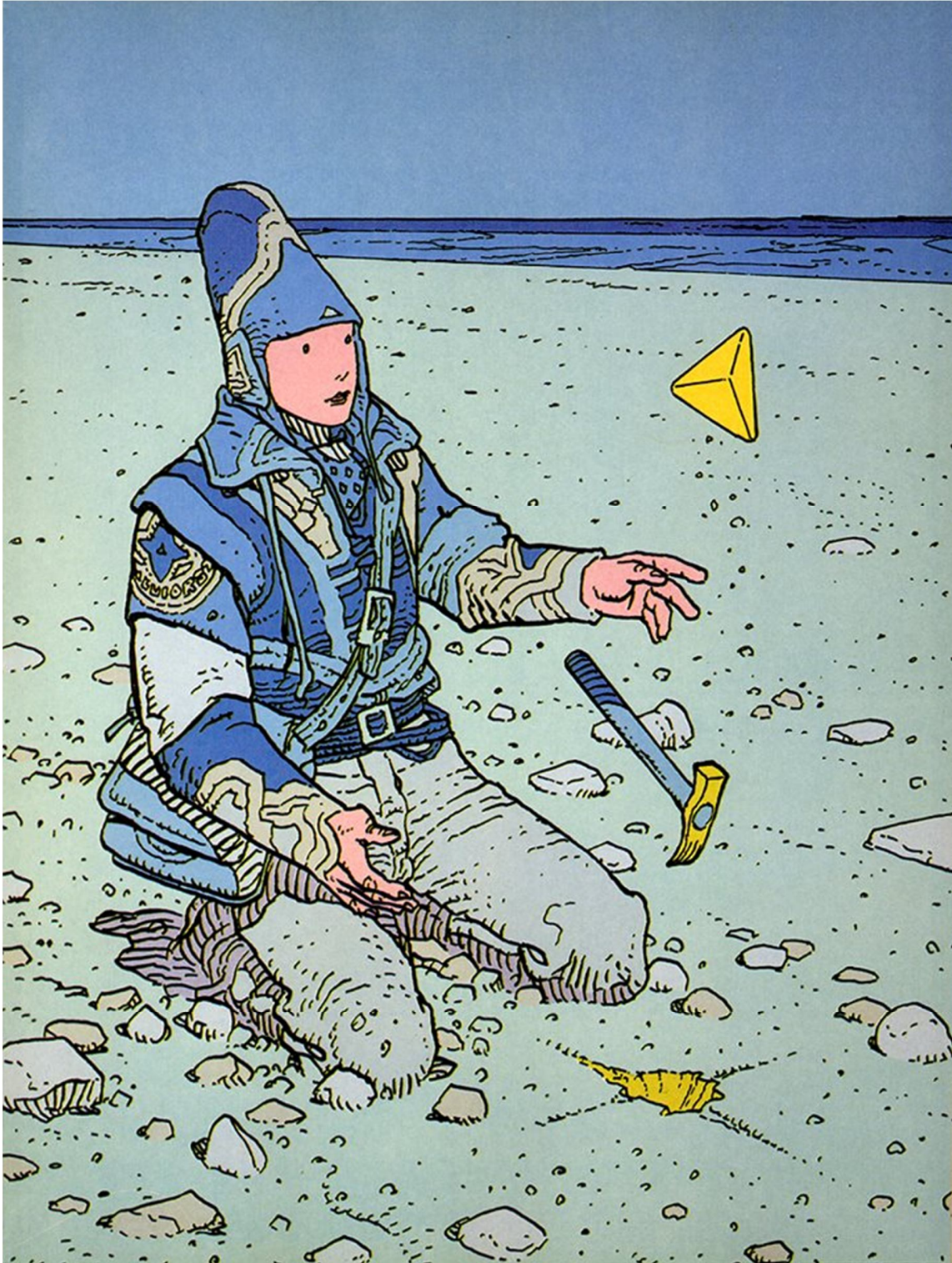


EL JUEGO DE CREAR FICCIONES



Arzak el vigilante (Giraud, 1976).

EL JUEGO DE CREAR FICCIONES

MARÍA CAROLINA PÉREZ DURÁN

**TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE PROFESIONAL EN
LINGÜÍSTICA Y LITERATURA**

UNIVERSIDAD DE CARTAGENA

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS

PROGRAMA DE LINGÜÍSTICA Y LITERATURA

CARTAGENA DE INDIAS

2014

*A todos los niños y niñas,
sabios jugadores “de ojos de mil maravillas soñadores”
que hicieron posible este trabajo:
¡Gracias!*

CONTENIDO.

PRÓLOGO	Página 8
1. Primer capítulo: EL JUEGO.	
1.1 EL JUEGO.....	Página 18
1.2 EL PORTAL.....	Página 21
1.3 AZAR Y TENSION.....	Página 24
1.4 EL BINOMIO FANTÁSTICO.....	Página 28
1.5 JUGAR ES CUETIÓN DE ACTITUD.....	Página 32
1.6 EL JUEGO, EL LENGUAJE Y EL PENSAMIENTO.....	Página 34
2. Segundo capítulo: EL JUEGO DE CREAR FICCIONES.	
2.1 EL JUEGO, LA LITERATURA Y LA FICCIÓN.....	Página 38
2.2 UNIVERSOS PARALELOS.....	Página 45
2.2.1. AGUJEROS DE GUSANO.....	Página 48
2.2.1.a. Agujero # 1.....	Página 49
2.2.3.b. Agujero # 2.....	Página 50
2.2.3.c. Agujero # 3.....	Página 51
2.3. LA RE-CONSTRUCCIÓN DE LO IMPOSIBLE.....	Página 55

2. 3. 1	Fanny y Alexander, y la magia de lo imposible.....	Página 56
2. 3. 2	Breve esbozo de la re-construcción de lo imposible en Julio Cortázar.....	Página 59
2. 4	EL CADÁVER EXQUISITO.....	Página 63
2. 4. 1	Cadáveres exquisitos para Dummies.....	Página 66
2. 4. 2	Picnic de palabras.....	Página 68
2. 4. 3	El que piensa pierde.....	Página 70
2. 4. 4	Monólogos compartidos.....	Página 72
2. 5	LA SINESTESIA Y EL LENGUAJE.....	Página 95
2. 5. 1	El sonido y los sentidos.....	Página 101
2. 5. 1. a.	Sonido sin referente real. Primera parte.....	Página 101
2. 5. 1. b.	Sonido sin referente real. Segunda parte.....	Página 102
2. 5. 2	Universos olfativos y táctiles.....	Página 104
2. 5. 3	ABC colores.....	Página 110
3.	<i>Tercer capítulo: LA CREATIVIDAD Y EL PROCESO CREATIVO.</i>	
3.1	CREATIVIDAD, IMAGINACIÓN Y FANTASÍA.....	Página 114
3.2	EL PROCESO CREATIVO.....	Página 118

3.3	EL COMPORTAMIENTO CREATIVO	
3.3.1	La actitud creativa.....	Página 124
3.3.2	La disposición creativa.....	Página 125
3.3.3	Rigidez funcional y flexibilidad.....	Página 126
3.4	SUPUESTOS QUE FAVORECEN LA CREATIVIDAD.....	Página 128
3.5	CÓMO FOMENTAR EL SENTIDO DEL DESTINO.....	Página 130
3.6	LA CREACIÓN GRUPAL.....	Página 133
3.6.1	El método brainstorming.....	Página 136
3.7	EL PROCESO SINÉCTICO.....	Página 137
3.7.1	Cerca y lejos.....	Página 137
3.7.2	Extrañamiento. Parte 1.....	Página 138
3.7.3	Extrañamiento. Parte 2.....	Página 139
3.8	LA ANALOGÍA.....	Página 144
3.8.1	Árboles de palabras.....	Página 146
3.8.2	Bestiario.....	Página 149

**4. Cuarto capítulo. ALGUNOS ASPECTOS ANTROPOLÓGICOS DEL JUEGO DE
CREAR FICCIONES.**

4.1	ALGUNOS ASPECTOS ANTROPOLÓGICOS DEL JUEGO DE CREAR FICCIONES.....	Página 155
4.1.1	El cuerpo como salvación. Primera parte.....	Página 157
4.1.2	El cuerpo como salvación. Segunda parte.....	Página 161
	ANEXOS.....	Página 165
	LISTA DE REFERENCIAS.....	Página 262
	LISTA DE REFERENCIAS DE IMÁGENES.....	Página 264

PRÓLOGO.

En el año 2007 se despertó en mí un fuerte interés por el tema de la creatividad. Acababa de mudarme a Juntas, una vereda del departamento del Tolima, en donde tomé en arriendo un espacio amplio y tranquilo donde pudiese leer. Como disponía de tiempo libre, decidí compartir parte de él con los niños del poblado, dando un taller de Escritura Creativa y Animación a la Lectura una vez a la semana.

Había dispuesto una habitación como sala de lectura y organizado allí mi biblioteca personal. Esto causó mucha curiosidad a los niños y a veces pasaban a fisgonear. Cada día se fue haciendo más frecuente y yo no hice nada para detenerlos, porque su comportamiento me parecía tan curioso como a ellos todos esos libros. Simplemente llegaban, conversaban entre ellos y hacían exactamente lo que querían, sin ningún tipo de directriz. Unas veces tomaban una recopilación de cuentos, otras una enciclopedia o un libro de Historia. Al día siguiente algunos estaban más interesados en utilizar colores, crayolas, pinturas, etc.

El asunto es que siempre tenían una nueva inquietud, una nueva idea, una nueva pregunta o una nueva respuesta, y andaban por allí merodeando, leyendo, preguntando, pintando, dibujando y, sobre todo, jugando. Sus intereses eran tan variados y cambiantes, que llegó el día en que me sorprendí a mí misma buscando herramientas y elementos que pudieran llegar a necesitar, en esto que se les iba convirtiendo en un hábito. No quería que sucediese con ellos lo que suele ocurrirnos a la mayoría de las personas con las rutinas. Por eso, provocar su interés y su sorpresa se convirtió para mí en una especie de compromiso y en un gran reto.

Disfrutaba mucho de su compañía, pues resultó que estos chicos eran al menos 10 veces más creativos que las personas adultas más creativas que conozco. Al observar este fenómeno, fue

que nació mi interés en averiguar las causas de la terrible pérdida de la creatividad que padecemos los adultos, y en las formas de combatirla. Han pasado 7 años y, pese a que desde entonces éste no ha hecho sino crecer, el averiguar dichas formas sigue siendo para mí un proyecto en construcción.

Lo cierto es que esta experiencia, aparte de ser motivadora, me pareció completamente renovadora y contagiosa. Es la época en la que más creativamente he leído. Fue tan maravillosa que no he podido volver a vivenciarla. No exactamente del mismo modo. Ahora, cuando hago talleres de Escritura Creativa, generalmente lo hago en escuelas. Y las escuelas, tal y como afirma Ken Robinson (2006), experto en el desarrollo de la creatividad, matan la creatividad.

Sólo en situaciones diversas, capaces de brindar completa libertad, seguridad y autonomía, las personas podemos experimentar de lo que vamos aprendiendo, y aprender de lo que vamos experimentando. Pienso que todos los intentos por un aprendizaje significativo son, sin duda, un buen comienzo; y que todos los proyectos por realizar cambios en los modelos educativos actuales de todo el mundo, contribuyen con su granito de arena.

Paradójicamente, para Robinson (2010), el principal problema radica en que con ellos seguimos intentando resucitar a un muerto. “Las reformas no tienen sentido en absoluto, porque en realidad están *mejorando* un sistema obsoleto (...) Por tanto, lo que se necesita no es una evolución de la educación sino una revolución”.

Se trata, entonces, de la imperante necesidad de crear un sistema educativo que funcione de una manera diferente; uno que permita la formación de individuos más creativos, más felices. El que tenemos, está definitivamente pensado desde otros intereses. De acuerdo con Robinson (2006), el sistema educativo en el que se basan todos los sistemas educativos del mundo hoy en

día, surgió por las necesidades de industrialización, a semejanza de la visión de mundo de la Ilustración, y en interés de las circunstancias económicas de la Revolución Industrial.

Está basado en un modelo intelectual de la mente, según el cual, la verdadera inteligencia consiste en nuestras capacidades de razonamiento deductivo, y el conocimiento de los clásicos y sus nombres. Así, supone que la gente académica es la gente inteligente; y la gente no-académica es la gente no-inteligente. (Ken Robinson, 2010)

Esto explica que la concepción de linealidad, que rige la forma en que se encaminan los procesos de aprendizaje, sea perfectamente equiparable con la linealidad de los procesos productivos y seriados de las industrias. Un ejemplo claro de esto, son las Pruebas Saber en los grados 3° y 5° en la escuela básica primaria, 9° y 11° en la escuela secundaria, y las pruebas ECAES para la educación superior, realizadas por el Ministerio de Educación Nacional. Con éstas, el MEN busca “la realización de medidas periódicas del desarrollo de competencias de los estudios (...) como indicador de calidad del sistema educativo” (MEN, 2012).

Sin embargo, el concepto de competencias no aparece en el seno de la educación, sino en los 80's en el campo laboral, como competencias laborales. Luego fue adaptado al campo educativo, en respuesta a la necesidad de adecuar la mano de obra a las exigencias de un contexto económico complejo, creciente y cambiante, surgiendo, así, una correspondencia directa entre el sistema educativo y el mercado laboral.

La eficacia del concepto en ambos campos radica en que permite que los productos sean ordenados y clasificados para poder realizar constantes controles de calidad. En otras palabras, nuestras escuelas, básicamente, no están formando individuos sino re-produciéndolos.

Una educación pensada en términos de competencias, implica una visión única de la inteligencia, pues nos hace creer que es lo mismo que habilidad académica. Mientras “la inteligencia es diversa, dinámica e interactiva” (Robinson, 2006), la habilidad académica es única. No sólo no somos educados para adquirir creatividad, sino que se nos educa para perderla, pues el sistema educativo reduce lo humano, promedia y moldea las habilidades de las personas, a la vez que las hace terriblemente temerosas a equivocarse, y, por ende, predecibles.

Es por ello que, siguiendo a Robinson (2006), el siglo XXI reclama un sistema educativo propio y revolucionario, capaz de dar a la creatividad un status tan importante como el que le damos a la alfabetización, y un tratamiento apropiado a sus características esenciales.

El objetivo de este trabajo es, precisamente, realizar aportes a la comprensión de estas características, a los posibles tratamientos que puede recibir la potenciación de la creatividad en los procesos de formación, y a las relaciones que la creatividad establece. No obstante, las relaciones que he identificado y buscado desarrollar durante esta investigación, están inevitablemente ligadas a mis intereses y pasiones específicos: el juego de crear ficciones a través del lenguaje verbal.

Este trabajo busca, además, la reivindicación del papel del juego y la creatividad, no sólo a la hora de construir y re-construir ficciones, sino también en las vidas de las personas. Consta de cuatro capítulos: *El juego*, *El juego de crear ficciones*, *La creatividad y el proceso creativo*, y *Algunos aspectos antropológicos del juego de crear ficciones*.

En el primero, nos centraremos en *El juego*. Debido a que los estilos de vida actuales exigen, cada vez más, un desplazamiento de lo lúdico, el significado del concepto se ha trivializado de manera lamentable. La lúdica no ocupa un lugar demasiado privilegiado en las formas de pensar

la educación. Para la mayoría de los pedagogos constituye, en el mejor de los casos, sólo una herramienta, recurso o metodología pedagógica que puede o no utilizarse. Cada vez jugamos menos y lo serio ciertamente intenta excluir al juego, muchas veces con éxito. Y esta, me parece, es una de las causas del deterioro de la creatividad al llegar a la etapa adulta.

En mi opinión, al juego deberíamos tomárnoslo más en serio, pues es una necesidad humana. El juego está presente en todos los aspectos de nuestras vidas. Jugamos cuando solucionamos un problema matemático o uno de nuestra cotidianeidad, jugamos cuando creamos una receta de cocina o una obra de arte, jugamos cuando vemos una película o cuando leemos un libro. Jugamos siempre que pensamos, siempre que lo hacemos creativamente.

Se puede jugar creativamente a voluntad, pero requiere algo de entrenamiento. Para llevar a cabo su ejercicio en procesos de formación —de lo que nos ocuparemos en el segundo y el tercer capítulo—, es indispensable que comprendamos antes la esfera lúdica, su funcionamiento y sus características esenciales: orden, tensión, movimiento, solemnidad, entusiasmo, lucha, ritmo, alternancia, cambio regulado, tensión antitética y armonía (Huizinga, 2007).

Sólo con enumerarlas, resulta innegable que todos los productos culturales poseen cualidades lúdicas y es por esto que el juego funciona, en términos de Huizinga (2007), como una estructura social. En este capítulo, nos ocuparemos de dos de estos productos, el lenguaje y el pensamiento. Aunque el pensamiento no es propiamente un producto cultural, es a través de él y del lenguaje que las personas producimos conocimiento, y el conocimiento sí que lo es.

Una de los aspectos que tienen en común los productos culturales es que buscan expresar la Realidad o comprenderla. Conocimiento y pensamiento hacen parte de la esfera más seria de lo humano, pero son también juego y ficción. No obstante, son las ficciones que más elaborada y

creativamente responden a esta búsqueda, porque aunque lo serio logre de vez en cuando excluir al juego, el juego no necesariamente excluye a lo serio. En este sentido, podríamos decir también que son metáforas muy ricas.

Todo juego, al igual que toda ficción, constituye una gran metáfora de la Realidad. Y este es el tema que abordaremos en nuestro segundo capítulo, *El juego de crear ficciones*. Ambas actividades, la lúdica y la ficcional, tienen la particularidad de poner a trabajar la imaginación. De ahí deriva su estrecho parentesco, de su poderosa capacidad para re-crear la Realidad y trascenderla.

Las ficciones construidas con el lenguaje verbal encuentran en la Realidad la materia prima para articular sus construcciones, pero poseen autonomía semántica con respecto a ella. Dentro del universo fictivo, cada palabra es trasmutada y queda presta para nuevos usos. Con esta emancipación adquieren la cualidad de re-crear realidades paralelas, de hacer posible lo imposible, y al absurdo verosímil.

Para comprender la lógica y el funcionamiento interno de estos mundos im-posibles, en este capítulo hablaremos un poco de la ficción construida por el lenguaje en la película *Fanny y Alexander* del director sueco Ingmar Bergman (1982); en las novelas *Rayuela* (1963) y *62. Modelo para armar* (1968), y el cuento *Silvia* (1999), y del escritor argentino Julio Cortázar. Resultan ejemplos estupendos a este respecto, pues en ambos casos los universos fictivos son una suerte de teletransportadores capaces de otorgarnos a los receptores la calidad de viajeros que aparecen en otro tiempo y otro espacio con unas *reglas del juego* diferentes.

Lo hermoso es que todos, tanto los receptores de una ficción como sus creadores, podemos viajar a universos paralelos. Todo lo que tenemos que hacer es utilizar un agujero de gusano,

justo como el que le sirve a Alicia para llegar al país de las maravillas. En este capítulo encontraremos tres juegos a los que he llamado agujeros de gusano. Consisten en exploraciones del lenguaje y de la riqueza de su forma, en su dimensión sonora, sensitiva y creativa. Están pensados para ampliar las posibilidades perceptivas y creativas, provocando la concepción circular y eslabonada de ideas, y las asociaciones libres, así como la utilización del azar y la improvisación de forma creativa.

La construcción y re-construcción de un orden-otro, potencia la habilidad de acceder a asociaciones y combinaciones inesperadas de ideas, de manera rápida. Jugar a crear ficciones exige este tipo de habilidades, y estas habilidades son necesariamente creativas. Lo que indica que el motor de la actividad ficcional es justamente la creatividad. De cómo hace este motor para transformar la realidad en ficción, hablaremos en nuestro tercer capítulo, *La creatividad y el proceso creativo*. Si continuamos con la metáfora, la creatividad es un motor multifuncional y de potencia asombrosa, pues está inmersa en todos nuestros procesos cognitivos.

La neurocientífica española Mara Dierssen (entrevistada por Redes, 2011), define la creatividad como “la capacidad de forjar ideas nuevas a partir de informaciones variadas”. Lo que sucede, explica, es que “tendemos a focalizar nuestra atención en determinadas ideas o asociaciones”. En mi opinión, esta tendencia es producto de una especie de entrenamiento que va recibiendo nuestro cerebro a lo largo de nuestras vidas, ya que nuestra educación se centra en la habilidad para seleccionar y clasificar tipos de informaciones, pero no en la destreza para relacionarlas.

“Los años más peligrosos son la escuela primaria y secundaria”, dice al mismo respecto el físico teórico Michio Kaku (2011), y tal vez a lo que apunte sea al hecho de que si en las

escuelas realmente se buscara el desarrollo y potenciación de la creatividad, se recurriría a la provocación de asociaciones mentales diversas y, en general, de experiencias sensitivas ricas, capaces de articular la interacción de las diferentes regiones de nuestro cerebro. Ese es el tipo de apoyo externo que una creatividad en desarrollo exige.

Es fascinantemente complejo, porque ¿cómo podemos provocar circunstancias que contribuyan a que las personas creen?, y mejor aún ¿cómo podemos relacionar esas circunstancias? La clave está, en la experiencia estética, que no es exclusiva del arte, sino que se refiere a ese momento en que “nuestros sentidos operan en su máxima expresión. Lo anestésico es, por el contrario, cuando cierras tus sentidos, insensibilizándote a lo que está pasando” (Robinson, 2010).

Todo acto educativo que busque estimular la creatividad deberá alejarse de lo anestésico y establecer conexiones de orden sinestésico, no sólo en el plano de la interconexión sensitiva, sino en el de los niveles de metaforización. La capacidad de pensar metafóricamente la realidad es una habilidad sinestésica, en el sentido que consiste en relacionar ideas que en apariencia no están relacionadas; y esto es, según el neurocientífico Vilayanur Ramachandran (2007), lo que tienen en común las personas creativas, trátase o no de artistas.

Lo que encuentro más llamativo en el planteamiento de Ramachandran es que explica otra de las razones del por qué se es más creativo en la infancia que durante la adultez. Todos los niños tienen algo en común: son autoridades en eso de jugar, particularmente si se trata de crear ficciones. Cuando somos niños, en nuestra visión de mundo predomina la metaforización; tendemos a simular la vida corriente, a la vez que se conseguimos un distanciamiento de ella.

En este capítulo, haremos una aproximación a las cualidades lúdicas del proceso creativo, no sólo en el plano teórico, sino también como algo comunicable en la praxis, especialmente a individuos en formación. Consiste en una indagación y observación del comportamiento y el proceso creativo, y de los fenómenos externos que pueden influenciarlos positiva o negativamente. Se nutre de experiencias lúdicas de creación de ficciones a través del lenguaje verbal, con niños y niñas de diferentes espacios geográficos y condiciones socioeducativas.

Lo que he observado al trabajar con poblaciones tan diversas, es que todo individuo que juega a crear ficciones, crea, simultáneamente, un orden nuevo, exclusivo del juego mismo, en el que ejercita su capacidad para producir ideas nuevas y para hacer que estas ideas tengan valor. Mientras construye sentidos posibles, adquiere autonomía y la libertad de articular una expresión simbólica particular.

