señor, quien busca desaparecer a los hombres y, entonces, hace su aparición el conejo, designado para llevar a cabo el encargo de hacer que se construya un arca y de que se embarquen las parejas de animales antes del consabido diluvio. En esta segunda trama de la historia, se presenta la resolución etiológica cuando el conejo desaparece brincando a la luna desde el arca. En este momento, sobreviene la tercera inserción narrativa a través del cambio de personajes, con lo cual el relato se aleja aún más de lo tradicional.

Las aves enviadas por nuestro señor para que averigüen por qué se ve humo en la tierra reproducen un ciclo de tres acciones llevadas a cabo por tres actantes en un esquema de cuento tradicional. El zopilote, la paloma y el colibrí, enviados en sucesión, se quedan en la tierra. Así en esta versión del diluvio se transita por aspectos hierofánicos, consideraciones etiológicas de los animales personificados y finalmente por la moraleja acerca del devenir de los seres humanos.

La contribución ofrece algunos rasgos tipológicos de la variante de Tzocohuite en el contexto de las referencias sobre el náhuatl de la huasteca.

Un detalle léxico singular es la forma *tote:ko* ‘nuestro señor’ que designa a Dios y ha dejado de ser ambigua en el náhuatl actual, además de no ser honorífica, como sí lo es el préstamo *tio:-tsi*.

#### Ni chapoli: *Un cuento nahua de la Huasteca de Hidalgo, México*

En este cuento nahua se relata la manera en la que el protagonista, un chapulín, se enfrenta al león en aparente desventaja. El relato tiene una moraleja que busca incidir en los valores y en la transmisión de la identidad del ser nahua a los niños y jóvenes. Si bien es común tener la información respecto al narrador del cuento, que en este caso es el señor José Vélez San Juan, sería bueno también saber más de la actividad y circunstancias de cómo se cuenta el cuento y quienes son los receptores, que presumimos son niños y jóvenes.

Así, en la narrativa, no solo sale a relucir el tema de la resistencia y de la solidaridad, sino también el modelo de comportamiento ejemplificado por el chapulín, quien exige que se respete su ubicación en el espacio y su derecho a buscar alimento a pesar de su menor tamaño. No obstante, la temática recurrente del enfrentamiento entre animales en los cuentos, cada relato revela las particularidades tanto culturales como lingüísticas, por ejemplo, es singular que el chapulín y el león no pidan la ayuda de sus compañeros de lucha, sino que los ‘contraten’ (*kintlanehki / kintlanewi*). De tal suerte, sería interesante

ahondar en la conceptualización de la ayuda bajo la forma de ‘contratos’, en el marco de los valores de orgullo, ayuda, cooperación y solidaridad que señala la autora.

También es sugestiva la especificidad para nombrar a los amigos del chapulín (hormigas de tres tipos, abejas, avispas y abejorros), mientras que los participantes en el caso del león quedan en la nebulosa comprendida por ‘animales grandes’ (puro *webweyi tekwanime*). Así los protagonistas de la historia y los que subrayan el valor de las acciones que se llevan a cabo para que el chapulín gane la partida y reafirme el derecho a tener un lugar en la vida comunitaria son las diversas hormigas, las abejas, los abejorros, las avispas y el chapulín mismo.

Si bien los préstamos del español son una presencia común en la narrativa en lenguas indígenas, llama la atención que en este caso sean escasos *ipiones, lion, noamigos, mebor, pero, puro*, entre éstos destaca la expresión idiomática *keb sabe* ‘quien sabe’.

En la introducción al texto se señalan algunos rasgos lingüísticos de la variante de San Isidro, se hace énfasis en la importancia del análisis desde la perspectiva discursiva y en la contextualización del cuento en relación a los géneros discursivos.

En suma, pensamos que todos los textos presentados articulan valores simbólicos, culturales y sociales en los diversos géneros de la tradición oral, resguardada por la memoria colectiva de las diferentes comunidades. Lo anterior sin dejar de exhibir los procesos lingüísticos y estilísticos particulares que reflejan la vitalidad de la lengua en cuestión.

*Mercedes Montes de Oca y Carolyn O’Meara*