Mi planteamiento es que la actividad ficcional contribuye a la construcción del conocimiento de lo humano, pues vuelca la mirada de las personas sobre sí mismas, de manera profunda, en tanto individuos y seres sociales. En el cuarto capítulo, *Algunos aspectos antropológicos del juego de crear ficciones*, presento una interpretación de la significación que adquiere el cuerpo en algunas ficciones creadas por niños y niñas, desde sus visiones de mundo particulares; esto es, sus modos de pensar, entender y sentir la realidad.

Ficcionalizar es un juego que nos permite enfrentarnos imaginariamente a nuestros miedos y temores, y a todo lo que nos rodea, al mismo tiempo que reafirmamos y ampliamos nuestras visiones de mundo. Y no sólo eso. El juego de crear ficciones comunica la experiencia sensible con la emotiva, y ejercita nuestra capacidad para captar, crear y transmitir emociones mediante el lenguaje, lo que enseña a las personas a ser más creativas y más felices.

1. PRIMER CAPÍTULO:

“EL JUEGO”

1.1 EL JUEGO.

“El hombre juega únicamente cuando es hombre
en el sentido pleno de la palabra,
y es plenamente hombre cuando juega”.

Schiller.

Cuando pensamos en el juego, en el lugar que ocupa la actividad lúdica en nuestras vidas, usualmente no lo hacemos en toda su complejidad. La idea de Huizinga (2007) de que todas nuestras actividades son esencialmente un juego y que la Cultura toda no sólo nace del juego, sino que es, en sí misma, un gran juego, es posible que de inmediato despierte todo nuestro escepticismo.

Si de entrada esta aseveración nos resulta una especie de falacia, es porque el ideal antropológico del siglo XVIII aún pervive en nuestras visiones de mundo. Es decir, el hombre continúa pensándose a sí mismo como un ser primordialmente racional.

El primero en proponer esta otra forma de entender lo humano fue Johan Huizinga en 1938. Hasta entonces, las Ciencias Sociales no habían concedido un papel muy importante al juego. Aunque la psicología y la fisiología sí se habían ocupado de él, lo habían tomado sólo como función biológica. Este autor, en cambio, lo define como fenómeno cultural, delimitando su interés a lo antropológico y buscando comprender el fenómeno en toda su intensidad.

En primera instancia, para Huizinga (2007) el juego es una condición innegable de la cultura. Afirma el autor que “el hombre juega, como niño, por gusto y recreo, por debajo del nivel de la vida seria. Pero también puede jugar por encima de este nivel: juegos de belleza y juegos sacros” (p.35). En todas las culturas está inevitablemente presente y lo sabemos bien, porque aunque el juego es irracional, nosotros sabemos que jugamos. Esto, nos dice el autor, si

pensamos al juego como “una cualidad determinada de la acción (...) como una forma llena de sentido, como función social” (p.15). La propuesta de Huizinga, entonces, busca comprender el valor de las significaciones de esta estructura social en la vida cultural.

Características del juego.

Huizinga (2007) plantea, como una de las cualidades esenciales del juego, su oscilar constante entre lo serio y lo no serio. Aunque lo serio trata de excluir al juego, el juego puede muy bien incluir en sí lo serio. Lo no serio se refiere a la broma, que es, según él, la esencia primaria del juego. Pero afirmar que el juego es sólo broma es bastante reduccionista, pues el juego no siempre es cómico. Basta observar, por ejemplo, a un par de ajedrecistas, a un grupo de niños e incluso de gatos jugando para darnos cuenta de que un juego puede llevarse a cabo con perfecta seriedad.

El aire de gravedad de los jugadores no debe tomarse a la ligera. La seriedad no elude la función lúdica y mucho menos el goce o el placer que proporciona el juego. De hecho, éstos constituyen otras dos características de él. Y la razón por la que disfrutamos de un juego es, de acuerdo con Huizinga (2007), porque “todo juego es, antes que nada, una actividad libre” (p.20).

Jugar es algo que realizamos en tiempo de ocio y no en respuesta a necesidades físicas o deberes morales. El goce o placer del jugador al jugar es muestra de esta libertad inherente. Está al margen de la vida cotidiana, es decir, el juego, aunque hace parte de la vida, no es la vida en sí misma. Se trata más bien de un “como si” (Huizinga, 2007, p.21), en tanto simulación y expresión de la vida corriente, que irrumpe en ella con su propia temporalidad y funcionamiento, para acompañarla y complementarla. Un como si del que el jugador es perfectamente consciente.

Este “estar encerrado en sí mismo” (Huizinga, 2007, p.22) del juego es otra de sus características. Huizinga (2007) explica que la esencia de cada juego está contenida en el juego mismo y éste, a su vez, se haya limitado por un tiempo y un espacio. Para el autor, todo juego se lleva a cabo en un lugar determinado. Allí el juego comienza y termina, y, una vez terminado, puede jugarse de nuevo. Por lo tanto, en Huizinga es inherente a todo juego la necesidad de demarcación y apartamiento.

La conjunción temporal-espacial hace posible establecer las reglas del juego. Todo juego tiene unas reglas y es con base a ellas que construye su orden “particular y absoluto” (Huizinga, 2007, p.24). El orden es particular, pues pertenece al juego mismo, fuera del concepto lógico; y es absoluto, ya que es independiente del orden Real, está más allá de las formas visibles o palpables. Las reglas articuladas dentro de este orden deben ser, por supuesto, aceptadas por los jugadores con completa libertad.

En este ritmo y armonía del juego, dice Huizinga (2007), radica su carácter estético, que desemboca inevitablemente en la tensión. Orden, ritmo, armonía y tensión son sin duda condiciones que posibilitan, a su vez, la sensación del *club*: los participantes están encerrados en el juego, exonerados temporalmente del mundo cotidiano y son cómplices en ello. Muchos de los juegos, particularmente los de los niños, se hayan rodeados de un encantador y secreto halo de misterio. La anécdota de la siguiente página así lo manifiesta.

1.2 EL PORTAL.

En el año 2007 fui tallerista de *Entrance*, un grupo de escritura creativa conformado por nueve niños y niñas entre los 6 y los 12 años de la vereda de Juntas, Tolima, un sitio de alto riesgo ambiental.

En nuestra segunda sesión, algunos de los chicos sugirieron ir hasta la entrada del pueblo para utilizar el Parque de la Lectura que, según me contaron, había sido afectado por la última avalancha del río. Como lamentablemente no conservo fotografías de este sitio que ha terminado por desaparecer, trataré de describirlo.

En aquel entonces el terreno consistía en unas ruinas bastante apacibles. La maleza se había ido apoderando rápidamente de todo. De las bancas de cemento dispersas por el lugar, de una casa de madera que se alzaba en el centro, perfectamente intacta, y de una estatua del Divino Niño, sin brazos, cubierta de barro. Como si las flores y la naturaleza toda reclamaran lo suyo. Se notaba que alguna vez había estado cercado por una malla, pero sólo quedaban la sobrebase y las columnas.

Cuando quise entrar saltando la sobrebase, uno de los niños me detuvo diciéndome que debíamos entrar por el portón. Aunque no veía por qué, todos estuvieron de acuerdo en lo mismo y así lo hicimos. De manera que nos fuimos ladeando la estructura hasta un portón de madera que se encontraba al otro extremo. Al llegar ahí, me encontré con que el portón llevaba cadena y candado, pero esto era algo que los niños ya sabían.

Se me ocurrió la idea de decirles que estábamos frente a un portal mágico que nos llevaría a un lugar en donde todo era posible. Mi intención era que percibieran la Literatura de ese modo, pues es justo como yo lo hago. Les dije que para poder pasar a través del portal, antes debíamos

decir de qué estaba hecho. Fui la primera en cerrar los ojos y decir que veía gran cantidad de mariposas de colores increíbles. Inmediatamente agregaron arcoíris, libélulas, hadas, duendes, árboles, flores, unicornios, zapatos mágicos y otro montón de cosas al portal. Luego les pregunté si alguien había traído la llave y enseguida uno hizo *como si* la sacara de su bolsillo y abriera el candado. Todos rodeamos el portón y pasamos por la sobrebase.

Creo que podemos saltarnos el juego creativo que realizamos, pues lo que me resulta particularmente curioso es lo que ocurrió después. Ya habíamos dado la sesión por terminada y estábamos camino al pueblo, cuando la menor de ellos, una niña de 6 años, nos dijo alarmada: ¡Olvidamos cerrar el portal, olvidamos cerrar el portal!

No tuvieron que ponerse de acuerdo ni preguntarse nada. Todos salieron corriendo de regreso al parque, los trescientos metros que habíamos avanzado, porque *debíamos cerrar el portal*.

Jamás les pregunté por qué se habían devuelto, por qué era tan preocupante o peligroso para ellos que el portal quedara abierto, lo que se me ha criticado muchísimo. Nunca he logrado saber el motivo real del por qué no lo hice, pero creo que fue por respeto. Me refiero al respeto por el misterio y el secreto propios de todo juego digno.

Y me he quedado con eso del misterio. Un psicólogo amigo me sugirió que, tal vez, la edad de algunos de los jugadores les permitía cruzar la frontera fantasía-realidad con cierta facilidad. Pero, personalmente, no encuentro esa explicación del todo satisfactoria. Aunque no pretendo saber sus verdaderas razones, se me ocurre que la urgencia de cerrar el portal era precisamente la de terminar el juego. Es decir, el juego comenzó abriendo el portal y cerrarlo era algo así como completar la figura. Cerrar el portal, me parece, era un modo de proteger. Pero ¿de proteger qué?

Como tampoco creo que a los niños les preocupara la posibilidad de, por ejemplo, encontrarse esa noche con un duende bajo la cama, más bien me inclino por la idea de que pensaron que si se dejaba abierto ese lugar en donde todo era posible, en donde se encontraron abstraídos de manera especial y, si se quiere, artificial del curso de la vida corriente, entonces ese sitio dejaría de ser mágico. Si lo vemos de este modo, lo que buscaban proteger los niños esa noche era “la necesidad humana de vivir en la belleza. Y la forma en la que ésta encuentra su satisfacción es en el juego” (Huizinga, 2007, p.13).

1.3 AZAR Y TENSION.

Para todo aquel que haya reflexionado acerca de sus propios procesos de creación, artísticos o no, resultará evidente que el azar juega un papel decisivo en éstos, aunque no haya sistematizado ni acierte a definir con exactitud en qué consiste esto del azar. Sin embargo algunos artistas y científicos sí lo han intentado. Un magnífico ejemplo de ello es la obra de Jackson Pollock, artista reconocido por sus procedimientos automáticos en donde prevalece el abandono de la voluntad.

Fullaondo Zabala (2010), por su parte, realiza un análisis interesante de este aspecto del acto creativo pues lo toma como punto de partida para definir la tensión del juego. Para él, toda tensión creativa se encuentra justificada en fenómenos o nociones tales como el accidente, el fallo, el error; nociones que, en *el juego de crear*, adquieren un valor positivo. De este modo, “la tensión crea una especie de incertidumbre que tenderá a la resolución” (Huizinga, 2007, p.14).

“Durante el desarrollo del juego, el jugador utiliza todas sus facultades en el intento de superar dicha incertidumbre” (Zabala, 2010, p.1). Es también allí donde radica el placer, el goce, ese elemento imprescindible en todo juego. Vemos entonces como dos de los rasgos propuestos por Huizinga como esenciales al juego, en Zabala desembocan inevitablemente en el azar, en la sorpresa.

Este mismo concepto lo encontramos en Bruner y en Poincaré (citados por Landau, 1987). En el caso del primero, como “sorpresa efectiva”, es decir, como ese *fenómeno* inesperado que suscita admiración y que supone un determinado interés. Lo de efectiva va de la mano de la idea de que dicha sorpresa suscitará una especie de sacudida del conocimiento. En Poincaré, lo

encontramos en su idea de que “el genio científico va acoplado con la capacidad de *sorprenderse*” (p.8).

La creación estética también constituye una forma de obtener conocimiento (Álvarez C. & González E., 2002), y esta es una idea que ha viajado a través de muchas mentes brillantes, desde la de Aristóteles a la de Alejo Carpentier. La manera en la que el hombre construye conocimiento, según Zabala, aparece, al igual que en Huizinga, como inevitablemente relacionada con la creatividad y con otra importante actividad humana: el juego. Porque crear es jugar. Siempre.

Podemos pensar, por ejemplo, en cada experiencia de lectura y nos vamos a encontrar en ellas con la sorpresa y el goce, pues “de hecho será la misma incertidumbre la que propiciará características comunes del arte y el juego como la libertad, el placer y la embriaguez” (Zabala, 2010, p.1).

Embriaga y regocija al lector, por ejemplo, el encontrar una forma otra de re-presentar la Realidad, de re-crearla. Puede que sea en la poesía en donde nos resulte más evidente, por su riqueza en figuras literarias o retóricas que consiguen que la tensión, en términos de azar, sirva de cohesionador, a medida que el lector va eslabonando cada valor, cada símbolo, cada imagen y, finalmente, construye sentido(s). Es el mismo procedimiento cognitivo que se lleva a cabo en solución de problemas. Así, afirma Guilford, “toda solución de problemas constituye un proceso creativo” (Landau, 1987, p.2). Lo que hace del leer, además de un juego, un proceso de creación.

Si para Huizinga la actividad lúdica está presente en todos los aspectos de lo humano, para Zabala el azar, eso diferente y marginal, esa incertidumbre por el resultado, también puede

adquirir en la vida diaria valores, no sólo positivos sino altamente significativos. Tampoco yo puedo pensar en la Literatura ni en la vida sin el azar, sin ese elemento sorpresa capaz de dar decisivas vueltas a la tuerca; sin él, ambos serían terriblemente aburridos. Es por eso que Zabala (2010) considera al azar “un aliado del conocimiento humano” e incluso “del determinismo (...) Así, de la misma manera que el científico, también el artista debe pactar con el azar” (p.1). Son muchos los autores que han encontrado esta bonita relación entre la creatividad y el pensamiento científico.

Según el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (2012) existen cinco acepciones de la palabra azar. La primera se refiere a la casualidad. Así, todo lo que ocurre *por azar* debe tratarse de un caso fortuito. Las otras cuatro acepciones sugieren un aspecto peyorativo de un juego determinado (de naipes, trucos, billar o pelota) o de cualquier aspecto de la vida. En este último caso, algo que sucede por azar debe sugerir la idea de una desgracia, de algo que se malogra; el azar irrumpe, según esta última significación, como un actor del desorden, del avance sin dirección.

Visto de ese modo, no valdría demasiado la pena preguntarse si puede el azar realmente provocarse, manipularse y conducirse, y, por ejemplo, el azar manipulado de Bacon finalmente viene siendo sólo una de esas *sutiles patrañas estéticas*. Las preguntas del millón entonces son ¿por qué querríamos provocar algo como eso? ¿Por qué a tantos artistas e incluso ilustres científicos se les ha dado por incluir esto del azar en sus procesos creativos? ¿Cómo consiguieron positivizar para sí una idea semánticamente cargada de tantos rasgos negativos?

Podríamos intentar explicarlo desde la postura de Henry Wallon (citado por Rodari, 1983). En realidad este autor no se encuentra particularmente preocupado por el azar; es más, jamás

habla de él. En su libro *Los orígenes del pensamiento en el niño*, nos dice que el pensamiento se forma en parejas: “el elemento fundamental del pensamiento es esta estructura binaria y no cada uno de los elementos que la componen. La pareja, el par, son elementos anteriores al concepto aislado” (p.15). Según esto, nuestro pensamiento se mueve en una lógica ambivalente. Lo que nos pone en la esfera misma del juego, ya que nos hace pensar en una especie de relación agonal entre lenguaje y pensamiento, pues cada palabra contiene en sí misma a su antónimo. Es un movimiento obligado, inevitable. En Paul Klee (citado por Rodari, 1983) encontramos la misma idea “el concepto es imposible sin su oponente. No existen conceptos aislados, sino binomios de conceptos” (p.15).

En el caso que nos ocupa, el azar en los procesos creativos, particularmente ficcionales, funciona, de forma paradójica, como el elemento que provoca una búsqueda hacia el orden, un tender a la resolución. Si realmente todo “juego es una lucha” (Huizinga, 2007, p.28), los juegos del lenguaje no escapan a esto. Ni por azar. En ellos, “el movimiento vuelve a tomar la dirección del disparate hacia la posibilidad, la imagen sin sentido busca la manera de caminar hacia la historia que tenga sentido” (Rodari, 1983, p.36). Un sentido articulado, obviamente, dentro de la lógica misma del universo ficcional.

1.4 EL BINOMIO FANTÁSTICO.

Acerca de las formas de provocar, manipular y conducir el azar en los procesos creativos, indagó mucho Gianni Rodari. Tal vez el *Binomio fantástico* es el juego, de los diseñados por él mismo, que mejor aporta a la comprensión de la naturaleza dual de los juegos del lenguaje y del aprovechamiento de la casualidad en los actos creativos.

Una de las formas de jugar a *Binomio fantástico* grupalmente es utilizando un tablero. Se necesita de dos voluntarios. El primero debe pasar a la parte trasera del tablero, el segundo se quedará en la frontal. Cada uno debe escribir una palabra, al azar. La primera palabra que se les ocurra. El resto del grupo, expectante, por un momento sólo puede ver la palabra de enfrente. Luego, la palabra de atrás se *revela* (Rodari, 1983) y abracadabra, al hacerlo, inmediatamente se transforma en un estímulo excitante porque causa la sensación de descubrimiento, de invención, de esa *sorpresa efectiva* de Bruner, capaz de sacudir el conocimiento. Sorpresa que nos lleva necesariamente ante la presencia del azar. Lo grandioso del azar en este juego, me parece, es el hecho de que dos conceptos que en el campo de referencia externo no aparecen como opuestos, adquieren en la lógica del juego esa *binariedad*.

Con la práctica de este juego obtuve una experiencia bastante cómica, al trabajar con un grupo de adolescente en Isla Fuerte, Bolívar. Los adolescentes constituyen una población en varios aspectos complicada a la hora de jugar, pues están en ese proceso complejo de pasar la frontera que separa lo adulto de la niñez. ¡No quieren ser niños y les cuesta tanto trabajo no serlo!

Llegado el momento de ofrecerse los voluntarios, resultaron ser esos estudiantes que todos conocemos como *los desordenados*. Cosa que aprecié mucho por el hecho de que estos

personajes son, por lo general, supremamente creativos. El primero, escogió el lado trasero del tablero. El segundo, habiéndole tocado el frontal, escribió la palabra *castillo*. Todos esperábamos con incertidumbre a que la palabra oculta apareciera, pero el primer jugador no paraba de reír, lo que aumentaba nuestra curiosidad. A las miles y quinientas descubrimos que el binomio fantástico se completaba con *el animal de un solo diente*. La unión “castillo-animal de un solo diente” no podía hacer otra cosa que provocarnos carcajadas. Este primer jugador, no era más atrevido que el segundo, pero su posición era un tanto más cómoda, pues se encontró *protegido* momentáneamente por ese lado oculto del tablero para expresarse libremente, sin la censura que la escuela ejerce.

Al ser revelada la segunda parte del binomio, entendí que gran parte de su risa era ocasionada por los nervios, por el miedo a ser reprendido. La risa funciona bastante bien para ayudarnos en situaciones incómodas y de cierto modo peligrosas. Pese a que todos reían, era evidente que también esperaban algún tipo de represaría. Por fortuna, castigar este tipo de retos ingeniosos me parece una tontería. La siguiente es una de las ficciones creadas a partir de este binomio tan particular.

La princesa y el animal de un solo diente.

Una noche cualquiera, oscura como una noche oscura, la princesa escuchó que tocaban la puerta del castillo. Tenía mucho tiempo durmiendo por culpa del hechizo, pero los golpes eran muy fuertes y la princesa despertó. No pudo despertar a nadie y decidió abrir la puerta. Su sorpresa fue muy grande al encontrarse con el animal de un solo diente. Pero fueron tan dulces las palabras del animal que la princesa perdió rápido el miedo y hasta se puso roja. Después estaban nadando juntos y a ella se le olvidó que él era el animal de un solo diente. Él le explicó que le habían echado una maldición y que lo único que necesitaba era el beso de una hermosa

princesa y se convertiría en un príncipe muy hermoso. La princesa se le rio en su cara y le dio dos cachetadas y lo patió hasta la puerta. El animal de un solo diente como no pudo engañar a la princesa salió muy bravo del castillo.

Este mismo *fenómeno* lo identificó Rodari (1983), aunque en la práctica de otro juego creativo. Su explicación para ello es bastante sencilla: “lo hacían, obviamente, como un desafío, en un juego liberador, de comicidad excrementicia, que conoce bien quien tenga que lidiar con niños” (p.12).

Otro modo que he ideado para provocar el binomio fantástico es recortando palabras de una revista, o pidiéndole a cada jugador escribir una palabra al azar en un trozo de papel. Luego se ponen todos los trozos en una bolsa o recipiente. Cada jugador toma una palabra y se asocia con otro. Entre los dos intentan reconciliarlas creando una historia. La siguiente ficción es un bonito resultado de esta modalidad del mismo juego. Las niñas que la escribieron decidieron literalmente *casar* sus palabras.

El perro y la cucaracha.

Habia una vez un perro tan grande pero tan grande como una paloma, que era amigo de una cucaracha, muy peluda como una araña peluda.

Un día muy caluroso, su amigo el perro salió a visitar a su amiga la cucaracha, que vivía en un roto cubierto de moco. Pero como estaba haciendo tanto sol el moco se derritió. Su amigo el perro la salvó.

Pero ella no quería dejar su hogar porque le avia costado mucho esfuerzo y de dicacion coleccionar tanto moco, ella decia que por que no la avia dejado morir cuvierta de moco y su amigo el perro le dijo “estoy enamorado de ty” y ella le dijo “yo tambien”

Se cazaron tuvieron muchos cucaraperros y comieron mucho moco derretido y construyeron un hogar mucho mas grande y fueron felices por siempre.

Al ser socializado, este relato fascinó a todos los demás niños de tal modo que les fue bastante difícil parar de reír. Personalmente, encuentro este hecho de gran importancia, pues en nuestras escuelas, hablando generalmente, se ríe demasiado poco. Tal vez para muchos adultos no resulte demasiado significativo esto; ni el relato en sí mismo, ni el hecho de que la imagen de los cucaraperros pueda asistir indiferente a la evocación de los dos animales. Sin embargo, considero valiosa esta ficción, no por su riqueza estructural, sino por la forma en cómo el juego con el binomio fantástico es un factor determinante en toda su construcción. El binomio hace estallar el absurdo y de principio a fin reina la lógica del disparate. Hay que tener mucho cuidado, pues “el disparate debe permanecer como tal. Ésta es una técnica que los niños llegar a dominar con facilidad” (Rodari, 1983, p.18).

1.5 JUGAR ES CUESTIÓN DE ACTITUD.

El sociólogo Roger Caillois (citado por Zabala, 2010), propuso una clasificación de los juegos basándose en las actitudes del jugador. Así, los diferentes juegos responden a las siguientes cuatro categorías: *agon*, *alea*, *ilinx* y *mimicry*.

Agon hace referencia a la actitud competitiva, que involucra esfuerzo y habilidad. Los deportes en general serían un buen ejemplo de este tipo de juegos. La categoría *alea* implica una renuncia total de la voluntad, un abandono al destino y al azar. *Ilinx*, en cambio, engloba todos los juegos que constituyen un intento de destruir, por un instante, la estabilidad de la percepción y de infligir a la conciencia una especie de vértigo. La categoría *mimicry*, por su parte, guarda relación con el disfraz y la máscara, es decir, con la ilusión y el simulacro (Zabala, 2010).

Debido a su interés específico, la propuesta de Zabala toma como punto de partida la categoría *alea* para realizar conjunciones con las demás. Si se piensa, por ejemplo, en las técnicas utilizadas por los artistas surrealistas, en donde el automatismo, la inmediatez y la improvisación se hayan de manera más o menos sistematizada, no nos es difícil pensar en la conjunción *alea-ilinx*. Sin embargo, esta última puede estar presente –y lo está– en innumerables procesos artísticos creativos.

La conjunción *alea-agon*, por su parte, me hace pensar en la Literatura como una gran baraja. La analogía nos recuerda que cada baraja posee un número limitado de cartas. Al igual que las cartas, de acuerdo con Elisabeth Frenzel (1980), los motivos literarios son también relativamente poco numerosos, en proporción a todo lo que los escritores de todos los tiempos han construido con ellos. Lo que ha hecho posible que cada obra construya su propio sentido y que cada lector re-construya sentidos posibles, es la habilidad que tienen lector y escritor como jugadores para

armar una buena partida con la baraja de la que disponen. Aunque Caillois clasifica dentro de la categoría *agon* a todos los deportes, y aunque no intento inscribir a la literatura en esta categoría, sí encuentro pertinente mostrar que ambos, en su calidad de juegos, tienen esto en común.

La opinión de Zabala es que la combinación azar y habilidad es la más común entre los procesos de creación; basta pensar en el azar manipulado y el accidente utilizado de Francis Bacon, que consisten básicamente en utilizar el azar para obtener un resultado de cierta forma controlado, haciendo del accidente y el error parte de la práctica, destreza y conocimientos del pintor, nociones que nos remiten inmediatamente a la de habilidad.

Entre las habilidades que implica la anterior aleación categórica, se encuentra la de la simulación. Si el artista, de manera consciente, induce el azar y el accidente, gran parte del éxito de su acto creativo radica en que éste consiga moverse dentro la lógica del *como si*. Aunque la categoría *mimicry* es para Caillois disfraz y simulacro en términos estrictos, lo que la delimita bastante, la propuesta de Zabala, de conjugar simulación y azar, inmediatamente amplía las posibilidades dentro de los procesos artísticos creativos.

Ahora bien, tomemos no a la conjunción, sino sólo a la categoría *mimicry* específicamente desde lo literario, y en seguida surge una estrecha relación con el plano-trasfondo de Iser (1997), según los cuales la Literatura no es otra cosa que un simulacro re-creativo de la Realidad, en la que la selección artística de los elementos y su trasposición, la disfraza y transgrede poderosamente.

Como vemos, lo literario es un juego que encaja en todas las categorías propuestas por Caillois, pues los procesos creativos, de lectura y de escritura, no importa en qué dirección vaya el movimiento, exigen jugadores con múltiples actitudes.

1.6 EL JUEGO, EL LENGUAJE Y EL PENSAMIENTO.

Tal vez sea en el lenguaje en donde se presentan de forma explícita dos de las funciones más relevantes del juego: lucha y representación. Siempre “el juego es una lucha por algo o una representación de algo” (Huizinga, 2007, p.28).

Entender representación como una transposición del orden habitual a un nivel superior mediante una figuración, es decir, re-presentar a partir de una figura-otra, inevitablemente, nos lleva de lo ordinario a lo extraordinario. “Todo lo más que se puede decir del proceso operante en la figuración, es que se trata de una función poética, y como mejor se la caracteriza es como función lúdica” (Huizinga, 2007, p. 181).

Ahora bien, cuando el ser humano representa algo, cualquier cosa, lo hace “no sólo como mera representación, sino como identificación” (Huizinga, 2007, p.29). Es su modo de participar de la Realidad, y, al mismo tiempo, es su manera de luchar con ella y hasta de –por qué no- conseguir una especie de victoria sobre ella.

En cuanto el ente humano principia a formar una imagen mental, comienza a pensar e identificar la imagería mental con la natural, iniciando el despertar de la conciencia al mismo tiempo que nace el primer acto creativo. Empieza entonces a bosquejar su entorno y eventualmente lo nombra. (Sauter, 2006, p.19)

El lenguaje es la causa y principio del pensamiento. A través de él, dice Tobón (2007), “cada individuo va construyendo un universo cognoscitivo, generando un mundo afectivo-emocional y desarrollando un proceso de participación social” (p.53). Todas las actividades humanas se encuentran ligadas al lenguaje, pues afirma Descartes (citado por Tobón, 2007) “escudriñar el mundo que lo rodea, apropiárselo y transformarlo para adecuarlo a sus necesidades” (p.53).

Todo lo que hace del lenguaje la forma de representación más poderosa con las que cuenta el hombre.

No está de más aclarar que, aunque con lenguaje no nos referimos exclusivamente al lenguaje verbal sino a todos los productos de –en términos de Cassirer— la actividad simbólica humana, éste es precisamente el objeto particular de nuestro interés.

El paso de la Realidad al proceso de pensar y de éste a la forma verbal, tiene un carácter lúdico que radica, por un lado, en la forma cómo el pensamiento construye relaciones de temporalidad. En el mencionado primer paso “innumerable eventos o microeventos se suceden en un brevísimo espacio de tiempo. Incluso si tuviéramos la suficiente voluntad y tiempo, es posible que no fuéramos capaces de registrarlos todos” (Rodari, 1983, p.7). Lo que nos permite hacer ese registro, o intentarlo es precisamente el lenguaje.

Por otro lado, salta a la vista la cualidad lúdica de esta triada, en su esencia abstracta y arbitraria, pues sus relaciones no son otra cosa que procesos de metaforización de la Realidad. Proceso que el hombre lleva a cabo a manera de autoorientación dentro del mundo.

El pensamiento es la relación que el hombre construye para integrar su mundo interior con el universo que lo rodea, pues en “la palabra pronunciada se hace vivo el efecto sobre el orden del mundo” (Huizinga, 2007, p.170). El lenguaje es un juego que va de lo inmaterial a lo pensado, de la abstracción a la expresión. Con el lenguaje el hombre re-crea la Realidad y construye un segundo mundo inventado, que resulta ser su expresión de la existencia.

Expresión que se sirve de la imagen, pues “todo hablar es un expresarse en imágenes, (...) la palabra figurada cubre las cosas con la expresión y las transparenta con los rayos del concepto” (Huizinga, 2007, p. 170). Dice Lucía Tobón (2007) que

el pensamiento se hace evidente cuando el hombre es capaz de abstraer de los objetos sus propiedades y sus características para, por un proceso de análisis-síntesis, integrar conjuntos de unidades que dan lugar a entidades que son remedo de la realidad o creación de su propia conciencia, es decir conceptos. Configurados los conceptos, surge la capacidad de relacionarlos y concatenarlos. (p. 70)

Esta definición de concepto en términos de simulación e invención arroja un haz de luz sobre la presencia de la cualidad lúdica del proceso de conceptualización. Y, por otra parte, el proceso de relación y concatenación posterior a la conceptualización, es una pieza imprescindible de los procesos creativos y de solución de problemas, esencialmente lúdicos, sobre los que hablaremos más adelante.

Así el mundo aparece, por medio del lenguaje, metaforizado y personificado. “Tras cada expresión de algo abstracto hay una metáfora y tras de ella un juego” (Huizinga, 2007, p. 16). El parentesco entre la metáfora y la personificación es íntimo. Nos valemos de la personificamos cuando el nivel de abstracción del concepto que queremos expresar es alto. Entre más compleja y abstracta sea la idea, más elaborada será la metáfora. *El mundo de las ideas* resulta, entonces, de los múltiples juegos que las personas perpetramos con la realidad por medio del pensamiento y, por ende, del lenguaje. Este último se convierte así en una especie de juego en el que el hombre alcanza, a través de la figuración, su realización imaginaria, fictiva.

Y con esto, nos hallamos ya demasiado cerca de la figuración poética y del juego de lo literario.

SEGUNDO CAPÍTULO:

“EL JUEGO DE CREAR FICCIONES”.

2.1 EL JUEGO, LA LITERATURA Y LA FICCIÓN.

“Pasa, entra, ven a jugar a las mentiras”.

M. Vargas Llosa, *Kathie y el hipopótamo*.

Si tomamos al juego como función cultural, como lo hace Huizinga, lo vinculamos inmediatamente a las nociones de deber y tarea. Si continuamos afirmando que la Literatura es un juego, en este sentido viene siendo un juego que realiza una función cultural. Lo que no suena demasiado lúdico.

Ahora, si pensamos que esta función no es otra que la de expresar la interpretación que hacen de la vida y del mundo los seres humanos, y que es, al mismo tiempo, un juego que “traspone a los participantes en él, en otro mundo” (Huizinga, 2007, p.34), la cosa cambia significativamente.

Para Humberto Eco (citado por Contursi & Ferro, 1986), “todo relato es ficción, y ficción, en sentido etimológico, significa *construcción*, en este caso, lingüística” (p.38). La Literatura es ficción, y con esto no nos referimos sólo al género de este nombre, sino a esa “irrefrenable tendencia humana a elaborar o dar forma a los productos de la imaginación” (Garrido, 1997, p. 11).

Aristóteles (citado por Garrido, 1997), en un maravilloso intento por definir el concepto de ficción, recurre a la idea de mimesis. Idea que toma también Caillois (citado por Zabala, 2010) como una de las categorías del juego y que Huizinga (2007) considera como característica del mismo, cuando afirma que el juego es un *como si*, es decir, simulación y expresión de la vida corriente.

Ricoeur (citado por Garrido, 1997), nos dice algo parecido. Para él, “el mundo del texto (...) en cuanto producto de la imaginación, se inscribe en el ámbito de *lo posible*; se trata de un mundo recogido por la lógica del *como si*” (p.25). Lógica que Kant (citado por Iser, 1997) define como “una necesidad imprescindible de la cognición” (p. 46).

La afirmación de Ricoeur nos lleva a otro concepto que realiza un gran aporte a la comprensión de la ficción literaria: el de mundos posibles. Si bien la primera acuñación de este término se le atribuye a muchos teóricos, al parecer fue Breitinger (citado por Garrido, 1997) el primero en afirmar que “el mundo real se encuentra rodeado de infinitos mundos posibles que son fruto de la actividad poético-imaginativa” (p. 14). Dentro de los teóricos de la ficción literaria esto se volvió bastante popular, por las posibilidades explicativas que proporcionaba. C. Segre (citado por Garrido, 1997), por ejemplo, asevera que “cada obra literaria instauro un mundo posible” (p. 14).

Fue Dolezel (1997) el encargado de definir ampliamente el concepto con una postura abiertamente antimimética. Para él resulta ridículamente tangencial hablar de mimesis en un sentido estricto porque entonces las ficciones literarias vendrían siendo copias o proyecciones de un mundo real único, por lo que propone hablar de múltiples mundos paralelos.

No se trata de física cuántica –aunque podría, como veremos en el próximo aparte—, sino de un intento de defender la singularidad de los mundos ficcionales y su emancipación de la realidad fáctica. Goodman (citado por Iser, 1997), de la misma opinión, afirma que “existen tantos mundos como modos de describirlos” (p.23). Desde esta perspectiva los mundos de la literatura son tan reales como los descritos por la física o la biología.

Tomar el concepto aristotélico de mimesis en un sentido demasiado estricto tiene implicaciones teóricas delicadas, pues, en ese caso, detrás de cada representación ficcional habría necesariamente un referente real y no sólo eso, sino que “cada particular ficcional representaría un universal real (tipos psicológicos, grupos sociales, condiciones existenciales e históricas). Así, la función mimética se ve alterada para convertirse en una versión universalista” (Dolezel, 1997, p.71). Y si ficción y realidad son absolutamente equiparables, ¿cuál es pues el sentido de la primera?

Vive e inventa, dice Beckett, y tal vez a lo que apunta es a que el acto ficcional no es la vida misma, pero la complementa bastante bien, aderezándole mundos posibles. Por esto, para que el acto de ficcionalizar siga cumpliendo su función antropológica es necesario que guarde su independencia respecto al mundo real.

Ahora, ¿hasta dónde podemos hablar de completa independencia entre el mundo ficcional y el actual? Es innegable que, como propone Walton (citado por Garrido, 1997), hay un cruce psicológico y emotivo entre ambos mundos. Dicho de otro modo, el mundo objetivo sirve de génesis y materia prima a los mundos ficcionales, pues el primero le presta las emociones, las formas de sentir y hasta de pensar la realidad al segundo.

Y, aún así, encontramos mundos ficcionales en donde los valores del mundo actual se encuentran diestramente trasmutados. Se me ocurre como un excelente ejemplo de *trasmutación semántica*, la luz en Lovecraft. Cada vez que me topo con este elemento en su obra, resulta que aparece radiante, pero de oscuridad sin límites. Y uno, como lector, no se pregunta cómo es eso *posible*, sino que termina por aceptar toda esa luz repleta de caos, muerte y misterio.

Probablemente podemos intentar explicarlo desde “la fórmula básica de la ficcionalidad: provocar la simultaneidad de lo que es mutuamente excluyente” (Iser, 1997, p.46). Pero esta explicación no nos aclara del todo el por qué dichos valores semánticos gozan de perfecta independencia con respecto al campo de referencia externo. Lo que, en cambio, sí hace la condición de verosimilitud textual.

Ésta se alcanza porque los entes incorporados de la realidad fáctica se ajustan verosímilmente a las exigencias de dicho mundo, logrando coherencia interna, pues, tal y como afirma Cortázar (1999), “la situación narrativa en sí debe nacer y darse dentro de la esfera, trabajando del interior hacia el exterior” (p. 60).

La estructuración semántica ficcional de la obra de Lovecraft resulta complejamente heterogénea, pero sólidamente configurada. Por medio del lenguaje, la luz Lovecraftiana consigue su oscura legitimación, por así decirlo.

Siguiendo a Aristóteles (citado por Garrido, 1997), “lo imposible verosímil es preferible a lo posible pero no convincente” (p.26). Y la verosimilitud se consigue construyendo un puente firme pero maleable entre objetividad y ficción, y adivinando cómo y cuándo cruzarlo. El resto depende estrictamente del lector, pues “el juego de la ficción requiere imperiosamente la aceptación como verdaderas de las proposiciones narrativas” (Garrido, 1997, p.21).

El Lector-Modelo de Eco (citado por Iser, 1997) consiste precisamente en esta aceptación. De acuerdo con este autor, si el lector se resiste a la existencia del mundo ficcional, en tanto posibilidad, la interpretación se bloquea y la vivencia de la ficción no se produce jamás. El juego de lo literario exige un jugador con múltiples actitudes, entre ellas la de la simulación. Por ello el lector debe *pretender* la ficción como posible.

En la Literatura, el hombre es capaz de construir y creer lo que se le antoja, pues ahí juega a ser una especie de dios y habita en “una esfera de juego sagrado en donde se haya a sus anchas” (Huizinga, 2007, p.47). Se trata, como ya mencionamos, de una lucha en la que el hombre, con el lenguaje como aliado, excede, sobrepasa y transgrede la realidad. Es por esta suerte de victoria que en la Literatura

las cosas tienen otro aspecto que en la vida corriente y están unidas entre sí por vínculos muy distintos a los lógicos (...) Se halla más allá de lo serio, en aquel recinto, más antiguo, donde habitan el niño, el animal, el salvaje y el vidente. En el campo del sueño, de la embriaguez, de la risa. Para comprenderla hay que ser capaz de añiñarse el alma, de investirse el alma del niño como una camisa mágica y de preferir su sabiduría a la del adulto. (Huizinga, 2007, p.154)

Toda esta autonomía con respecto al mundo de la vida corriente sitúa, una vez más, a la literatura dentro de la esfera del juego. Porque la función de la literatura no sólo es estética. Particularmente en la poesía, el juego con el sonido de las palabras y su sentido nos viene desde nuestros orígenes, y tal vez sea por eso que posee ese aire de profundidad, sin ánimo de ponernos metafísicos. El juego fónico nos remite a “las culturas arcaicas, en donde todo lo sacro y lo elevado, en general, era expresado a través de la elección poética de las palabras, la mayoría de las veces en forma de verso y no en prosa literaria” (Huizinga, 2007, p.171).

En Propp (citado por Rodari, 1983), encontramos que “el núcleo más antiguo de las fábulas mágicas deriva de los rituales de iniciación de las sociedades primitivas” (p.74). Luego, la fábula hace su aparición como respuesta a la caída de los antiguos ritos, cuando éstos asimilaron los efectos de sus cambios históricos y sociales, y desaparecieron dejando de ellos sólo el recuerdo. En otras palabras, la ficción mítica dejó de ejercer su función cultural y, al encontrarse ésta desplazada, vino a ejercer esta misma función la ficción de la fábula.

Visto así, ¿será que la cualidad lúdica de la Literatura ha ido perdiendo fuerza mientras la cultura se ha ido desarrollando y complicando? No lo creo. Si bien es cierto que las implicaciones socioculturales de la Literatura se evidencian con mayor facilidad en la antigüedad, describir la naturaleza de la ficción literaria, hoy y siempre, tan sólo puede hacerse con palabras propias del juego. No pienso que esta afirmación sea exagerar o traer las cosas por los cabellos. Orden, tensión, movimiento, solemnidad, entusiasmo, lucha, ritmo, alternancia, cambio regulado, tensión antitética y armonía, todas ellas características formales y funcionales del juego (Huizinga, 2007), son en la poesía y en toda la Literatura las piezas de un juego hábilmente articulado, a partir de motivos e imágenes, y a través del lenguaje.

Es así como toda obra literaria, sin importar el género, consigue sostener la tensión. Tensión que es, además, susceptible de ser comunicada a otros. Lo que hace que la Literatura satisfaga esa necesidad humana de jugar en colectividad.

Pensemos, por ejemplo, en la propuesta estética surrealista. La violencia con la que aparece el movimiento constituye un intento reaccionario de destruir un arte que se había tornado demasiado serio. Recordemos que el surrealismo bebe directamente de la reflexión romántica, y ésta centra su atención en el papel de las facultades irracionales, la subjetividad y la imaginación en la creación artística, en especial en la poético-ficcional. De ahí el empeño de los surrealistas en demostrar cómo el absurdo, el azar y lo incoherente son la base misma de todas las actividades humanas, incluidas, naturalmente, el arte y la Literatura.

Ahora bien, ¿no son el azar y el absurdo cualidades propias del juego? ¡Los elementos que los surrealistas buscaron defender y que identificaron como la base de la cultura se refieren al carácter fundamentalmente lúdico de ésta!

El mismo Paul Valéry, más conservador, definía la poesía como “un juego con las palabras y el lenguaje” (Huizinga, 2007, p. 169). Y existen otras razones para concederle razón. No sólo en la forma exterior del discurso encontramos conexiones entre el juego y la Literatura; el ocultamiento del sentido, y el efecto y el tono como principio formal, por ejemplo, encierran en sí mismos una cualidad lúdica.

Las relaciones entre juego, ficción y literatura constituyen un tema bastante rico, pero el objetivo principal de este trabajo no es este, sino realizar aportes a la comprensión del proceso creativo ficcional como juego y a la indagación de las formas en cómo este gran juego puede ser provocado.

2.2 UNIVERSOS PARALELOS.

*“Estamos rodeados de diferentes realidades,
una encima de la otra”.*

Aron a Ismael, película Fanny y Alexander.

En el año 2011, en el marco del III Foro Nacional de La Red Circulista en investigación crítica y gestión del conocimiento, realicé algunos talleres de Escritura Creativa dirigidos a jóvenes de la ciudad de Ibagué. En la última sesión (siguientes dos imágenes) cuando los jóvenes compartían con los asistentes al foro las ficciones que habían creado, uno de los últimos hizo a una jovencita la pregunta: ¿qué es para ti la Literatura? Ella, sin pensarlo dos veces respondió: *Es viajar gratis.*



Me pareció una respuesta fabulosa entonces y ahora, que he pensado más en ella, la encuentro genial. Hace poco la recordé mientras leía el epígrafe que escribe Louis-Ferdinand Céline a su *Viaje al final de la noche*:

Viajar es muy útil, hace trabajar la imaginación (...) Nuestro viaje es por entero imaginario. A eso debe su fuerza. Va de la vida a la muerte. Hombres, animales, ciudades y cosas, todo es imaginado (...) una simple historia ficticia (...) Y, además, que todo el mundo puede hacer igual. Basta con cerrar los ojos. Está del otro lado de la vida. (Céline, 1995, p.5)

Que lo diga Céline o una adolescente inmediatamente después de sus primeras aproximaciones con el juego de crear ficciones, me resulta igual de fascinante; la idea de viajar implica toda una serie de eventos y probabilidades.

De acuerdo con el físico teórico Michio Kaku (2010), somos ondas de probabilidad, cuerpos que están ondulando, vibrando. Ésta es la base de la mecánica de ondas. La teoría cuántica, por su parte, nos dice que la materia está hecha de puntos, partículas. Sin embargo, según la mecánica de ondas, “la probabilidad de encontrar esos puntos en cualquier punto dado en el tiempo y en el espacio, es dada por una onda. Es decir, lo que está ondulando es la probabilidad de encontrar esas partículas en un punto dado” (Kaku, 2010)

Ahora bien, el concepto de probabilidad en Kaku es ciertamente muy hermoso por su capacidad de infinitud. Las ondas pueden dividirse en ciertos momentos clave. En otras palabras, un evento cuántico cualquiera es capaz de cambiar la vibración de las ondas, derivando la materia a otros planos de existencia. “La probabilidad se puede bifurcar, se puede fisionar y universos pueden emerger entonces de otros universos” (Kaku, 2010).

Las ficciones en general y, particularmente las construidas a través del lenguaje verbal, nos permiten desplazarnos, emprender viajes a múltiples niveles, y movernos abiertamente desde la realidad fáctica a innumerable realidades ficcionales. El juego de crear ficciones es toda una fábrica de agujeros de gusano.

La física teórica es una de las construcciones ficcional más complejas creadas a partir del Lenguaje. En teoría, demuestra que sí, que los universos paralelos efectivamente existen; que un agujero de gusano no es otra cosa que un evento, ya sea extraordinario o vulgar como una piedra,

que se divide en universos, de los que pueden emerger universos aparte, separados por la probabilidad.

Dentro del funcionamiento de la ficción re-creada por la física cuántica, la teletransportación, es decir el viaje de un universo paralelo a otro, es perfectamente posible. Un ser humano cualquiera *puede* pasar a través de un agujero de gusano y aparecer en otro punto del tiempo y-o del espacio. No obstante “en el proceso de teletransportación cuántica el primero de todo tiene que ser destruido (...) todo lo que pasa a través de un agujero de gusano, debe morir atómicamente, átomo a átomo, para aparecer al otro lado como información” (Kaku, 2010)

Es posible encontrar correspondencias entre la visión Dolezeliana de la ficción y el proceso de teletransportación. De acuerdo con Dolezel (1997), “toda ficción se refiere a un universo de discurso, y sólo uno: el mundo real” (p. 77). No obstante, dice el autor, para comprender verdaderamente el funcionamiento de la ficción, hay que definirla en un marco de mundos posibles. Así, la actividad ficcional hace las veces de agujero de gusano, teletransportando información de la Realidad fáctica a un punto dado en el tiempo y en el espacio del universo paralelo-ficcional re-creado. Pero, al llegar a él, dicha información debe morir. *Va de la vida a la muerte*, y de la muerte a la vida, pues destruye las relaciones semánticas habituales para poder re-establecerlas de acuerdo con el funcionamiento particular del universo fictivo. La actividad ficcional tiene la maravillosa capacidad de crear, además, cada punto del tiempo y el espacio de la realidad paralela que construye.

Cuando les propuse a mis estudiantes de 11° grado esta relación, uno, muy brillante por cierto, escribió lo siguiente:

Sí creo que la ficción se parece a un agujero negro. Y al igual que un agujero negro nunca se cansará de consumir ideas. Al tomarlas, no se sabe en qué las convierta ni a dónde vayan a parar o si servirán para algo; pero con cada una de éstas el agujero se hace cada vez más grande, al igual que el número de ideas que consume. Por lo tanto, se tiene un bucle infinito de temas, ya que no importa si empezó con uno sólo, en la literatura, el número de ideas, en todo su alcance, es infinito. Aunque la literatura parezca efímera, la ficción hará siempre que una idea se convierta en millones de ideas.

Ficcionalizar es viajar, viajar siendo uno mismo a otra realidad y regresar siendo otro muy distinto; viajar a través de otro, con las ideas, los sentimientos, las emociones y la visión de mundo toda, de ese otro; viajar siendo uno con todos, a múltiples mundos paralelos, comprimiendo tiempo y espacio, o desplegándolos. Sí, Céline tiene mucha razón: *está del otro lado de la vida*.

2. 2. 1 Agujeros de gusano.

Si le sacamos buen provecho a nuestra capacidad de ficcionalizar, podemos hacer aparecer un agujero de gusano en cualquier lugar: en medio de una película o un cuento, en un evento común y corriente, en el aprovechamiento del fallo y el error, o en una figura suspendida en el aire de algún poema. Es sólo cuestión de práctica. Los niños adquieren rápidamente esta habilidad y construyen agujeros de gusano sorprendentes en cualquier universo fictivo, con perfecta facilidad. A continuación, presento tres juegos para crear ficciones a los que he llamado agujeros de gusano.

2. 2. 1. a Agujero de gusano # 1.

El cine constituye un detonador potencial para la aparición de los agujeros de gusano y resulta una herramienta eficaz para evidenciar ante los niños las posibilidades creativas de un agujero. He provocado en muchos niños la creación de ficciones muy interesantes con la proyección de dos películas japonesas animadas: *El castillo ambulante* (Miyazaki, 2004) y *Haru en el reino de los gatos* (Morita, 2002).

El ejercicio del cineforo abre muchas puertas, particularmente con niños pequeños. Si se le pregunta a un niño qué cosas le gustaron en una película de animación, muy seguramente responderá con toda una lista de elementos mágicos. La mayoría de ellos puede convertirse en un agujero de gusano si se le acompaña de la famosa pregunta de Gianni Rodari (1983) “¿Qué pasaría si...?” (p.23). Por ejemplo:

- ¿Qué pasaría si tuvieses en casa una puerta portal como el castillo ambulante? ¿A qué lugares conduciría esa puerta?
- ¿Qué pasaría si tuvieras poderes mágicos como Haru en *El Castillo ambulante*? ¿Qué poderes mágicos tendrías? ¿Cómo sería tu vida? ¿Dónde vivirías?
- ¿Qué pasaría si repentinamente pudieras volar como Haru en *El Castillo ambulante* o como el barón de *Haru en el mundo de los gatos*?
- ¿Qué pasaría si un día te levantas y amanecieras convertido en un animal, al igual que Haru?

Aunque, me parece, esta última ficción ya existe, las ficciones que resultan al utilizar este tipo de agujeros son innumerables y muy novedosas.

2. 2. 1. b Agujero de gusano # 2.

El ordenamiento semántico de los mundos ficcionales es definido por Harshaw (1997) a manera de proyección. La Realidad contiene todos los puntos de sentido, convirtiéndose en el campo de referencia externo. Mediante la actividad ficcional, el universo fictivo construye su propio campo de referencia interno, pero éste no es otra cosa que la proyección paralela del campo de referencia externo. Así, dice Harshaw (1997), “los paralelos nunca se tocan. Un personaje no puede salir de una casa de ficción y aparecer en una cafetería real” (p.155).

Y, al parecer, un personaje real tampoco puede aparecer en una casa de ficción. A no ser que, por supuesto, uno u otro se tope con un agujero de gusano. Por fortuna, cuando jugamos a ficcionalizar hacemos cualquier cosa posible.

La creación de una ficción a través de este tipo de agujeros, también puede provocarse con la pregunta *¿Qué pasaría si?* Realmente cualquier ficción ya existente vale como hipotexto. En el caso de la película *Haru en el reino de los gatos*, por ejemplo, la fórmula de Rodari funcionaría así:

- ¿Qué pasaría si un día vas caminando y encuentras un portal, como el que comunica el mundo de Haru con el de los gatos? ¿A qué mundos podría llevarte este portal?
- ¿Qué pasaría si un animal va caminando por su mundo y de repente encuentra un portal que comunica con este mundo? ¿Qué animal sería? ¿Habría problemas? ¿Cuáles serían?

Como la idea de esta clase de agujeros es desafiar a Harshaw, también podríamos entrometernos en un cuento cualquiera. Vamos caminando y aparecemos en alguna parte de la historia de Caperucita, Blanca Nieves, la Cenicienta, etc. Los clásicos de Hadas siempre funcionan porque los todos los conocemos bien.

En este último caso, ¿reemplazaríamos a un personaje de esa ficción o apareceríamos nosotros mismos como un personaje? ¿En qué momento de la historia apareceríamos? ¿Cambiaría la trama en algún sentido? ¿Cómo sería la historia entonces?

2. 2. 3. c Agujero de gusano # 3.

Aunque este juego guarda un parentesco con el anterior, se diferencia bastante de él, pues en este caso se propone a los participantes tomar un cuento clásico de hadas y agujerearlo tanto como sea necesario para que se adapte a sus propios contextos socioculturales.

Quizás se haya abusado bastante de las relaciones de transtextualidad, y particularmente de la resemantización de los cuentos clásicos de hadas. No obstante, cada hipertexto es novedoso en el sentido que la nueva ficción aporta a la comprensión de la visión de mundo de quien escribe.

Rodari (1983), diseñó un juego similar, aunque muchísimo más sofisticado, al que llama *Las cartas de Propp*. Éste toma como punto de partida las funciones 31 funciones de Propp, que “con sus variantes y articulaciones internas, describen el desarrollo de cualquier fábula” (p. 66). Rodari, sintetiza las funciones de Propp en 20 y realiza con ellas una serie de cartas ilustradas:

«Prohibición», «infracción», «daño», «partida del héroe», «misión encomendada», «encuentro del héroe con el donante del talismán mágico», «talisman», «comparecencia del antagonista», «poderes diabólicos del antagonista», «duelo», «victoria», «regreso», «llegada a casa», «el falso héroe», «pruebas difíciles», «reparación del daño», «reconocimiento del héroe», «desenmascaramiento del falso héroe», «castigo del antagonista», «boda». (p.67)

Las posibilidades creativas con las cartas son ciertamente muy amplias, pues de acuerdo con el diseño que hace Rodari del juego, no constituyen una secuencia obligada. Un jugador puede iniciar con la última carta, o tomar sólo 3 o 5 y crear con ellas una historia completa.

En este agujero, los participantes, después de escoger el cuento que desean agujerear, construyen sus propias cartas con la secuencia narrativa del mismo. Con *Caperucita Roja*, por ejemplo, estas fueron las cartas que obtuvimos:

- Alguien regala un objeto al personaje
- El personaje utiliza mucho el objeto y éste le da su apodo
- Alguien enferma
- El personaje debe, por petición de su alguien más, llevar alimentos a alguien
- Al personaje le hacen una advertencia-prohibición para protegerle del peligro
- El personaje debe transitar por un lugar peligroso
- El personaje desobedece y encuentra el peligro
- Con su desobediencia desencadena una serie de eventos desafortunados
- Aparece un salvador que ayuda a alguien y al personaje a destruir el peligro

Estas cartas, al igual que las de Rodari, tampoco son una secuencia obligada. Los jugadores pueden invertir su orden, alterar su contenido, así como también omitir otras. El siguiente es uno de mis resultados favoritos:

Pañoletica Fucsia.

Había una vez una señora que tenía una hija que era viciosa. Un día la señora mandó a la hija adonde su hermano, que tenía diarrea. La mandó por el Hoyo, un sector de la Perimetral que es muy peligroso, por el que tenía que pasar para llegar donde su hermano. Cuando iba llegando al Hoyo se puso una pañoletica fucsia. Iba caminando cuando se encontró con un señor al que le decían el lobo, y le dijo: “mami, vámonos pal carajo”. Ella le contestó: “déjame quieta que voy pa donde mi hermano y tengo que comprarle medicina”. El lobo le dijo que él sabía dónde

vendían medicina y la llevó por otro camino. El lobo era muy malo, vicioso y robaba. Cuando Pañoletica Fucsia se dio cuenta de que el lobo no la llevaba a comprar la medicina, ella le dijo: “dónde está la farmacia”. Él le mostró una bolsita de marihuana y empezaron a irse a las nubes. Cuando se bajaron de las nubes Pañoletica Fucsia se fue. En cuanto el lobo se dio cuenta hacia dónde iba, el lobo se le adelantó y llegó primero. Llegó a la casa del hermano y lo amarró de pies a cabeza. Cuando llegó Pañoletica Fucsia y vio a su hermano amarrado y al lobo junto a él, le dijo que lo soltara o llamaría a la policía. El lobo se fue corriendo, se tropezó, se cayó y se rompió el brazo. Pañoletica y su hermano denunciaron al lobo y lo metieron a la cárcel. Pañoletica y su familia vivieron trabados para siempre.

Quizás se haya abusado bastante de las relaciones de transtextualidad, y particularmente de la resemantización de los cuentos clásicos de hadas. No obstante, cada hipertexto es novedoso en el sentido que la nueva ficción aporta a la comprensión de la visión de mundo del sujeto que escribe. De acuerdo con Goldman (citado por Cros, 1986), es posible realizar interpretaciones del

sujeto transindividual (colectivo, plural) y del carácter estructurado de todo comportamiento intelectual, afectivo o práctico de este sujeto. La conciencia de los sujetos individuales sólo es comprensible en relación con el sujeto transindividual (...) La visión de mundo de los sujetos transindividuales puede definirse como el conjunto de las aspiraciones, de los sentimientos y de las ideas que reúnen a los miembros de un grupo y los oponen a los demás grupos. (p. 22)

El creador de la ficción anterior tiene sólo 13 años de edad. Y, si nos casamos con la idea de Goldman, esta ficción pone en evidencia no sólo las problemáticas del barrio, sino también los términos en que el sujeto transindividual, esto es sus habitantes, construyen, por ejemplo, la idea de peligro. No obstante, Cros (1986) establece

“la hipótesis de que no hay punto de vista en un texto de ficción, en el sentido de que no hay punto a partir del cual se desarrolle la mayor o menor extensión de una visión social, sino una serie de puntos de focalización que la escritura construye y reconstruye sin cesar.” (p 35)

Este agujero tiene la particularidad de permitirnos viajar y verlo todo en ese viaje según la interpretación particular que hace del mundo el sujeto quien lo escribe. Que esa interpretación está mediada por la nuestra, lo damos por sentado y sin embargo.

2.3 LA RE-CONSTRUCCIÓN DE LO IMPOSIBLE.

La re-construcción de lo imposible es una particularidad identificable en el juego de crear ficciones. Para explicar en qué consiste, voy a partir del tratamiento de lo imposible en la ficción recreada por la película *Fanny y Alexander*, del director sueco Ingmar Bergman (1982). Luego, esbozaré, muy superficialmente, algunos aspectos de la propuesta estética del escritor argentino Julio Cortázar.

2.3.1 *Fanny y Alexander, y la magia de lo imposible.*

Para hablar del tratamiento de lo imposible en *Fanny y Alexander*, nos centraremos en la ficción construida mediante el lenguaje verbal en la película. Partiremos de tres figuras que, de acuerdo con esta interpretación, funcionan como ejes semánticos en la articulación del universo fictivo: el arte, la realidad y la magia.

El arte se encuentra simbolizado por la familia Ekdahl. Se trata de una familia acomodada y propietaria de un teatro, aunque quien está realmente a cargo es Oscar Ekdahl, el padre de Alexander. Este personaje, al inicio de la película pronuncia un discurso en donde dice a todos:

Mi único gran talento, si se puede llamar así, en mi caso, es que yo amo este pequeño mundo dentro de las gruesas paredes de este lugar (...) Afuera está el gran mundo. Algunas veces el pequeño mundo sucede en consecuencia del grande para que podamos entenderlo mejor.
(Bergman, 1982)

En el discurso de este personaje podemos encontrar los vectores de sentido que cimentan la ficción, pues nos da una idea del lugar que ocupa y el significado que tiene el arte dentro de ella. El pequeño mundo es el mundo del teatro, pero también es el mundo de la infancia. Así como el mundo del arte se encuentra protegido por las gruesas paredes del teatro, *Fanny y Alexander* y

toda su sensibilidad, imaginación e inocencia, se hayan resguardos por las paredes de la casa Ekdahl.

Fanny y Alexander es una película filmada la mayor parte del tiempo en interiores. Las pocas tomas exteriores muestran el camino de la casa Ekdahl al teatro, o viceversa. De resto, la ficción se desarrolla en la casa Ekdahl, la casa del judío Isak Jacobi y la casa del obispo. Ésta última representa la realidad y toda su crudeza, los castigos injustos, las leyes absurdas, el dolor y los miedos que son impuestos para controlar la conducta. Durante su permanencia en ella, Fanny y Alexander aprenden el significado de la injusticia del mundo grande. Y el mundo pequeño es dejado atrás. La casa Ekdahl y todo en ella está desolado e incluso hiberna con la ausencia de los niños. El orden natural del mundo pequeño se ha desajustado y para restaurarlo, la ficción encuentra necesario re-construir lo imposible, para hacerlo posible.

Lo imposible consiste en la suma de dos hechos: la fuga de los niños, y la muerte del obispo y su tía. En ambos interviene la familia del judío, que es, según mi propia lectura de esta ficción, la representación de la magia.

Para ejecutar el primero, Isak va a casa del obispo a comprar un baúl que éste le había ofrecido meses atrás. La suma de dinero que ofrece no es nada despreciable y el obispo acepta. La ejecución de este hecho es ciertamente muy absurda: el obispo sale de la sala de recepción para redactar el contrato de compraventa, e Isak, en un santiamén, sube a la habitación en donde están los niños, la abre con una llave que misteriosamente posee, les insta a bajar de prisa y los mete en el baúl. Cuando el obispo regresa con el contrato y recibe el dinero intenta desenmascarar al judío y, en lugar de recibir el baúl que tiene a pocos metros, sube a la

habitación a verificar que los niños están allí. Isak grita, da un golpe seco en el suelo con su bastón e inmediatamente crea la ilusión de que los niños siguen en la recámara.

Todo esto suena a resolución ramplona, pero, dentro del funcionamiento interno de esta ficción, encuentra su justificación. En la última escena de la película, Helena Ekdahl lee a su nieto Alexander un fragmento de la obra teatral *El sueño*, de August Strindberg, “Cualquier cosa puede pasar. Todo es posible y probable. El tiempo y el espacio no existen. Sobre la frágil base de la realidad, la imaginación teje su tela y diseña nuevas formas, nuevos destinos” (Bergman, 1982). Este fragmento no es gratuito en absoluto, pues constituye la síntesis de la lógica del universo fictivo, y dentro de la cual la re-construcción del tiempo y el espacio adquiere perfecta verosimilitud.

Luego de la escena de la huida, Aron, sobrino del judío, dice a Alexander: “hay muchas cosas extrañas que no pueden explicarse. Te darás cuenta cuando te sumerjas en la magia” (Bergman, 1982). La representación de la magia y todo el alcance de su poder cobran mayor significación en Ismael Retzinsky, hermano de Aron.

Este personaje se construye como toda una figura enigmática desde que aparece. Una vez llegan a casa de Isak, éste dice a los niños: “Atrás de esta puerta vive mi sobrino Ismael. Está enfermo. Nunca deben abrir esta puerta. Recuérdense ambos” (Bergman, 1982). El mismo Ismael cuenta a Alexander que está encerrado porque es considerado peligroso. Ahora, ¿en qué consiste ese peligro? ¿Tendrá algo que ver el hecho de que, como dice Aron, “lo desconocido hace enojar a la gente”? (Bergman, 1982) ¿O se trata de algo más?

Aron también le cuenta a Alexander que el “pobre Ismael no puede soportar a los humanos. A veces se pone furioso. Entonces es peligroso” (Bergman, 1982). Pero entonces, ¿es Ismael

algo diferente a un humano? ¿Cómo puede representar peligro alguien que se encuentra encerrado?

Cuando Alexander es llevado por Aron ante Ismael, ocurre el otro hecho ficcional imposible. Ismael penetra en la mente del pequeño Alexander, la recorre con deleite, como si se tratara de la suya y dice: “Quizás seamos la misma persona, sin ningún límite. Quizás fluyamos el uno en el otro con magnificencia y sin límites” (Bergman, 1982). Ismael agita los miedos, ansiedades y deseos del niño, y escoge uno: matar al obispo. Ismael le ayuda a Alexander a imaginar esa muerte, detalle a detalle. Mágicamente, el obispo y su hermana mueren.

La explicación la encontramos en el fragmento ya citado de *El sueño*, pues tiempo y espacio no existen. La imaginación permea poderosamente la realidad, la teje de nuevo diseñando un nuevo destino para Alexander y su hermana. Es cruel y muy hermoso.

Este nuevo destino de los artistas, lo expone Gustav Ekdahl cuando dice:

De aquí en adelante los Ekdahl no saldremos al mundo a ver cómo están las cosas. No estamos preparados para semejantes excursiones. Ignoraremos las grandes cosas. Viviremos en nuestro pequeño mundo. Nos contentaremos con eso, lo cultivaremos y lo haremos mejor (...) Los Ekdahl amamos nuestras ilusiones (...) Debemos comprender el mundo, la realidad y con plena conciencia criticar su absurda monotonía (Bergman, 1982).

El mundo grande y el pequeño continúan coexistiendo, pero el segundo puede, mediante la magia y la imaginación, re-construir todos los absurdos y vacíos del primero, y hacer posible lo imposible. Ésta es su más bella crítica.

2. 3. 2 Breve esbozo de la re-construcción de lo imposible en Julio Cortázar.

“¿Se sueña despierto al escribir un cuento?”

Julio Cortázar.

Aunque re-construir lo imposible es un aspecto ilimitado del juego de crear ficciones, precisa hablar del plano onírico y su funcionamiento dentro de la realidad fictiva. A este respecto, *62, modelo para armar* (Cortázar, 1968), resulta un buen ejemplo por su alto nivel de creatividad y por su grado de apertura, en términos de Rogers.

En esta novela, las figuras *la muñeca* y *la ciudad*, onirizan al lector en esta *cosidad* (Cortázar, 1963) que caracteriza al autor, y juegan con la tensión a lo largo de la obra. La muñeca es una figura estupenda porque resulta, dentro la ficción construida, como una de esas “analogías oníricas de signo inverso” (Cortázar, 1999, p.69), por usar palabras del mismo autor. No hay ternura en esa muñeca soñada y siempre rota. Es monstruosa y, al mismo tiempo, natural su aparición en cada sueño, gracias a esa “ósmosis entre lo fantástico y lo habitual” (Cortázar, 1999, p.75).

Por otro lado, llama particularmente mi atención la imagen de la ciudad por la riqueza del juego figurativo. Una cosa es la ciudad, según la rigurosa determinación lógica de nuestros conceptos, y otra la naturaleza particular del símbolo figurativo que Cortázar construye en la novela.

Se trata de una unión mística. No es una ciudad cualquiera. La palabra ha sido liberada de lo que designa en el campo de referencia externo y su significado manifiesto queda disponible para otros usos. Ahora es *la ciudad*: un lugar a lo Lovecraft, en donde los viajeros oníricos inevitablemente se encuentran. Una cosa se ha convertido en otra.

Este espacio de juego semántico dual es inherente a la ficción literaria, pues, explica Iser (1997), en esta última “siempre hay un significado manifiesto que bosqueja otro latente, que, a su vez, obtiene relevancia de lo que el manifiesto dice” (p.50).

Y la razón por la que algo tan arbitrario logra atrapar al lector es porque, en palabras de la poeta y erudita Kathleen Raine (citada por Sauter, 2006), “la imagen es el lenguaje de la psique (...) nuestros sueños son como el discurso de nuestros mundos internos” (p.24). Cortázar (1999), hablando de su obra, dice: “he sido capaz de recibir y transmitir sin demasiadas pérdidas esas latencias de una psiquis profunda, (...) para no falsear el misterio, conservarlo lo más cerca posible de su fuente, de su temblor original, su balbuceo arquetípico” (p.71). Para el argentino, la literatura consiste en “productos neuróticos, pesadillas o alucinaciones neutralizadas mediante la objetivación y el traslado a un medio exterior al terreno neurótico” (Cortázar, 1999, p.64).

En *62. Modelo para armar*, la ciudad adquiere fuerza y riqueza semántica precisamente por ser el epicentro de los sueños de los personajes. En otras palabras, su significación esencial es la suma de todos los personajes. Ocurre algo similar con la construcción de *Silvia* (Cortázar, 1999), en el cuento del mismo nombre. Este personaje, en cierto sentido, se perfila desde el inicio hasta el final del relato como una figura onírica. Silvia es “algo que ni siquiera tenía principio, que se dio en mitad y cesó sin contorno preciso, esfumándose al borde de otra niebla” (Cortázar, 1999, p.172). Está hecha de una materia sutil

el pelo como una medusa de oro sobre la almohada. (...) huecos y látigos, un agua que corre por la cara cegando y mordiendo, un sonido como de profundidades fragosas, un instante sin tiempo, insoportablemente bello. (...) Era un álamo de bronce y sueño. (Cortázar, 1999, p.180)

Es etérea como un sueño, pero es el sueño de los niños. La presencia de Silvia depende, a su vez, de la presencia de *todos* los niños de la historia. Si no están todos, entonces Silvia nunca llega, porque en su reunión encuentra “su territorio natural”. “Ella hace lo que quiere, igual que nosotros” (Cortázar, 1999, p.192), dice Pablo y reitera Lolita, porque este imposible hecho realidad es, en esencia, ese nosotros que la ha creado, para ser su cómplice, para que los cuide, consuele y cure.

Ningún adulto puede ver a Silvia, es exclusiva de los niños, excepto el narrador. A pesar de ser un personaje, nos crea con verosimilitud la ilusión de estar de nuestro lado, del lado de *lo real*; y, al mismo tiempo, la de que ha pasado a la otra orilla. Se convierte, así, en una especie de puente que ofrece al lector el imposible de soñar mientras está despierto, y le ayuda, a lo largo del relato, a creer en su posibilidad.

62. *Modelo para armar*, en cambio nos presenta el imposible de modo más complejo, pues en este caso lo que re-crea es la *sensación* de estar en un sueño –soñado por los personajes y desarrollado en la ciudad— dentro de otro sueño –que es la obra en sí misma. “La estructura de doble significado une la ficcionalidad literaria a los sueños” (Iser, 1997, p.51). El doble significado y la estructura onírica quedan equiparados explícitamente, por eso encuentro la imagen de la ciudad tan privilegiada.

También para Jung (citado por Sauter, 2006) la imagen es sensorial y polisémica, pero, en cambio, él desconfía profundamente del lenguaje. Lo que encuentro singularmente curioso, pues pienso que en la inestabilidad de la palabra y en esa suspensión del sentido último que tanto teme Jung, radican también la magia y el poder del lenguaje.

En *Rayuela* (Cortázar, 1963), suspensión e inestabilidad juegan un papel muy interesante. La suspensión es, principalmente, de orden temporal. El discurso narra una serie de acontecimientos que bien hubiese podido ocurrir, ayer, hace un año, mañana o nunca, sin que eso importe demasiado. Cada acción da la sensación de tratarse de una fotografía vieja o de la nebulosa visión de un vidente o un soñador, desestabilizando cualquier intento de linealidad por fuera del campo de referencia interno, en términos de Marshaw (1997).

La suspensión también es plástica. La imagen de la Maga aparece suspendida en el tiempo y en el espacio, como la pregunta de “¿y por qué no nos fuimos en ella cuando todavía era tiempo” (Cortázar, 1963, p.1), como si eso del tiempo no fuera en *Rayuela* algo bien complicado, y las páginas pasan y la pregunta rebota, flota, de la misma manera, en el aire del mundo ficcional, empañando el espejo.

Y en este caso no estamos frente a un espejo semántico, sino a un cuarto de espejos que reflejan múltiples temporalidades. Las posibilidades de lectura que el autor nos ofrece, permite tomar las partes del rompecabezas y contemplarlas por separado sin perder de vista la totalidad; como en un gran Aleph que se despliega en un desordenado, aunque armónico, abanico de sentidos que se van haciendo posibles, y cada uno nos lleva ineludiblemente a esa casi tangible, bien conocida y siempre inesperada Roma cortaziana.

2.4 EL CADÁVER EXQUISITO.

También la obra de André Bretón es, aunque en otro sentido, el resultado de combinaciones inesperadas, e intencionalmente inducidas, a través de técnicas como la escritura automática, el cadáver exquisito y tantas otras aún menos ortodoxas.

El cadáver exquisito nace como un juego practicado por algunos de los miembros del movimiento surrealista. Tal vez podemos encontrar la génesis del cadáver exquisito en el haiku japonés. Aunque “en su forma actual es un pequeño poema de tres versos, de cinco, siete y cinco sílabas, respectivamente, (...) primitivamente el haiku fue un juego de rimas encadenadas que una persona iniciaba y otra proseguía” (Huizinga, 2007, p. 159).

El haiku se caracteriza por su capacidad de abordar cualquier tema, incluso los más complejos e incluso sombríos, con exquisita sencillez. Y en esto no dista mucho del cadáver exquisito. Acerca de cuál de los dos, a nivel formal y semántico, puede resultar más complejo y hermético, podríamos decir demasiadas cosas sin llegar a ninguna parte. He aquí una descripción de la práctica más usual del cadáver exquisito:

Los participantes se sientan alrededor de una mesa (seis o siete). El primero toma un papel y escribe una frase, luego lo pliega, dejando ver la última palabra. El segundo participante escribe otra frase a partir de la palabra que el jugador anterior había dejado descubierta, y así sucesivamente hasta terminar la ronda. Si se desea se puede repetir la ronda cuantas veces se quiera. Terminadas las vueltas, se desdobra el papel y se lee lo escrito. La primera vez que los surrealistas jugaron este juego obtuvieron la siguiente frase: ‘El cadáver – exquisito – beberá - el vino nuevo’. De ahí el origen del nombre del juego. (Setton, 1990, p.49)

Posteriormente el juego evolucionó, por así decirlo, y se llamó cadáver exquisito a cualquier producción grupal, bien fuese gráfica o literaria, desarrollada partiendo de una frase, palabra, párrafo, texto, bosquejo, dibujo, trazo o recorte, escogido o creado por cualquiera de los participantes de forma aleatoria o automática. Cada participante va realizando aportes lineales y sucesivos al punto de partida, también aleatoria y automáticamente. Esto último es fundamental, pues en el cadáver exquisito no se piensa ni reflexiona. Tampoco debe haber presiones de coherencia o estilo, pues “con la creciente sistematización y disciplina del juego, se pierde, a la larga, algo de su puro contenido lúdico” (Huizinga, 2007, p.249).

Si bien el cadáver exquisito permite una cantidad de variaciones en su ejecución, sus reglas son rigurosamente libres y prima siempre la condición de crear lo más lúdica, espontánea, intuitiva, anónima, grupal y automáticamente posible. Condiciones indispensable para la creación artística, según este movimiento literario. Breton declaró:

Lo emocionante para nosotros en este tipo de producciones era la certeza de que para bien o para mal representaba algo que no era posible por el trabajo de una sola mente y poseían un grado excepcional en la calidad de *devaneo*, tan propia de la poesía. (Breton, 1974, p.37)

Probablemente encontremos la comprensión de eso a lo que Breton llama devaneo, en la forma en que el escritor y todos los surrealistas concebían la creación literaria o artística. Según ellos, en una creación auténtica no deben intervenir los mecanismos de control de la razón o la consciencia, sino más bien debe tratarse del inconsciente expresándose directamente sobre el papel, la tela, etc. Sólo de este modo, afirma el escritor, pueden la literatura y el arte en general cumplir con su función cultural: “encontrar la resolución de los principales problemas de la vida” (Breton, 1974, p.42). Y semejante tarea puede que fuese demasiado para quedar a cargo de una sola persona.

Otros surrealistas, como Nicolás Calas, vanguardista suizo, sostenían que “un cadáver exquisito tiene la facultad de revelar la realidad inconsciente del grupo que lo ha creado, en concreto los aspectos no verbalizados de la angustia y el deseo de sus participantes, en relación con las dinámicas de posicionamiento afectivo dentro del mismo” (Setton, 1990, p.58).

De cualquier modo, el cadáver exquisito al igual que muchos otros de los procedimientos surrealistas explotó la situación grupal y, sin lugar a dudas, influenciaron fuertemente los procedimientos artísticos creativos de los siglos XX y XXI. La siguiente adaptación a un juego diseñado por Gianni Rodari (1983), es, me parece, un entretenido hijo del cadáver exquisito.

2.4.1 Cadáveres exquisitos para Dummies.

Los Dummies van a necesitar memos, lápices y hojas de block. Lo que se pretende con este juego es potenciar las capacidades imaginativa y de improvisación; mostrar el ejercicio de creación como un juego que saca el mejor de los provechos del azar y la intuición; y divertir a los participantes, la parte más importante de todas.

Este es un juego diseñado para 8 participantes. Cada uno deberá responder una de las siguientes preguntas: ¿Qué? ¿Quién? ¿Por qué? ¿Cómo? ¿Dónde? ¿Cuándo? ¿Por qué? ¿Para qué? Éstas deben escribirse con anterioridad en un trozo de papel.

El punto clave es que cada jugador desconozca por completo las respuestas de sus compañeros. Al final, se unen todos los trozos y se leen sólo las respuestas. Los siguientes ejemplos fueron construidos por jugadores entre los 10 y los 15 años de la ciudad de Ibagué, Tolima, en el año 2010:

Ejemplo # 1

¿Qué? **Santos se lanzó a la presidencia**

¿Quién? **Un mutante de varias cabezas**

¿Dónde? **En el hospital**

¿Cuándo? **Justo antes del atardecer, en el momento en que repicaban las campanas**

¿Cómo? **De una manera muy ejemplar**

¿Por qué? **Por sus grandes celos**

¿Para qué? **Para enfrentar a sus enemigos los enanos rojos de la Dorada**

Ejemplo #2

¿Qué? **Un tipo roba programas**

¿Quién? **El vampirito de encajes rosados**

¿Dónde? **En la selva donde habían unos peñones**

¿Cuándo? **Hace mucho, pero mucho tiempo cuando los gays no estaban orgullosos de serlo**

¿Cómo? **Extendiendo su capa sobre el valle e invocando a todos los duendecillos del aguacate perfecto**

¿Por qué? **Porque se le dio la gana carajo**

¿Para qué? **Para que alguien se suicidara**

Como se aprecia, al unir los trozos, los resultados generalmente son muy disparatados. La predominación del absurdo divierte mucho a los participantes, principalmente si se trata de niños, pues con ellos sucede que la diversión mayor consiste en formular las respuestas más ridículas —es difícil esterilizar la palabra de sus connotaciones peyorativas, pero lo estamos intentando— y sorprendentes. Si se cuenta con un grupo numeroso, la socialización de los resultados realmente les ha de fascinar. El que los trozos puedan convertirse o no en verdaderas tramas ficcionales, depende completamente de los jugadores.

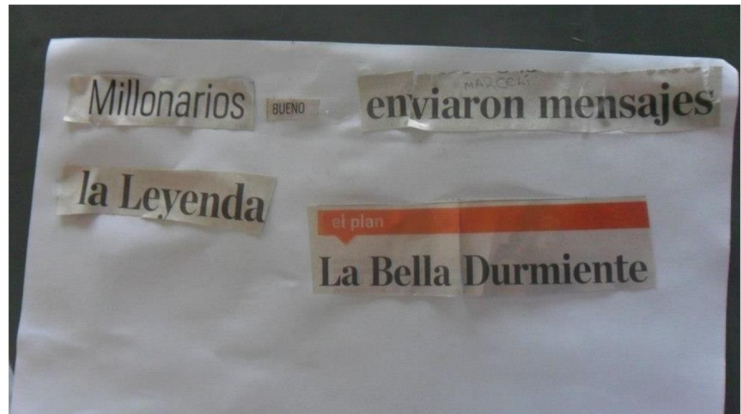
2.4.2 Picnic de palabras.

Para hacer un picnic de palabras, hay que contar con un grupo de devoradores de palabras. Por ello, debe prepararse con anterioridad el mayor número posible de recortes de palabras. Lo ideal es contar con un espacio cómodo para escribir, hojas de block –preferiblemente recicladas—, colbón, lápices o lapiceros, recortes de palabras, y una bolsa o recipiente para depositar los recortes de palabras.



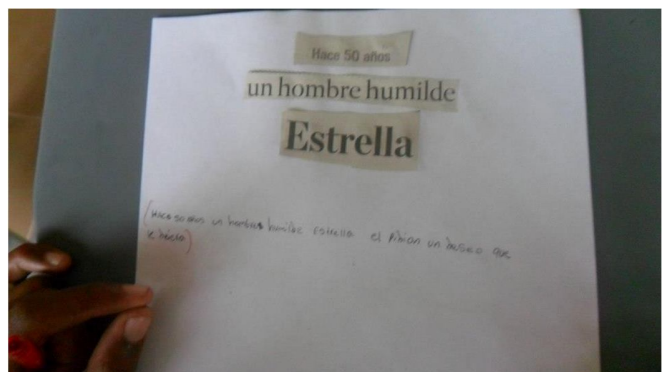
(Isla Fuerte, Bolívar. 2012). Talleres de Escritura Creativa. Registro fotográfico personal.

El juego guarda cierta similitud con el cadáver exquisito, pero también se diferencia de esta técnica, pues cada jugador tiene la oportunidad de realizar su creación siguiendo su propio sentido del destino y método particular. Por esta razón, es muy importante que el tallerista no de demasiadas sugerencias acerca de cómo proceder o qué dirección dar a la creación.



(Isla Fuerte, Bolívar. 2012). Talleres de Escritura Creativa. Registro fotográfico personal.

Aunque he observado en los jugadores la tendencia a evaluar los usos adoptados por otros participantes, no siempre siguen los patrones observados, ajustan las herramientas de las que disponen a las necesidades que van apareciendo en sus propias creaciones. Acerca de esto hablaremos un poco más en el aparte titulado *La creación grupal*, de nuestro tercer capítulo.



(Isla Fuerte, Bolívar. 2012). Talleres de Escritura Creativa. Registro fotográfico personal.

El resultado puede o no convertirse en una ficción. Esto es bastante impredecible, ya que depende de muchos factores, como la disposición creativa y la habilidad del tallerista para fomentar un desarrollo libre del sentido del destino en los jugadores.

2. 4. 3 El que piensa pierde.

Para jugar a *El que piensa pierde* se necesita de un espacio agradable —ojalá uno natural y abierto— y cómodo para la escritura, una grabadora de voz, hojas de block, y lápices o lapiceros. Con este ejercicio se busca ejercitar la expresión oral, potenciar la improvisación creativa, y desarrollar la capacidad de escucha y el respeto por los roles comunicativos.

Tomaremos como modelo, una vez más, la técnica surrealista *cadáveres exquisitos*. La dinámica consiste en construir un relato de manera oral, grupal, lineal y sucesiva. Para ello, los jugadores conformarán una ronda que permitirá marcar los turnos con facilidad. También puede utilizarse un objeto que ayude a diferenciar los roles narrador-escucha, de manera que quien tiene el objeto en la mano tiene también la palabra, y palabra-objeto estarán pasando por la mano de todos.

Cada participante tiene absoluta libertad para agregar personajes y elementos a la historia. Otra de las reglas del juego es que la historia debe ser abandonada inmediatamente deje de ser divertida. En varias prácticas esto sucedió antes de que la historia conociese un final. En este caso, puede ofrecerse a los jugadores la posibilidad de construir la resolución de manera individual.

Otra de las muchas cosas que pueden hacerse, es dejar que la dinámica se desarrolle libremente y que surjan varios relatos sin importar sus niveles de completud. Si se utiliza una

grabadora de voz para registrar los relatos, la grabación puede ser escuchada por todos al finalizar.



(Villa Restrepo, Tolima. 2013 & Cartagena, Bolívar. 2014 –respectivamente—). Talleres de Escritura Creativa. Registro fotográfico personal.

Si se ha optado por esta última opción, la etapa de verificación puede ser inducida con facilidad y al mismo tiempo brindar a cada uno de los niños autonomía creativa. Luego de escuchar la narración, se pasa a un espacio cómodo para que los jugadores re-construyan las historias. La principal tarea del tallerista es proporcionarles absoluta libertad creativa. Son los jugadores quienes deberán decidir si realizarán sus creaciones de manera grupal o individual, si harán una reconstrucción fiel, o mezclarán varias o todas las historias.



(Cartagena, Bolívar. 2014). Talleres de Escritura

Creativa. Registro fotográfico personal.

2. 4. 4 Monólogos compartidos.

“Uno cree poder explicar racionalmente, mediante el pensamiento, lo que escribe. Pero es muy relativo (...) La dialéctica es una máquina divertida que nos conduce de una manera banal a las opiniones que hubiéramos tenido de todas maneras”. Tristan Tzara

Uno de mis juegos creativos favoritos es cierto ejercicio que, basándose en asociaciones libres, deja fluir algo así como monólogos interiores compartidos. Tomé como modelo, una vez más, el cadáver exquisito. Está diseñado para jugarse, preferiblemente, a través del chat por dos participantes. Uno de ellos plantea una palabra cualquiera como punto de partida. El segundo escribe la primera palabra que se le ocurre relacionar con la primera y, así, cada participante va aportando palabras o frases, lineal, sucesiva y rápidamente, pues la única regla consiste en no pensar acerca de lo que escriben. De modo que cada intervención debe suspenderse cuando se cae en *el vicio de reflexionar*. Bien sugiere Breton (1974) “Escribid rápidamente, sin tema preconcebido, lo bastante rápido para no sentir la tentación de releeros (...) La frase vendrá por sí sola, sólo pide que se la deje exteriorizarse” (p.28).

Los siguientes son dos de mis resultados preferidos:

Monólogo compartido # 1.

A: dale, vamos a jugar

B: dale

A: mira, tú escribes lo primero que se te ocurre

B: si

A: y luego yo hago lo mismo, pero no podemos mirar la pantalla. sólo escribimos y escribimos hasta que ya, y listo

A: no podemos ver la pantalla? es decir lo que escribe el otro?

B: no. y después lo leemos todo junto, en el orden que quede, como si fuese un poema a 2
manos o algo así

A: genial! Cómo sabemos cuándo acabar?

B: mm, ya sé, cuando tengamos que pensar porque ya no nos sale así no más, entonces,
perdemos y avisamos

A: jjajaja. Ok. Me parece bien. Empezamos?

B: Ah, el que piensa pierde

A: Ok

1

a la cuenta de 4

1

2

lista?

B: sí

A: 3

4

ya!

A: me da risa husmeo entre cada pedacito de humo

B: odio la medicina humana, la aborrezco, me gusta ayunar con mis dolores

A: a retazos resbalan como babas

B: exhalarlos como un sueño dorado

A: es feroz el aliento de ese tigre. ¿De cuál? Jajaja. nonono

B: rugir como el cráneo del dios entre las olas

A: pero si apenas ayer estabas en medio del bosque, y entonces, ¿qué pasó?

B: se me acaba la batería del laptop al tiempo que tú agonizas de verdad

A: no voy a pedir que des auspicio a los cráneos resplandecientes. Tendré que hacer las maletas de nuevo

B: este juego feroz que te mira

A: te lo he dicho tantas veces y en tantas lenguas

B: la burbuja del odio explota en tu nariz

A: gimiendo las sirenas se alejaron de la orilla y el lobo ya nunca regresó

B: y los cerezos ríen para los demonios

A: a esta hora el amor está sentado bruscamente en tu pecho

B: habría que explicarle a un niño (como si fuera necesario explicarle a un niño, lo de las sombras y todo eso) para poder repetirlo

B: ok perdí...leí tu escrito. Debo ser franco

A: te espero en la esquina tomándome una fría bien fría

B: ::

A: sabes algo?

B: Perdí

A: no guardaré más cometas en mis bolsillos

B: parece que adiviné porque miré la pantalla en ese momento

A: jajaja

Al unir las intervenciones, la creación poético-ficcional resultante nos queda así:

"A dos delirantes manos"

me da risa husmeo entre cada pedacito de humo odio la medicina humana la aborrezco me gusta ayunar con mis dolores a retazos resbalan como babas los exhalo como en un sueño dorado es feroz el aliento de ese tigre ruga como el cráneo del dios entre las olas jajajaja pero si

apenas ayer estabas en medio del bosque y entonces ¿qué pasó? se me acaba la batería del laptop al tiempo que tú agonizas de verdad no voy a pedir que des auspicio a los cráneos resplandecientes tendré que hacer las maletas de nuevo en este juego feroz que te mira te lo he dicho tantas veces y en tantas lenguas la burbuja del odio explota en tu nariz gimiendo las sirenas se alejaron de la orilla y el lobo ya nunca regresó

Monólogo compartidos # 2

- A: oye, inventémonos un juego... un juego raro raro raro
- B: a ver.... dame una idea de donde partir...cuál podría ser??
- A: ah, ya sé, pero se parece demasiado a lo q jugamos... bueno no tanto, pero sí.
- B: dale, ese me gustó
- A: este es 1 cadáver para dummies
- B: perfecto
- A: entonces mira, tenemos 1 serie de preguntas: qué, quién(es), cómo, cuándo, dónde, por qué, para qué. ¿se te ocurre otra? bueno y lo hacemos con esas preguntas, es decir, nos las repartimos y las respondemos.... pero la gracia sería que desconociéramos las respuestas del otro, y con 2 jugadores no sé cómo resulte
- B: SI ESTÁ PARA QUÉ, supongo que se puede "para quién"
- A: sí, listo, esa también. y después hacemos lo mismo de la otra vez, lo leemos todo junto, "como si fuese 1 cuento" jeje. no sé, ¿qué más le inventamos, o q le quitamos?
- A: dime una palabra y yo le busco otra que suponga tiene relación con esa....la idea es palabras con muchos sentidos
- B: ah, listo, eso me gusta. francachela
- A: saliva
- A: moco

B: (la idea es que tú hagas lo mismo y vemos hasta dónde llegamos) (no hay perdedor ni ganador, sólo una espiral del lenguaje)

A: (listo, dale)

B: ok moco... de nuevo....yo digo: saliva

A: verde

B: (no se puede repetir obviamente, sólo empiezo de nuevo con esa palabra)

A: (ah, bueno)

B: amebas

A: gigantes

B: peste

A: frío

B: mantas

A: servilletas

B: manos

A: pies

B: piel

A: besos

B: espalda

A: plateada

B: lenguas

A: mordiscos

B: presión

A: sangre

B: lamer

A: enredar

B: desenredar

A: madeja
B: serpiente
A: carne
B: veneno
A: muerte
B: orgasmo
A: vida
B: exhalar
A: gemir
B: escucharte
A: callar
B: instar
A: refrescante
B: sudar
A: secar
B: mirar
A: calma
B: habitación
A: cuadrado
B: geo-absurdo
A: geo-saludable
B: geo-mujer
A: infinitud
B: espiral-abismo
A: requiebres
B: amor

A: sol
B: caliente
A: ardor
B: caricia
A: sutil
B: sur
A: norte
B: ecuador
A: carajo
B: mierda!
A: coño!
B: puta!
A: espléndida
B: palanca-averiada
A: y-ahora-qué-vamos-a-hacer
B: empujar
A: premura
B: aceleración
A: abismo-flotante
B: 2
A: 1000
B: $1+1=1$
A: solo
B: realidad
A: cansancio
B: disparo

A: bala
B: hueco
A: tumba
B: polvo
A: tierra
B: madre
A: divina
B: odio
A: enfermedad
B: delirio
A: delito
B: drogas
A: carcajadas
B: caídas
A: cortadas
B: profunda
A: mente-apenadísimo
A: pene
B: árbol
A: frutos
B: rojos
A: podridos
B: guacatelas
A: gusanos
B: ardientes
A: gargantas

B: profundas
A: húmedas
B: sedienta
A: líquido
B: amniótico
A: óvulo
B: hortensia
A: (sientes la espiral? erotismo muerte madre...)
B: (sí)
A: japon
B: amarillo
A: rojo
B: fuego
A: BabyLightMyFire
B: (jajajajajaja) sonidos
A: tusOídos
B: losNuestros
A: TuyYo
B: nojotros (jajajajja)
A: uepajé
B: gaita
A: soplar
B: apagar
A: hoguera
B: bruja
A: hechizo

B: seducción
A: mujer
B: fuerza
A: universal
B: cósmOmnibulante
A: tusOjos
B: secretos
A: Color
B: blanco
A: pestañas
B: largas
A: AsiSonLasMías
B: quéLindasEntonces
A: ónice
B: onix
A: collar
B: jade
A: sade
B: torturas
A: erotismo
B: belleza
A: labios
B: rajados
A: gotaEncimaDeEllos
B: suspensióndelTiempo
A: miradaDeFrente

B: ceñoFruncido
A: acercarme
B: trampa
A: (una pregunta....por qué relacionas acercarse con trampa?)
B: (mjm. no pienso... aquí no se vale)
A: duda
B: ley
A: distancia
B: puente
A: aliciente
B: regalo
A: interior
B: verde
A: OtraDuda
B: (tramposo, jajajja) inquebrantable
A: Romper
B: aPatadas
A: punk
B: otroGuacatelas
A: OtroVómito
B: volar
A: excitar
B: rodear
A: humo-esfera
B: oscuridad-cósmica
A: cráneo

B: destrozado
A: CompletamenteDesmembrado
B: otroRetorno
A: otraFuga
B: barco
A: locura
B: virtud
A: Diosa
B: Tierra
A: aire
B: violeta
A: gama
B: aullido
A: dínamo
B: amo
A: aTiMisma
B: extasiada
A: túnel
B: escalera
A: tronar
B: lluviaSobreLaArena
A: PielInmensa
B: Ascuainfinita
A: eco
B: resuena
A: latir

B: rápido
A: ya
B: ahoramismo
A: igual
B: mentira
A: verdad
B: pájaros
A: legión
B: invasión
A: mutilar
B: karma
A: krishna
B: iluminado
A: neón
B: papasFritas
A: jajajaja wtf
B: jajajjaajjaa postmo
A: paris
B: teletransportación
A: teleInmovilizacion
B: ajjajajjajjaaaja purgatorio
A: Oklahoma
B: maroma
A: quiebre
B: SieteRe-quiebres
A: cura

B: demonio
A: TuyYo
B: unaVezMás
A: PeroEndemoniados
B: eclipse
A: luz
B: lunáticamente
A: tristeza-de-un-lunático-sin-luna
B: (pobre) suicidio
A: Kurt
B: cobarde
A: Kurtbarde
B: jodimiento
A: hundimiento
B: hecatombe
A: apocalipsis
B: puraMierda
A: inodoro
B: océano
A: re-guacatela
B: (jajjjajajaja) tristeRealdiad
A: EdiondaRealidad
B: papayasPodridas
A: TuDesayuno
B: Café
A: aroma

B: niñez
A: padre
B: marciano
A: TrágicaBroma
B: FinalFeliz
A: escenaCámaraAlta
B: vistaPrivilegiada
A: amateur
B: genio
A: atlánticoceanoATLÁNTICO
B: crucero
A: iceberg
B: malaSuerte
A: ViolinesCongelados
B: músicaPerpetuada
A: MeGusta
B: chocolates (deja vu, deja vu, deja vu)
A: (fantástico!!!!) RodillaALamanecer
B: pequeñaMontaña
A: (eso fué bello de tu parte) CúspideDeTela
B: ClimaxDeLana (qué calorrrrr!)
A: EscaladorDeTusRodillas
B: trapecista
A: tropiezo
B: travieso
A: jugarAganar

B: artePorElArte
A: artePorElla
B: amante
A: pasillo
B: recodo
A: codos
B: ángulos
A: CuerposEnLaPared
B: lagartijas
A: amatesLagartos
B: sexoSilvestre
A: auténtico
B: especieDeDios
A: DiosDelSexo
B: energíacósmica
A: xxx-elevado-al-cuboEspacial
B: explosión
A: vibraciónDePlanetas
B: mandala
A: enviada
B: misión
A: porCumplir
B: muerteDel Ego
A: uniónConElTodo
B: hacerElAmorAlUniverso
A: EyacularViaLáctea

B: muerteCÓsmica
A: CúmuloDePolvoEstelar
B: PlanctónEnLunaNueva
A: BeberDelAguaFluorescente
B: alcanzarLaInmortalidad
A: madameMuerteDelMiedo
B: granFiestaPagana
A: desnudez
B: nacimiento
A: dolor
B: fríoOtro
A: OtraGranDuda
B: (jajajajaja) suerteDeCertezaMaldita
A: AlDiabloLaCerteza-amolaDuda
B: vaivénIrreprochable
A: SigoAmandoLaLisaDudaPrimaria
B: TiempoSinPrincipio
A: Chatear-distancia-cercanía
A: misterio
B: Duda?
A: suerteDeCertezaMaldita?
B: amanecer-espléndido
A: acontecimiento
B: bomba
A: suspiro
B: carcajadaDeLasRocas

A: espumaHumeante
B: cocaínaDECisne
A: pfffffffffffffffff
B: sueñoDeZapatos
A: pisadasFeroces
B: MiradaDeLaurel
A: polvoDeHadas
B: llantoDeCamiones
A: crayolasDeOpio
B: CárcelDeSilbatos
A: guardias-sordos
B: DosPechosSeEncuentranSecretamente
A: cantoDeSirenasAngustiadasCantantesDeBlues
B: duendesQuePerdieronSusSaxos
A: yo
B: re-molinosDeViento
A: re-molinos-mi-molinos-fa-molinos-sol-molinos-caminoA...
B: (genial!) músicaLúgubreDeHojasSecas
A: TragediadelasHojas
B: SusurrosMarchitos
A: MisPalabras
B: MilPalabras
A: ElConejoNuncaDebePararDeCabar
B: EnBúsquedaDeCometas
A: ProntoVerásQueElSolSigueSiendoElMismo-lo-eres-tú?
B: aha

A: takeOnMe

B: FibrasSerpenteanEnMedioDeLaNoche

A: TusfibrasSonDoradasOtrigueñas

B: (de noche todos los gatos son pardos... estoy pensando... cada vez más) flechas

A: (el gato cree que la noche es el momento perfecto) MiPecho

B: (debe tener razón, ese gato) asecho

A: Búscaló

B: LaberintosDeParedesDeColoresDeTodosLosColores

A: AlaVidaHayQuePonerleEseNombre

B: (wau) HaremosTodoSinPalabrasSeráUnaExcelenteConversación

A: LamejorConversaciónEnMismadrugadas

B: Francachela-circularidad

A: LosGanzosSonUnaPistaHaciaTi

B: LosSoborneParaNada

A: LosbanquillosSueñanSerÁrboles

B: EnElSueñoDeAlgúnLeón

A: sombras

B: LasSombrasNacenDebajoDeLasCamas

A: NidosQueAuspicianLosMisteriosGrandesYtambiénLosPequeñitos

A: todosLosMisteriosEstánEnTuCama

B: HechaDeDemoniosMuyBienAmaestrados

A: MiCamaEsUnQuirófanoDeElectroshocks

B: CuandoSeaDeAguaTendréMuchoCuidado

A: LosElectroshocksSonUnInstantáneoPeregrinaje

B: RegresaréAlSolUnoDeEstosBuenosDías

A: EsoSeríaEstupendoYgratis

B: Luego Regresaré A Las Entrañas De La Tierra - como De Costumbre -
A: La Resaca Es Una Caída Desde El Sol
B: Toda Magnífica Borrachera Una Forma De Redención
A: La Ebriedad De Las Camas Es La Mejor Redención
B: El Licor Mejor Destilado Se Bebe Directamente De Las Manos De Las Camas
A: Quiero Tu Mejor Whisky Mental
B: Salgamos Al Bosque Apenas Empieza A Caer El Granizo
A: Golpes Muchos Gélidos Golpes En La Espalda
B: plic
A: muack
B: Todos Los Árboles Están De Nuestro Lado
A: Y Todos Los Rayos También
B: Es Necesario Esacar barnos Entre Los Jirones
A: rompeolas
A: brazo Fuerte
B: pierna Pantera
A: rugas Alas 4 Am
B: Con Estupenda Puntualidad
A: algodón
B: Cajitas De Baño
A: Espejo
B: Aleph
A: Argentina Es Un Triángulo De 5 Lados
B: Los Puntos Cardinales Son Una Farsa
A: Cierto Tu Y yo Estamos Al Nororiente De Nuestras Mentes
B: Dimensiones Subyacentes Entre Sí

A: LasLíneasDeTusManos
B: TrazanCírculos
A: MisEspirales (tu última palabra)
B: !
A: cuántas horas jugamos?
B: como 3? 4?
A: fueron 3 horas

Maslow (citado por Landau, 1987) describe el acto creativo en dos procesos. En el primero, el inconsciente deja fluir la materia prima de la creación: figuras, conceptos, ideas, etc. En el segundo, el consciente se encarga de re-elaborar dicha materia mediante el control, la razón, el orden y la lógica. De la síntesis de estos dos procesos, surge el acto creativo.

El factor tiempo juega en el *Monólogo compartido # 2* un papel altamente interesante, en mi opinión. Debido a que las conversaciones cotidianas operan en el plano de la conciencia, al inicio, observamos cierta rigidez, pues la materia prima no fluye con libertad. El segundo proceso de Maslow se antepone al primero. Sin embargo, al transcurrir el tiempo en este ejercicio, los procesos vuelven a invertirse, sintetizándose en ese re-surgimiento armónico del desorden antes mencionado. Me parece que puede explicarse bastante bien desde el *asociacionismo*

la teoría más antigua de la psicología, para la cual cada sensación es asociada a una idea, y cada idea conduce a *otras ideas* que a su vez dan lugar a nuevas ideas y asociaciones. Esta teoría iniciada por Aristóteles, fue ampliamente desarrollada por los filósofos ingleses Hobbes, Locke y James Mills. (Tobón, p.75)

Aunque esta concepción circular del pensamiento tiene en la actualidad más críticos que adeptos, pues según algunos deja de lado algunas aptitudes cognitivas, tales como la memoria, la

creatividad o la evocación, en mi opinión ambas posturas no se excluyen entre sí, ya que, por un lado, resulta innegable la concepción circular y eslabonada de ideas en muchos procesos creativos y de solución de problemas; y por el otro, al producir ideas encadenadas, las aptitudes cognitivas participan significativamente.

Se encuentra, también, fuertemente relacionado con la técnica de desconexión de la consciencia de la que habla Jung (citado por Landau, 1987), según la cual, cuando un individuo crea desconectándose de su yo consciente, se genera más fluidamente el proceso de asociación de ideas encadenadas, en donde cada asociación mejora la combinación y hace posible lo inesperado.

Una de las particularidades de este juego es que sus reglas obligan a los jugadores a dejar de lado la censura y a hacerse, en su transcurso, creativamente independientes. La transcripción nos muestra, en sus mejores momentos, un “automatismo psíquico puro (...), un dictado del pensamiento, sin la intervención reguladora de la razón, ajeno a toda preocupación estética o moral” (Breton, 1974, p.38).

Creo que podría incluirse este juego dentro de la categoría *Ilinx* que Caillois reserva a todos esos juegos que suponen un intento de destruir, aunque sea por un instante, la estabilidad de la percepción y de infligir a la conciencia una especie de vértigo.

Con excepción de esta transcripción, no obtuve muchos resultados exitosos, pues los jugadores no permitían el fluido libre desde el inconsciente; sus participaciones eran razonadas, controladas y ordenadas de manera tan consciente que la tensión en el juego se caía rápidamente.

Aunque no intentaré defender esa idea –algo ingenua, en mi opinión— de Breton, según la cual el inconsciente escribe directamente sobre el papel, ni tampoco de explicar cuál es aquí el

rol del yo, considero al ejercicio una muestra de hasta qué punto un yo no-censor amplía nuestras posibilidades perceptivas y creativas.

“Lo que interesa es la forma en que una palabra, escogida al azar, funciona como una *palabra mágica* para desenterrar campos de la memoria que yacían sepultados” (Rodari, 1983, p.8). En cada palabra se hayan escondidos ecos, olores, sonidos. La manera en que los asociamos, realmente crea aproximaciones extrañas. Y ese es precisamente el tema de nuestro próximo aparte.

2.5 LA SINESTESIA Y EL LENGUAJE.

Sabemos de la existencia de la sinestesia desde la antigüedad, pero el inicio de su comprensión en tanto fenómeno lo tenemos sólo hasta el siglo XIX con Francis Galton (mencionado por Eagleman, en la entrevista realizada por Redes, 2009). En realidad, él sólo la definió escuetamente, como la combinación de los sentidos a la hora de percibir estímulos.

De esto hace mucho tiempo y aun hoy la definición de Galton sigue funcionando para la comunidad científica, aunque se ha ido sofisticando. David Eagleman, neurocientífico de la Universidad de Texas, por ejemplo, dice que “el cerebro sinestésico es como la frontera de un país que cruza mucha gente” (Redes, 2009). La analogía de Eagleman es muy dicente, pues experiencias sinestésicas como oler un color o ver un sonido, ponen en diálogo a distintas regiones del cerebro.

La sinestesia es un fenómeno complejo y fuertemente implicado en la manera en que las personas percibimos y comprendemos el mundo. “La percepción sinestésica de la Realidad es perfectamente natural, primigenia” (Redes, 2009), pero la evolución de la actividad simbólica humana, es una especie de negación ante ésta, en el sentido en que consiste en una forma de superar la entropía que la sinestesia supone.

Si experimentáramos sinestésicamente la Realidad, a varios niveles, ésta nos resultaría demasiado vasta y compleja, con la simultaneidad y riqueza de todas nuestras percepciones. En un intento de recogerlas comprensiblemente, las personas, por medio del lenguaje, hemos hecho una construcción de la realidad que nos permite describirla, nombrarla, clasificarla, y categorizarla, para finalmente convencionalizarla.

El Lenguaje nos ha ayudado a generar un conocimiento del mundo y, al reducir y simplificar la Realidad, ha limitado nuestros sentidos. Hemos aprendido casi que una manera única de llegar a cada experiencia sensitiva. En otras palabras, nuestra percepción de la realidad fáctica se encuentra definida y limitada por el lenguaje, de la misma manera que el lenguaje se encuentra condicionado por la ella. Los hechos y fenómenos que constituyen la Realidad, desencadenan experiencias sensoriales que son particulares a cada individuo.

Eagleman (Redes, 2009) ofrece una definición de los sentidos, que nos da algunas pistas acerca de cómo se generan las representaciones mentales en los sinestésicos. Según este científico, es posible hablar de sentidos y de subgrupos de sentidos.

De acuerdo con él, un sentido es esa parte de nuestra percepción con la que experimentamos determinados fenómenos de la Realidad, de una manera particular. Tomemos por ejemplo la percepción del color. Hay un sentido encargado de percibir el color en su totalidad. Ahora, para percibir dicho color, también es necesario percibir los bordes y el movimiento; de estos aspectos del color se encargan los subgrupos de sentidos.

La artista argentina Pepa Salas (Redes, 2009), cuando habla de la forma en que su sinestesia ha contribuido a sus procesos artísticos creativos, nos ilustra un poco al respecto. Digamos que ella posee una psicología del color particular, en la que una idea, emoción o sentimiento coincide con un color, y ese color le permite expresarlo. Funciona así para ella aunque, reconoce, no hay manera de saber qué percibirá o cómo sentirá otra persona, sinestésica o no, cuando vea el resultado de su creación.

Suena sencillo, pero esta reflexión tiene implicaciones ciertamente muy complejas, pues dice Eagleman (Redes, 2009), “no se trata de que los colores, por ejemplo, sean distintos, sino de que toda nuestra Realidad sea distinta”.

Todo parece apuntar a que sí, a que esto de la Realidad es un asunto subjetivo, una construcción del cerebro. Si lo vemos de este modo, la vivencia de la Realidad desde una subjetividad total nos impediría comunicarnos e, incluso, hablar de una realidad objetiva. Pero, por fortuna, “el cerebro tiene *mecanismos*. Uno de ellos, tal vez el más importante, es la percepción, y ésta es fundamentalmente empírica, pues son nuestras experiencias las que nos enseñan a percibir” (Redes, 2009). Dichas percepciones, para poder ser comprendidas por nosotros, deben antes ser mediadas por el Lenguaje.

En este proceso, que insisto en llamar la evolución de la actividad simbólica humana, nuestro cerebro ha alcanzado una especificación extremada en el ordenamiento de nuestras percepciones; ordenamiento que no es otra cosa sino una metaforización de la Realidad, a través del Lenguaje. En esta línea de ideas, el Lenguaje viene a funcionar como un mecanismo sinestésico-cognitivo.

El Lenguaje, recoge y luego simplificar toda la riqueza de nuestras percepciones. Sin embargo, hace también el movimiento opuesto, permitiéndonos realizar, aunque imaginariamente, una conexión entre nuestros sentidos. El Lenguaje es el artefacto maravilloso que nos ha permitido construir todas las ficciones, todos los mundos posibles; y la actividad ficcional es necesaria, no sólo para comunicarnos, sino para que la Realidad exista para las personas y para que las personas consigamos existir en ella.

De ahí el interés de los científicos que en la actualidad se encuentran estudiando las muchas singularidades de la sinestesia y, sin embargo, debido a la vastedad del fenómeno, algunas siguen

escapando a nuestra comprensión. Entre los estudios neurocientíficos más significativos encontramos el de Vilayanur Ramachandran, quien es uno de los investigadores que más ha contribuido al conocimiento del funcionamiento del cerebro humano.

Explica Rachamandran (2007), que la sinestesia se produce en la circunvolución fusiforme. Por ejemplo, una forma de sinestesia que consiste en mezclar las experiencias perceptivas de número y color, ocurre debido a que las respectivas áreas especializadas en percibir y comprender cada uno de estos aspectos de la Realidad, se encuentran justo una al lado de la otra en esta zona del cerebro. Este cruce *anormal* implica una especie de mutación genética.

No obstante, dicha mutación se encuentra, en opinión de Rachamandran (2007), lejos de ser una completa rareza. Para él “todos somos sinestésicos y negamos serlo”, pues su definición de sinestesia es más englobadora; para él no se trata sólo de una mezcla avasallante de experiencias sensitivas, sino de un “enorme cruce de ideas, imágenes y conceptos, aunque cada uno se produzca en distintas partes del cerebro”.

Lo anterior hace de la definición de sinestesia que da Rachamandran un elemento central del proceso cognitivo. Porque, tal y como lo explica el neurocientífico colombiano Rodolfo Llinás (2013), “el cerebro tiene geometría intrínseca, ya que el control cerebral es cruzado”. Su funcionamiento también es intrínseco y constituye un mecanismo que tiene el sistema nervioso de especificar la *geometría externa* de modo sencillo, comprensible; es decir, tiene como función representar las imágenes del universo para poder interactuar con él.

Algunos han considerado a la sinestesia como una especie de don, pero si aceptamos la definición que nos ofrece Rachamandran (2007), la sinestesia no vendría siendo más que “la

forma más primitiva de abstracción: la actividad metafórica”. Es justo lo que los niños hacen. La niñez, desde esta perspectiva, viene siendo algo así como un estado sinestésico olvidado.

Encontramos *muy creativas* las interpretaciones que hacen éstos de la Realidad, por su fuerte tendencia figurativa y lúdica de enlazar ideas que aparentemente no están relacionadas. En eso radica la base de la actividad metafórica humana. Si lo pensamos, dice Rachamandran (2007), “es esto precisamente lo que tienen en común artistas, novelistas y poetas, sinestésicos o no: la habilidad de pensar metafóricamente”.

No solamente la Literatura, sino el arte en general, explora y explota una relación sinestésica con la Realidad, con sus modos de ficcionalizarla. Y esto es porque toda ficción es una gran metáfora que requiere de ciertas habilidades para ser re-creada y vivenciada.

Al pensar la sinestesia de esta manera, en términos de habilidad, la implicamos en el funcionamiento creativo de las habilidades cognitivas. Precisamente por esta razón, el Departamento de Psicología Experimental de la Universidad de Granada se encuentra adelantando estudios acerca de la sinestesia. En opinión de su cuerpo investigativo, estudiar este fenómeno puede ayudarnos a generar experiencias sensoriales más ricas, que nos aporten “mecanismos funcionales a todas las personas para aprender de manera más rápida y clara” (Redes, 2009).

Entre las particularidades de la sinestesia que estos científicos han observado, encontramos que la interconexión entre color y grafemas, ya sean letras o números, es el tipo de sinestesia más común. El investigador argentino Juan Lupiañez (entrevistado por Redes, 2009) expone que, probablemente, se deba a que “filogenéticamente son áreas del cerebro que no se han terminado

todavía de independizar”. Según él, “la especialización de las zonas del cerebro no es del todo innata, sino que se va desarrollando con el tiempo”.

Este fenómeno hace que las personas sinestésicas tiendan a desarrollar más algunas veces la creatividad, otras veces la memoria, que las personas promedio. Ambas son aspectos de la inteligencia. Llinás (2012) define inteligencia como “una propiedad global del sistema que no está localizada en un punto dado y que involucra muchas regiones cerebrales”. En este sentido, un desarrollo integral de la inteligencia implica conexiones cerebrales de orden sinestésico.

Si hacemos una analogía entre el proceso evolutivo de la cognición humana con los procesos de formación de los individuos, podemos encontrar otra explicación al hecho de que sea en la infancia en donde más predomine la tendencia sinestésico-metafórica de percibir e interpretar la Realidad y que “el pensamiento del niños sea de tipo animista” (Bettelheim, p.65, 1977).

Precisamente esto constituye una ventaja para la potenciación de imaginación y las habilidades creativas a partir de la infancia, porque en esta etapa la metáfora permea todas las cosas. No obstante, es al mismo tiempo un gran reto, pues proporcionar experiencias sensitivas ricas y diversas no es una tarea sencilla,

justo porque la imaginación «construye» en base a elementos tomados de la realidad (por esto el adulto es capaz de «construcciones» más grandes) es necesario que el niño, para nutrir su imaginación y aplicarla a tareas adecuadas, crezca en un ambiente rico en impulsos y estímulos, en todas direcciones. (Rodari, 1983, p.148)

En teoría, un individuo formado en una ambiente tal, tenderá a desarrollar estilos de aprendizaje que le permitan acceder a la solución de problemas clara, rápida y creativamente, además de construir múltiples relaciones con el mundo.

2.5.1 EL SONIDO Y LOS SENTIDOS.

De acuerdo con los neurocientíficos David Eagleman (Redes, 2009) y Vilayanur Ramachandran (2007), la tendencia a conectar visión y sonido es innata. Por ello, la exploración del lenguaje en sus dimensiones sonora, sensitiva y creativa es, sin duda alguna, una herramienta eficaz si se pretende estimular procesos de aprendizaje capaces de poner en marcha la actividad metafórica ficcional y permitir el desarrollo de múltiples habilidades creativas.

Son muchos los juegos que se pueden diseñar para estimular este tipo de conexiones. Su complejidad es directamente proporcional al nivel de abstracción que suponga la ficción recreada, y éstas, a su vez, deben estar equilibradas con las edades de los jugadores.

A continuación presento cinco juegos que buscan provocar experiencias sensitivas ricas y estimular conexiones de orden sinestésico.

2.5.1.a Sonido sin referente real. Primera parte.

Estamos acostumbrados a asociar los sonidos a una imagen mental convencionalizada. Una forma de explotar el sonido desde su dimensión sonora es desligándolo de ésta. Un sonido convencionalizado sugiere una imagen mental prototípica única. Uno no convencionalizado ofrece otras posibilidades.

Al primer momento de este juego le llamo *La torre de Babel*. Para jugar a la torre de Babel, les propongo a los participantes la ficción de la torre de Babel como punto de partida. Nos encontramos en la torre de Babel y cada uno tiene su propia lengua. En ese entonces el español todavía no existía. Puede conformarse una ronda, sentados todos al nivel del suelo; o puede ofrecerse como escenario de la torre un espacio determinado, bien sea una habitación, una

cancha, etc. Se le pedirá a los jugadores comunicarse sólo a través de muecas, señas y gestos. El objetivo de este ejercicio es estimular la expresión corporal de los jugadores.

Cuando se haya agotado esta nueva forma de comunicación —por lo general se agota rápidamente— se pasa al segundo momento del juego. Aquí se pide a los jugadores comunicarse con sonidos, recordando siempre que en la torre de Babel no existía el español.

Independientemente de si se ha optado por la ronda o no, es importante que se encuentre la manera de que interactúe el mayor número de participantes.

Con este juego los jugadores se divierten muchísimo, sin importar su edad. Nos acerca a la dimensión *mágica* del lenguaje, al permitirnos imitar la Realidad, expresarnos en ella y, además, brindándonos la posibilidad de *nombrar* el mundo reinventándolo. Probablemente esta sea la razón por la que esta manera peculiar de conversar encanta particularmente a los niños más pequeños, pues éstos se encuentran en un periodo principalmente narcisista en el que ser un *creador* es totalmente fascinante.

2. 5. 1. b Sonido sin referente real. Segunda parte.

El siguiente texto es una fusión de un par de textos creados por las talleristas Ana Isabel Jiménez y Esmeralda Reyes lo encontré en *Espacos de encuentro*, un estupendo libro, y lo utilizo cada vez que puedo:

-“Cala tan. Consi rem. Comisi tanena fanecáns tonán.”

-“¿Rames tores, alamain, fonsicas cobinám anem, alatud?”

-¡Res! Aninfis solocam, camena tarini –canstina nakona kaminas tanam.

- Agenán solotu.

2. 5. 2 Universos olfativos y táctiles.

Antes de comenzar a jugar a Universos olfativos y táctiles es importante que se agrupe a todos los jugadores en dos hileras, de manera que cada participante tenga frente a sí a otro. Se les propone cerrar los ojos y pensar en sí mismos como un color. Es decir, deben escoger un color que los represente, que sea capaz de decir todo acerca de ellos y hasta de reemplazar su nombre. Pero no deben decirlo, sus nombres-colores serán su secreto.

Luego, al abrir los ojos, mentalmente harán el mismo procedimiento con el compañero que tienen en frente. Tratarán mutuamente de adivinar su nombre-color y, si no lo consiguen, se presentarán. Cuando lo hagan, podrán intercambiar parejas y hacer lo mismo.

Los resultados de este momento del juego han sido verdaderamente asombrosos para mí. De un grupo de 14 jugadores entre los 7 y 14 años de edad, sólo 3 no pudieron adivinar el nombre-color de su compañero. De los 11 restantes, sólo 1 lo hizo en el cuarto intento. De los 10 restantes, sólo 2 necesitaron de un tercer intento y los otros 8 lo consiguieron entre el primero y el segundo. De un segundo grupo de 19 jugadores de las mismas edades, todos adivinaron el nombre-color de su pareja y sólo 4 necesitaron de un tercer intento.

El segundo momento de este juego no es del todo una novedad. Aunque no con este mismo nombre y no ejecutado exactamente de esta manera, habla de él Gianni Rodari en su *Gramática de la fantasía* (1986), y también es utilizado por una buena cantidad de maestros de escuela, de teatro y otras Artes.

Consiste en disponer sobre una o varias mesas, cajitas o recipientes. Éstos contendrán sustancias de olores variados: suaves y fuertes, dulces y ácidos, ordinarios y exóticos, sutiles y perturbadores; y también el mayor tipo de texturas posibles, depositando en ellos elementos

como arena, barro, gelatina, hielo, piedras, hojas secas, canicas, dados, trozos de lija, bolitas de icopor, etc.

En mi opinión, la selección de olores y texturas debe hacerse escrupulosamente, escogiendo elementos que se presten convenientemente para cualquiera de las dos aproximaciones. Si no, sugiero separar los recipientes-texturas de los recipientes-olores.

Los jugadores deberán ingresar en la habitación con los ojos vendados y esto debe tenerse muy en cuenta a la hora de disponer del lugar. La principal tarea del tallerista es conducirlos por la habitación. Es una tarea complicada, porque, al mismo tiempo, no debe interferir nunca con el sentido del destino de los jugadores, haciendo cosas como apresurándoles para darle paso a otros jugadores o hablar durante la experiencia

Si se cuenta con muchos participantes, puede resultar más conveniente contar con varias habitaciones y disponer en cada una sólo una porción de los recipientes; así no se les incomodará con esperas demasiado largas. Aunque pueden entrar en grupos pequeños, particularmente prefiero que ingresen a la habitación de manera individual, pues considero que se trata de un ejercicio de introspección.

Al ingresar al Universo olfativo y táctil, se invita a los jugadores a pensar sólo en colores; es decir, el juego consiste en decir el primer color que pasa por la mente al percibir cada fragancia o textura. Esto de hablar en colores, es un ejercicio bastante sinestésico. Más allá de si la percepción involucra en sí misma un color, el juego re-crea una ficción que traspone a los participantes en otro universo, obligándonos a establecer asociaciones y conexiones que no tienen sentido fuera de su esfera. Universos olfativos y táctiles, me parece, permite construir una metáfora todavía más abstracta de la Realidad, ofreciendo nuevos puentes y posibilidades.

Por último, los jugadores se reúnen, escriben y hablan entre sí de la experiencia, y se les invita a pasear por las habitaciones, con los ojos descubiertos.

Me ha resultado particularmente curioso el observar ciertas coincidencias en los colores asignados a algunos elementos, al jugar Universos Olfativos con grupos diferentes.

Lamentablemente, cuando cobré conciencia de ello, alcancé a registrar las experiencias de sólo tres jugadores. En las siguientes tablas, doy cuenta de ese registro. Los elementos se encuentran en el orden en el que estaban dispuestos durante la sesión.

OBJETOS	COLOR(ES) ASIGNADO(S) POR EL JUGADOR # 1	COLOR(ES) ASIGNADO(S) POR EL JUGADOR # 2	COLOR(ES) ASIGNADO(S) POR EL JUGADOR # 3
Fragmento de arrecife (textura)	Blanco	Blanco	Café
Pulpa de piña (olor)	Naranja	Amarillo y naranja	Amarillo
Chaquiras para hacer collares (textura)	Negro	Café	Rojo
Pulpa de papaya en estado de descomposición (olor)	Café	Amarillo	Verde
Sombrecitos de eucalipto (textura)	Amarillo	Negro y café	Café
Orégano seco (olor)	Verde y blanco	Negro	Verde

OBJETOS	COLOR(ES) ASIGNADO(S) POR EL JUGADOR # 1	COLOR(ES) ASIGNADO(S) POR EL JUGADOR # 2	COLOR(ES) ASIGNADO(S) POR EL JUGADOR # 3
Piedra pómez (textura)	Gris	Blanco	Piel
Tubo metálico (textura)	Gris	Plateado	Plateado
Cáscara de piña (textura)	Café	Amarillo	Café
Madeja de lana (textura)	Blanco	Rosado	Fucsia
Hojas de eucalipto secas (olor)	Verde	Verde	Verde
Hojas de eucalipto secas (textura)	Amarillo	Verde	Café
Concha marina grande (textura)	Blanco, anaranjado, amarillo, azul, verde, piel y <i>verde bajito</i>	Verde	Verde y café
Semillas de papaya humedecidas en la pulpa (textura)	Blanco	Blanco	Negro
Caracoles pequeños (textura)	Café	Café	Café

OBJETOS	COLOR(ES) ASIGNADO(S) POR EL JUGADOR # 1	COLOR(ES) ASIGNADO(S) POR EL JUGADOR # 2	COLOR(ES) ASIGNADO(S) POR EL JUGADOR # 3
Fragmento de coral marino (textura)	Gris	Blanco y café	Blanco
Hojas secas de laurel (olor)	Verde	Verde	Verde
Hojas secas de laurel (textura)	Verde	Verde	Café
Semillas de roble (textura)	Café	Café	Café
Piña –de pino— (textura)	Amarillo	Café	Anaranjado
Fragmentos de aluminio (textura)	Gris	Trasparente	Negro
Incienso de polen (olor)	Verde	Negro	Morado
Huesos de pollo (textura)	Amarillo	Piel	Piel
Semillas de Gualandai (textura)	Verde	Negro	Verde

OBJETOS	COLOR(ES) ASIGNADO(S) POR EL JUGADOR # 1	COLOR(ES) ASIGNADO(S) POR EL JUGADOR # 2	COLOR(ES) ASIGNADO(S) POR EL JUGADOR # 3
Tapa de hierro oxidada (textura)	Gris	Café	Plateado
Algodón (textura)	Blanco	Blanco	Blanco
Crin de caballo (textura)	Amarillo	Amarillo	Negro
Esencia de sándalo (olor)	Amarillo	Blanco	Morado

La muestra no es muy representativa como para poder apreciar muchas coincidencias y algunos de los resultados, más que ser conexiones de orden sinestésico, se tornaron en un juego adivinatorio. No obstante, lo que observé a lo largo de las dinámicas no deja de serme interesante. Este es un tema que me gustaría estudiar con mayor profundidad, en el futuro, utilizando elementos menos adivinables, comparando las experiencias de jugadores adultos y niños, y registrando más organizadamente los datos.

2. 5. 3 ABC colores.

Para jugar a *ABC colores*, encuentro ideal jugar con anterioridad a Universos olfativos y táctiles, pues así los jugadores ya han adquirido entrenamiento en el plano de las experiencias sensibles, lo que les facilita generar más fácil y creativamente conexiones de orden sinestésico.

Como punto de partida se hace una lectura grupal del poema *Vocales*, de Arthur Rimbaud. Puede mostrarse en una diapositiva, escribirse en el tablero o en una cartelera lo suficientemente grande:

Vocales.

A negro, E blanco, I rojo, U verde, O azul: vocales

algún día diré vuestro nacer latente:

negro corsé velludo de moscas deslumbrantes,

A, al zumbar en tomo a atroces pestilencias,

calas de umbría; E, candor de pabellones

y naves, hielo altivo, reyes blancos, ombelas

que tiemblan. I, escupida sangre, risa de ira

en labio bello, en labio ebrio de penitencia;

U, ciclos, vibraciones divinas, verdes mares,

paz de pastos sembrados de animales, de surcos

que la alquimia ha grabado en las frentes que estudian.

O, Clarín sobrehumano preñado de estridencias

extrañas y silencios que cruzan Mundos y Ángeles:

O, Omega, fulgor violeta de Sus Ojos. (Conte et al., 2009, p.20)

Posteriormente, cada jugador pensará en letras, vocales o consonantes, que le gusten de manera particularidad. Con los ojos cerrados, jugará mentalmente con el sonido de cada letra, hasta que aparezca mentalmente un color. Luego tomará cada letra con su color y escribirá todas las palabras, ideas, emociones y conceptos que se le ocurren al pensar en letra y color como una misma cosa. Las siguientes transcripciones, son fragmentos de algunas creaciones de niños y niñas del sector de la Avenida Perimetral, de la ciudad de Cartagena:

Niño de 12 años:

*S negro Serpiente en el Agua Azul Sapo Saltando en la Cuba con los Pájaros En la Ciénaga
regada con Serpientes que Pican Serpiente Se Come al Sapo Serpiente*

Niña de 9 años:

E morado el elefante entorna la entrada morado inmortal.

Niño de 13 años:

O oscura escurrida noche pelea problema irrespeto

S salmón sabiduría tristeza alegría armónica

C café odio irrespeto bobo infeliz rabioso

A azul felicidad pelea amor paz fecundación

R rojo felicidad amargura infiel preocupación sangre

En las significaciones que cada jugador atribuye a la asociación tan arbitraria letra-color, revelan su realización creativa individual. El ejercicio de socialización es muy importante en este juego, pues al compartir sus creaciones, cada participante re-crea para sí la ficción construida por el resto, lo que constituye experiencias cognitivo-sensitivas adicionales.

Es un juego muy hermoso, porque el puente que construye comunica la experiencia sensible con la emotiva, y ejercita la capacidad de expresar, transmitir y crear emociones a través del lenguaje.

3. TERCER CAPÍTULO:

“LA CREATIVIDAD Y EL PROCESO CREATIVO”

3.1 CREATIVIDAD, IMAGINACIÓN Y FANTASÍA.

*“Si dispusiéramos de una Fantástica,
como disponemos de una Lógica,
se habría descubierto el arte de inventar”.* Novalis

Cuando uno se apasiona por algo, termina por volverse un verdadero fastidio. En cualquier lugar, a cualquier hora, uno consigue la manera de llevar la conversación hacia ese interés único. Y muy rara vez se logra el *efecto espejo*, pues no se pueden prestar las pasiones propias a los demás. Lo que es una verdadera lástima.

Hace algún tiempo alguien tuvo la bondadosa idea de prestarme el libro *Gramática de la fantasía*, del italiano Gianni Rodari. Es un libro tan hermoso que me hubiese encantado haberlo escrito yo. El motivo de mi fascinación es el hecho de saber que existió en el mundo alguien que amó tanto, y muy seguramente más que yo, el arte de jugar a crear ficciones, particularmente con niños. ¡Regocija tanto esto del espejo!

Aunque es posible que existan en el mundo muchas personas con la misma pasión —o al menos eso espero— y a pesar de que no las conozco, estoy casi segura de que muy pocas llegarán a escribir algo tan bonito y sencillo como Rodari. Pienso que sería verdaderamente maravilloso que todos los académicos logaran esto. Pero eso tampoco se contagia, lo que también es lamentable. Dejando de lado las lamentaciones, centrémonos en el autor.

El arte de inventar por medio del lenguaje fue su mayor interés. Dedicó gran parte de su vida a explorar la creatividad infantil, la función de la imaginación y las *técnicas* para disfrutarla. En estas últimas es muy evidente la fuerte influencia del surrealismo —la que él admite perfectamente—, como veremos más adelante en algunos de los juegos que diseñó haciendo adaptaciones a los creados por Rodari.

Por ahora, vamos a dirigir nuestra atención en el seguimiento histórico que hace el autor, y las definiciones que ofrece el mismo, de los conceptos que nos ocupan en este aparte.

Para empezar, imaginación y fantasía son dos palabras que en algún momento significaron exactamente lo mismo, para muchos personajes brillantes, de Aristóteles a San Agustín. Pero cómo culparlos, si incluso hoy utilizamos una y otra indiscriminadamente. La génesis de estos dos conceptos la encontramos en el seno de la historia de la filosofía y su distinción no hace aparición sino hasta el setecientos con Wolff (citado por Rodari, 1983). Para él la cuestión funciona así: el hombre parte de algo que le es desconocido y entonces produce una imagen que le permite crear un concepto. A este movimiento le llamó *facultas fingendi*, que viene siendo lo mismo que la imaginación creadora, la facultad poética. Muy diferente, según él, a la “facultad de producir percepciones de las cosas sensibles, pero ausentes” (p.146).

A simple vista, para mí, no hay una diferencia tajante, pues partir de algo ausente o no-ausente, no cambia la dirección ni el sentido fundamental del movimiento. La diferenciación, me parece, radica en la complejidad de los niveles de metaforización y de las posibilidades *combinativas* de las *facultas fingendi*; el artista puede mezclar imágenes para producir conceptualizaciones que le permiten la edificación de mundos posible.

Encontramos correspondencias entre esta distinción y la que nos proporciona Hegel (citado por Rodari, 1983) entre fantasía e imaginación, aunque la de este último autor tal vez nos ofrece una diferencia más definitiva. Como lo ve Hegel, se trata de algo sencillo: aunque ambas parten de la inteligencia, lo que ocurre, nos dice, es que con la imaginación simplemente reproducimos y con la fantasía nos permitimos crear, trascender la Realidad. De este modo, la fantasía queda en absoluta exclusividad de los artistas.

Encontraría muy acertada la diferenciación Hegeliana, de no ser por el hecho de que nos deja ante una suerte de jerarquización de la inteligencia, bastante burguesa, por lo demás, en la que artista y hombre común aparecen como necesariamente irreconciliables.

La descripción de Vygotski (citado por Rodari, 1983), en cambio, consigue conciliarlas con muchísima sencillez. Su visión de la cuestión es que todos las personas, sin importar nuestros contextos socioculturales, poseemos la capacidad de imaginar, simplemente porque se trata de “un modo de operar de la mente humana” (p.148). Además nos concede a todos la aptitud creativa. Sin embargo, esta última, hace la salvedad, puede ser fuertemente influenciada por el entorno.

Bruno Ciari (citado por Rodari, 1983), nos habla también acerca de esta influencia. Este autor parte de la idea de que existe una estrecha relación entre la actividad expresiva y creativa, y la experiencia científica. El punto de contacto, dice Ciari, se encuentra en el hecho de que ambas se basan de las experiencias con el entorno. No hay experiencia científica sin creatividad, de hecho la primera se nutre de la segunda para conseguir desarrollarse como hábito y habilidad.

Digamos que cualquier ser humano, sea o no científico o artista, en sus múltiples procesos cognitivos, estará más *entrenado* para resolver problemas si durante toda su formación ha tenido la oportunidad de estar en contacto permanente con experiencias propicias para la expresión de su creatividad. Otros teóricos son de la misma opinión. Acerca de esto hablaremos un poco más en el aparte titulado *El sentido del destino*.

Todos aquellos que han buscado la comprensión de la imaginación y la fantasía, de sus papeles en el complejamente fascinante juego de crear ficciones, evidencian su *arrobamiento* en esta preocupación por atrapar la esencia misma de éstas, por comprenderla y hacerla suya.

Rodari (1983), por ejemplo nos dice: “tenemos muchas inteligentes teorías acerca del juego, pero no disponemos aún de una fenomenología de la que le de vida” (p.145). Suena bonito, pero no termina de gustarme, porque ¿cómo pensar a la imaginación a la luz del positivismo? Eso implicaría considerar a la imaginación en tanto fenómeno objetivo. Y lo más que podremos es interpretarla como fenómeno objetivable. Como bien lo dice Sartre (citado por Rodari, 1983), “la imaginación es un acto, no una cosa” (p.147); un acto que está hecho, además, de esa sutil materia de la que están hechos los sueños.

3.2 EL PROCESO CREATIVO.

Comprender el funcionamiento y la naturaleza del proceso creativo implica, a su vez, la comprensión del pensamiento humano. Lo que explica el hecho de que la génesis de este tipo de estudios se encuentra en la Psicología del Pensamiento. El interés por esta comprensión ha sido común a muchos investigadores.

Uno de los científicos que más aportó al conocimiento del proceso creativo fue Graham Wallas (citado por Landau, 1987). Para él, resultaba evidente la relación entre el proceso creativo en el pensamiento científico y en la creación artística. Sin embargo, establece una diferencia entre ambos, pues, dice Wallas, mientras “el científico busca descubrir nuevos hechos o principios, el objetivo del artista, en cambio, es la interpretación de las cosas, de las relaciones entre las cosas y de los valores imaginarios que tejen estas relaciones” (p.1).

Diferenciación que actualmente puede parecer insatisfactoria, pues, por un lado, es posible afirmar que muchas veces la tarea de los científicos es precisamente interpretar fenómenos y valores imaginarios, ya sea de manera aislada, o inmersos en redes de relaciones. Y por el otro, el artista, al igual que el científico, puede encontrarse interesado en descubrir y re-descubrir hechos y principios, desde su saber específico.

Entre los aportes de Wallas, también podemos destacar la diferenciación de 4 fases: preparación (percepción del problema y reunión de la información referente al mismo), incubación (búsqueda inconsciente de la solución), iluminación (aparición repentina de la solución) y verificación (valoración de la solución encontrada).

La fase de preparación consiste, según Irving Taylor (citado por Landau, 1987), en la recopilación de la materia prima, es decir, todos los conocimientos que han de ser utilizados

durante el acto creativo. La manera en que un individuo creativo recoge experiencias no es organizada y, en cambio, sí muy amplia. Podemos arriesgarnos a afirmar que la riqueza de la creación será directamente proporcional a este proceso empírico.

Este período, además, está caracterizado por ser, por un lado, una etapa de ingenuidad y, por el otro, un estadio fundamentalmente sensitivo. La sensibilidad va de la percepción del entorno, y la ingenuidad de la interpretación que da el creador a esta percepción. Es en este sentido que apunta Jones (citado por Landau, 1987), al definir ingenuidad como un rasgo inherente a la personalidad creativa.

La incubación es una etapa que puede estar acompañada de excitación y frustración en el individuo creativo, pues las experiencias acumuladas inician un proceso de planeación de la solución del problema. Acerca de si este proceso se realiza de manera consciente o no, existen diferentes posturas.

Los que se inclinan por el inconsciente, como Poincaré (citado por Landau, 1987), argumentan que cuando dichas experiencias se ven ligadas y van siendo ordenadas siguiendo un estereotipo, es decir, de manera –más— consciente, menos creativo resulta el proceso. Otros investigadores, como Woorwoth y Schiossberg (citados por Landau, 1987), toman a esta fase como un necesario y consciente distanciamiento del problema.

La iluminación, en cambio, es la fase en donde toman forma, de manera repentina, los conocimientos y las experiencias acumuladas durante la fase de incubación, como una suerte de descubrimiento. Un individuo no-creativo, dice Landau (1987), jamás alcanzará esta fase ni la anterior, pues sus experiencias y percepciones, y su interpretación de las mismas están inevitablemente sujetas a los estereotipos.

La verificación es la última parte del proceso creativo y tal vez la más compleja, pues, siguiendo a Landau (1987), el individuo creativo verifica la solución que ha creado, la configura y re-configura en un lenguaje, adecuándola a su entorno, de manera que pueda comunicarla.

La actividad simbólica es más fuerte en esta fase, ya que la necesidad de comunicación exige una nueva visión de la solución para hacer de ella algo objetivable. En esta fase el individuo creador verifica si intencionalidad y resultados son de algún modo equivalentes, si los resultados obtenidos son aquellos que quería expresar.

Si bien la etapa de preparación exige al individuo creativo la comunicación con su mundo interior, con sus emociones, experiencias y conocimientos, la verificación consiste en la comunicación de este individuo con su mundo exterior, objetivo.

Aunque esta descripción del proceso es lo suficientemente detallada, años más tarde, Dewey (citado por Landau, 1987), la amplía a cinco fases (la dificultad percibida; la comprensión y definición del problema; la elaboración de una lista de soluciones posibles; las consideraciones hipotéticas de distintas soluciones; y la comprobación de las soluciones adoptadas). Posteriormente, Johnson (citado por Landau, 1987), reduce estas cinco fases a tres (preparación, producción y enjuiciamiento), y Merfield (citado por Landau, 1987), vuelve a ampliarlas a cinco (preparación, análisis, producción, verificación y nueva aplicación). Lo interesante no es el número de fases, sino es la correspondencia directa que existe entre ellas.

La investigadora Chaterine Patrick (citada por Landau, 1987), tomando como objeto de estudio las experiencias artísticas de algunos pintores y poetas, se encargó de verificar de qué modo están todas estas fases presentes en la praxis. La conclusión de su estudio fue que las fases efectivamente se dieron en todos los individuos creativos analizados, y que la relación entre cada

una de ellas es tan estrecha que su delimitación no podía apreciarse con claridad. Esto nos sugieren que esto de las fases no es sino una abstracción conceptual, que si bien nos permite aproximarnos a la comprensión del proceso creativo, en tanto *formas* de acceder a la solución, no son etapas necesariamente secuenciales.

Eindoven y Vinacken (citados por Landau, 1987), observando también esta difusa delimitación entre las fases, definieron el acto creativo como un proceso dinámico continuo, tanto para científicos como para artistas. De acuerdo con sus estudios, lo que varía de un individuo a otro es únicamente el orden de las fases y las *formas* de atacar el problema.

Para poder hablar de *problema*, dice Guilford (citado por Landau, 1987), es indispensable que exista un individuo que, partiendo de cierta situación o estímulo, se encuentre con la *necesidad* de llegar a una meta determinada, y ésta “conlleve a una cierta novedad, por mínima que sea” (p.1).

No obstante, aporta Graumann (citado por Landau, 1987), este individuo, para satisfacer su necesidad, ha de utilizar una serie de procedimientos, técnicas u operaciones, que deben ser desconocidos para él, pues de lo contrario no sería pertinente hablar de problema. Arnold (citado por Landau, 1987) aclara que la elaboración de este procedimiento implica que el individuo haga uso de sus experiencias anteriores, las combine y traslade a nuevas estructuras.

Una de las conclusiones más valiosas acerca del estudio de los procedimientos, es la idea de que esta *adecuación* del estímulo, este *jugar* con lo conocido para llegar a lo novedoso, hace que, en palabras de Guilford (citado por Landau, 1987), “toda solución de problemas constituya un acto creativo” (p.2).

Un aspecto problemático en el planteamiento de Arnold, es la división que propone fundada en la forma en cómo se accede a *la solución del problema*. Básicamente, se refiere al hecho de que algunos artistas construyen sus creaciones con organización sistemática y otros, en cambio, lo hacen con absoluta libertad, siguiendo a la *inspiración*. Encuentro esta división sumamente reduccionista, teniendo en cuenta que, técnicamente es tan ingenioso como decir que existen personas más organizadas que otras.

Por otro lado, si bien toda persona posee tendencias determinadas para la organización de procesos cognitivos, cada problema y cada proceso creativo es diferente. En otras palabras, aunque se trate de una misma persona, artista o científico, existirá siempre la posibilidad de acceder a la solución, de organizar un proceso creativo de acuerdo a las particularidades del mismo.

Durkin (citado por Landau, 1987), por su parte, habla de tres tendencias básicas en los modos de acceder a la solución: la tentativa y error, la organización repentina y el análisis gradual. En la primera, no se ha intentado plantear desde el principio el llegar a la meta como una necesidad y, por ende, las actuaciones no están predeterminadas. La comprensión real de lo que se está creando o resolviendo, no constituye una necesidad y tampoco es factible, pues sólo lo será posteriormente de forma retrospectiva. Aunque Durkin no habla del azar, creo que esta vía de acceso podría definirse a partir de vectores de sentidos direccionados por el azar, como lo entiende Zabala.

Cuando, en cambio, se accede a la solución del problema a través de la organización repentina, el individuo, según Durkin, va haciendo una elisión gradual del caos creador. Todo va cobrando claridad y se va haciendo posible la comprensión real. Esta especie de conciencia le

permite al sujeto reevaluar las actuaciones posteriores y prever los efectos ulteriores de las mismas.

Todo esto le genera al individuo alivio y satisfacción, muy similares, por cierto, al placer de Huizinga; así, en el juego de crear, el goce puede estar determinado en gran medida por la comprensión, el ordenamiento y la armonización del caos.

El análisis gradual, por su parte, es una vía de acceso en donde la meta está perfectamente delimitada desde el principio, lo que desarrolla toda una planificación. El desarrollo y la comprensión de cada uno de los pasos necesarios para la solución, aclara Landau (1987) van surgiendo progresivamente. Para ello, el individuo puede o no remitirse a unas estructuras aprendidas.

Una debilidad en la propuesta de Durkin es el hecho de que las vías de acceso pueden fusionarse. Una creación puede estar perfectamente planificada y organizada, sin que esto tenga que dejar de lado el azar. Tampoco existe una garantía de que tal división se mantenga latente en todo lo largo de un proceso, de que el fallo y el error, o la *inspiración* de Arnold, irrumpen con absoluta libertad y den hermosamente la vuelta a la tortilla.

3.3 EL COMPORTAMIENTO CREATIVO.

3.3.1 La actitud creativa.

Cotidianamente escuchamos y usamos a menudo la palabra actitud, la gran mayoría de las veces sin reflexionar de las implicaciones del concepto. En publicidad, canciones, etc. nos encontramos con esto de la actitud y, finalmente, “todo es cuestión de actitud”, lo que no está nada mal. En las escuelas se repite sin cesar “no me gusta su actitud”, “es una pésima actitud en la vida” y otras por el estilo. Y es justo ahí en donde empiezo a creer que la palabra actitud se ha trivializado peligrosamente.

De acuerdo con Allport (citado por Landau, 1987), la actitud nace de la experiencia. Es en la ella en donde se va cultivando una actitud positiva o negativa, creadora o pasiva. Si reflexionamos acerca de lo que la mayoría de los maestros identifican como una actitud negativa, inmediatamente nos damos cuenta de que se refiere a *acción*, porque el tipo de sujeto que se busca formar en las escuelas actuales es precisamente uno de actitudes pasivas y habituadas, desconectado de sus contextos y poco flexible cognitivamente. Hecho peligroso, ya que este tipo de experiencias resultan como moldeadoras de la actitud y por lo tanto comprometen las capacidades creativas de los individuos, para toda la vida.

La actitud, en términos de Allport (citado por Landau, 1987), involucra el estado anímico y el neurológico de un individuo, conjugándolos en la disposición para la acción. Por ende, tiene un carácter fundamentalmente individual.

En otras palabras, la actitud es aquello que determina el dinamismo y las reacciones del individuo sobre los objetos y situaciones con los que se encuentra en conexión y, ni que decir de la capacidad de este sujeto para establecer conexiones con las mismas.

Si bien la actitud es individual, las experiencias brindadas en los procesos de formación son determinantes en ellas, pues una vez formada, la actitud se convierte en una especie de tendencia o patrón individual del que dependerán las capacidades creativas y de solución de problemas.

De acuerdo a los planteamientos constructivistas acerca de la cognición, de Humberto R. Maturana (citado por Schmidt, 1997) “el aprendizaje ya no puede concebirse como una acumulación de representaciones de la realidad, sino que debe entenderse como transformación del comportamiento a través de la experiencia” (p.213).

3.3.2 La disposición creativa.

Aunque el concepto de actitud y el de disposición están estrechamente relacionados, Allport (citado por Landau, 1987), establece una diferenciación partiendo de lo que podríamos llamar las características más sincrónicas del segundo. Es decir, mientras la actitud influye las reacciones de los individuos a lo largo de sus vidas de manera más o menos permanente, la disposición se refiere al estado específico que hace posible, en este sujeto, una actividad o reacción de manera particular.

Según lo anterior, una persona será potencialmente más creativa al haberse enfrentado a situaciones específicas y diversas, que le hayan planteado la necesidad de reaccionar de una manera diferente. La potenciación de la creatividad implica, por lo tanto, provocar situaciones que le permitan a los individuos involucrar varios sistemas de representación de forma simultánea.

3. 3. 3 Rigidez funcional y flexibilidad.

Este par de conceptos fueron acuñados por Guilford (citado por Landau, 1987), en su modelo de intelecto, tras estudiar las disposiciones de un grupo de individuos del campo de la ingeniería en el proceso de solución de problemas. Observó la tendencia a usar un conjunto de estrategias preferentes o disposiciones habituales en el acto de crear, y lo consideró tan importante como las ideas mismas en un proceso creativo. Importante, y en cierto modo peligroso, pues esta tendencia algunas veces dio como resultado lo que denominó rigidez funcional: disposiciones habituales elevadas a la calidad de métodos o técnicas que entorpecían el proceso.

Con el tiempo, algunas personas, unas más rápidamente que otras, se adecuaron a los problemas que debían resolver y las disposiciones habituales fueron reemplazadas por otras nuevas. A medida que el tiempo transcurrido entre el uso de la disposición habitual y el de la nueva aumentaba, la rigidez funcional disminuía.

Al considerar el factor *tiempo* redefinió el concepto, señalando así el de flexibilidad como concepto opuesto. También observó que en algunos individuos la flexibilidad se había dado de manera espontánea, mientras que en otros tuvo que ser inducida a través de la observación de usos y accesos desacostumbrados.

En todos los casos, siendo la flexibilidad inducida o espontánea, el factor tiempo actuó modificando la rigidez funcional. Y no sólo eso: con el *tiempo*, al proponer nuevos y diferentes problemas, la flexibilidad se iba haciendo cada vez más espontánea: los sujetos cambiaban cada vez con más frecuencia y facilidad de una información a la otra, se alejaban de los objetos para clasificarlos, redefiniéndolos y utilizándolos en una nueva función.

El estudio de Guilford, a pesar de que en la actualidad no se trate propiamente de una novedad, me parece sumamente valioso y significativo por lo que aporta a la idea de que sí es posible aportar experiencias que contribuyan a la formación de individuos creativos, que habilidades creativas, como la flexibilidad cognitiva, son altamente potenciables y necesarias en todos campos de lo humano.

3.4 SUPUESTOS QUE FAVORECEN LA CREATIVIDAD.

Para Gough (citado por Landau, 1987), la creatividad resulta impensable sin estar acompañada de la originalidad. De ahí que los factores propuestos por él parten de la misma. Además de la flexibilidad cognitiva, Gough identificó otros cuatro factores: la capacidad intelectual, la búsqueda como hábito mental, la sensibilidad estética y el sentido del destino.

La capacidad intelectual, la flexibilidad cognitiva y la búsqueda como hábito mental son perfectamente equiparables al modelo de intelecto de Guilford (citado por Landau, 1987). El sentido del destino no es definido en términos trascendentales –ni mucho menos— sino psicológicos; básicamente se trata de seguridad, confianza.

La interpretación que hago de la sensibilidad estética de Guilford. hace que ésta me resulte un juego fascinante en el que el artista lucha con la complejidad, es vencido, atrapado por ella y acogido en su estructura hasta que consigue vencerla. En este vencimiento, la forma del caos es desordenada por la armonía, y este sujeto *crea* su propio orden, para así traducirlo en una representación comunicable. No por ello dejando ésta de ser exquisitamente compleja.

Esto, por supuesto, cuando el nivel creativo es alto. Según Brewster-Ghiselin (citados por Landau, 1987), se puede determinar el alto grado de creatividad teniendo en cuenta que el nivel de re-estructuración del mundo significativo sea alto y el de representatividad, bajo.

No es difícil encontrar paralelos con los conceptos plano y trasfondo de Iser (1997), y con el de principio de selección de Dolezel (1997), según el cual “el arte opera selectivamente, prefiriendo o potenciando unos aspectos en detrimento de otros” (p.89).

La idea del re-surgimiento armónico del desorden, en el que se hace posible lo inesperado, y la de que ninguno de los 5 factores de Gough se encuentran exentos de la posibilidad de ser fomentados, desarrollados, fortalecidos o incrementados, ha influenciado enormemente la mayoría de los juegos diseñados en este trabajo.

3.5 ¿CÓMO FOMENTAR EL SENTIDO DEL DESTINO?

De seguro puede pensarse como trillada la idea de la seguridad y libertad psicológicas como factores imprescindibles para estimular la creatividad. No obstante, el asunto es mucho más delicado, ya que la inseguridad, particularmente durante los procesos de formación, es una de las causas que hacen de algunos individuos, personas tan poco creativas.

La seguridad no sólo es un sentimiento, sino que garantiza la *integridad*. Un ser humano inseguro difícilmente desarrolla las habilidades cognitivas primordiales: indagar, sintetizar, describir, narrar, significar, organizar, interiorizar, integrar y criticar. Para Álvarez, C. & González E. (2002), son estas habilidades las que nos permiten construir una visión lógica del mundo y, a través de ella, identificamos, aclaramos, nos apropiamos y concientizamos, y, finalmente, re-construimos teorías, leyes y conceptos científicos.

En lugar de esto, las escuelas actuales destruyen la ciencia:

Todos nacemos científicos. Cuando nacemos nos preguntamos qué pasa ahí fuera, nos preguntamos el por qué de todas las cosas. Y luego, algo pasa. Los años peligrosos son la escuela primaria y secundaria (...) Einstein dijo alguna vez: Cada florecita de curiosidad es aplastada por la sociedad. (Kaku, 2011)

Por ello, la formación de individuos curiosos, críticos y, por ende, altamente creativos, implica libertad y la libertad, según Rogers, responsabilidad (Landau, 1987). También Schiller insiste en que el único medio de dar la libertad al hombre es por medio de la libertad.



(Isla Fuerte, Bolívar. 2012). Talleres de Escritura Creativa. Registro fotográfico personal.

Se imprime inseguridad de múltiples maneras. Los factores tiempo y espacio son constantemente algunos de los limitantes más difíciles de eludir por la forma en que el sistema educativo está organizado. Se “corrige” postura corporal, uso de herramientas y formas de expresión verbal. La función de acompañante del docente durante el proceso es fuertemente malinterpretada y termina convirtiéndose en un ojo crítico y evaluador, que condiciona al individuo y limita su percepción.

Esta tarea, en mi opinión, debería entenderse sólo en términos de provocación; el docente debería ser un provocador de la creatividad —¡que puede cultivarse en tantos sentidos!— y de la imaginación. “Justo porque la imaginación *construye* en base a elementos tomados de la realidad, es necesario que el niño, para nutrir su imaginación y aplicarla a tareas adecuadas crezca en un ambiente rico en estímulos e impulsos, en todas las direcciones” (Rodari, 1983, p.148).

El sentido del destino se fomenta sólo mediante experiencias que robustezcan el “sentido de seguridad del sujeto, su capacidad de crecer, su placer de existir y de conocerse” (Rodari, 1983, p.44); y esto sólo es posible a través de una actitud permisiva, que, en palabras de Rogers (citado por Landau, 1987), “le posibilite al individuo manejar lúdicamente percepciones, conceptos y significados” (p.18), que le conceda la libertad de *crear* una expresión simbólica particular.

3.6 LA CREACIÓN GRUPAL.

La influencia de la situación grupal sobre el pensamiento creativo puede llegar a ser altamente favorable. Según Bruner (citado por Landau, 1987), la conducta objetiva representa una condición indispensable para el pensamiento creativo, y la situación grupal permite que cada individuo se objective. Esta misma idea es compartida por Rodari (1983), quien considera que en la experiencia grupal todas las experiencias individuales, los recuerdos y los ritmos personales entran en juego con la función crítica del grupo.





(Villa Restrepo, Tolima. 2013). Talleres de Escritura Creativa. Registro fotográfico personal.

Diseño y creación grupal de un mural, para la Biblioteca de la vereda. La situación grupal fue favorable. La observación de nuevos usos indujo a la flexibilidad.

Otro rasgo favorable de la creación grupal es que fomenta en los individuos la flexibilidad cognitiva. Cuando la dinámica del grupo permite a cada sujeto participar y expresar libremente sus ideas, y cuando esta retroalimentación impulsa a los individuos a un pensamiento creativo, podemos decir que el ejercicio grupal ha sido exitoso.

La noción de club de la que habla Huizinga (2007), permite al jugador *flotar* a través de la dinámica del acto creativo, acogiendo diferentes roles –autores, actores y espectadores—; y esta versatilidad favorece su creatividad en todo momento, en cualquier dirección.

Sin embargo, no siempre ocurre de esta manera. De hecho, son muchos los teóricos que se encuentran en desacuerdo con el trabajo grupal para el desarrollo del pensamiento creativo. D. W. Taylor & McNeman (citados por Landau, 1987), por ejemplo, encontraron resultados muy poco satisfactorios, pues observaron que, si bien la cantidad de ideas producidas por el grupo es mayor a la de individuos que trabajaban de forma aislada, no por esto son de mayor calidad.

Son muchos los factores que pueden hacer de la creación grupal poco productiva en términos de calidad, y esto hace que su evaluación sea compleja. Entre los factores que intervienen en la efectividad de la creación grupal, Drew (citado por Landau, 1987) se encontró con el clima del grupo. Esto se refiere a la homogeneidad o heterogeneidad –ya sea en términos sociales o de habilidades- del grupo. Drew observó que entre más homogéneo y más pequeño fuese el grupo, mejores eran los resultados obtenidos.

Si bien es cierto que la homogeneidad puede representar un clima ideal, tal y como afirman D. W. Taylor & McNeman, en la práctica he podido comprobar que en muchas situaciones la heterogeneidad impulsa a los sujetos a pensamientos creativos al mismo tiempo que potencia la flexibilidad.

Por otro lado, tenemos la naturaleza misma del acto creativo. Hay experiencias creativas que se nutren con el intercambio de puntos de vista entre los participantes y enriquecen su construcción en la observación del otro. Sin embargo, existen otras que exigen introspección y una exploración profunda de la subjetividad. En un acto creativo de este último tipo, este intercambio será indudablemente un factor capaz de entorpecer todo el proceso.

De acuerdo con lo observado por D. W. Taylor y McNeman en sus estudios de la situación grupal, dice Landau (1987), el intercambio influye en el bajo nivel de flexibilidad y de identificación con el problema. El grado de identificación con el problema se encuentra estrechamente relacionado con otro elemento, el de la disposición. En un grupo, ya sea homogéneo o heterogéneo, puede haber individuos para los que la situación grupal sea favorable y otros para los que no.

Un mismo individuo puede responder favorablemente en un acto creativo determinado y no en otro, o incluso en un momento de la creación y en el siguiente no. Es bastante complicado determinar el estado de ánimo y toda una serie de eventos externos que pueden estar modificando la disposición creativa, para decidir si optar o no por la creación grupal en un caso específico.

Aunque realmente soy partidaria de la creación grupal, es cierto que para muchos individuos el grupo representa un estorbo para expresar libremente sus ideas y hacerse creativamente independientes.

3. 6. 1 El método brainstorming.

En opinión del investigador Alex F. Osborn (citado por Landau, 1987), no debe subestimarse la importancia de la imaginación en todas las esferas de la vida. Por ello, realizó una serie de estudios acerca del papel de ésta en diferentes procesos creativos y la aplicación de la creatividad en todas las fases de la solución de un problema.

Su método *brainstorming* en grupos, se basa en el *enjuiciamiento diferido*, que consiste en dejar que las ideas fluyan libremente para que, a su vez, formen asociaciones. Ejercer este método implica que dichas ideas sean aceptadas por el grupo sin ningún tipo de enjuiciamiento crítico.

No, hasta pasar a la fase de verificación. Con lo que se consigue que consciente e inconsciente contribuyan armoniosamente en la solución de un problema. Cuando el fluido de ideas es libre, una asociación inconsciente puede contribuir a la verificación consciente de la solución (Landau, 1987). Los árboles de palabras, página 146, por ejemplo, son una aplicación de este método.

3.7 EL PROCESO SINÉCTICO.

Fue desarrollado en Cambridge, por Gordon (citado por Landau, 1987). Su búsqueda estaba encaminada a promover la solución creativa de problemas. La palabra *synectics* viene del griego y significa básicamente reunir elementos diversos y aparentemente irrelevantes. Puede tomarse como teoría o como método. Cuando nos referimos a ella como teoría, lo hacemos en un sentido operacional, pues se trata del estudio del proceso creativo y de todos los mecanismos psicológicos implicados en el acto creativo para buscar una solución (Landau, 1987).

El método sinéctico es un enfoque cuya finalidad es proporcionar a los sujetos un procedimiento repetible que les permita ampliar las soluciones creativas frente a un problema. Este método implica dos fases: familiarizarse con lo extraño y volver extraño de nuevo lo familiar. La primera consiste en acercarse al problema, analizar el objeto hasta hacerlo *conocido*. La segunda nos obliga a mirarlo desde otro punto de vista (Landau, 1987).

3.7.1 Cerca y lejos.

Entre las muchas paradojas que encierra el complejo acto de crear, nos encontramos con la de distanciamiento-acercamiento; también en esto tiene el acto creativo grandes similitudes con el proceso de solución de problemas: científico y artista se encuentran en primera estancia con una especie de entrega total por el objeto de su interés. Algunos la identifican como pasión. En esta primera etapa el individuo creativo toma sus impulsos y su voluntad para realizar una inversión de la que resulta la configuración de la creación. Sin embargo, este no es el resultado final. Lo que le da los acabados finales es el distanciamiento (Bruner, 1962).

Sólo distanciándose del objeto, el individuo consigue verificar los aspectos de su creación y tener una visión más total de la misma. Afirma Bruner (citado por Landau, 1987) que es en esta etapa que la creación se re-elabora como algo comunicable.

3. 7. 2 Extrañamiento. Parte 1.

El método sinéctico, básicamente, busca ampliar las soluciones posibles frente a un problema, a través del extrañamiento. Éste, es un procedimiento repetible, pues implica un movimiento de ida y vuelta –del problema a la solución, y de la solución al problema— aunque con una visión diferente en cada dirección del movimiento.

Viktor Slokovsky (citado por Rodari, 1983) “describe el efecto de *extrañeza* que Tolstoi obtiene hablando de un diván en los términos que emplearía una persona que nunca antes hubiese visto uno, ni tuviera idea alguna de sus posibles usos” (p.16). La descripción de Slokovsy, por un lado, pone en evidencia la lógica del *como si* que rige al efecto en tanto simulación, como también su capacidad para articular una demarcación y distanciamiento del orden de la vida corriente; lo que inmediatamente lo inscribe en la esfera del juego. Por otro lado, resalta su capacidad de ficcionalizar la realidad para *crear* una interpretación de ella.

Extrañamiento extraterrestre busca potenciar la flexibilidad para aplicar el método sinéctico al juego de construir ficciones. Lo bueno de este juego es su versatilidad, pues el efecto de extrañeza puede alcanzarse prácticamente en cualquier sitio. No obstante, recomiendo disponer de un lugar lo suficientemente amplio como para ofrecer posibilidades exploratorias.

La dinámica consiste en pretender que el grupo de jugadores está conformado por un equipo de extraterrestres. Acaban de aterrizar en la Tierra, un planeta totalmente desconocido para

ellos. Su misión es explorarlo minuciosamente para informar acerca de las cómo son las cosas en este lugar.

Cada jugador tomará su propio camino. Luego de haber explorado el nuevo planeta, a los extraterrestres se les concede el privilegio de escoger un objeto y ponerle un nombre. Pero hay una regla: el nombre inventado debe ser uno completamente nuevo, no puede parecerse a ningún otro nombre.

La clave del ejercicio es la observación-extraterrestre: todo en el planeta Tierra resulta extraño a un alienígena, desde el suelo hasta la atmósfera. Como cualquier cosa puede suscitar su interés, cada uno concentrará su atención particularmente en un objeto y lo mirará *como si* lo viese por primera vez, des-conociendo su utilidad y propiedades. Por último, uno por uno, los jugadores hablarán de su hallazgo. Cuando se trata de jóvenes o adultos, se puede incluir otra regla: en el planeta de los extraterrestres los sustantivos no existen. Hablan sólo a través de adjetivos y verbos. Esta regla hace al ejercicio más interesante, pero para niños pequeños se trata de una regla muy compleja, capaz de eludir el carácter lúdico del juego.

Por último, los alienígenas dan un paseo por el lugar del que se ha dispuesto para encontrar los objetos de sus compañeros.

3. 7. 3 Extrañamiento. Parte 2.

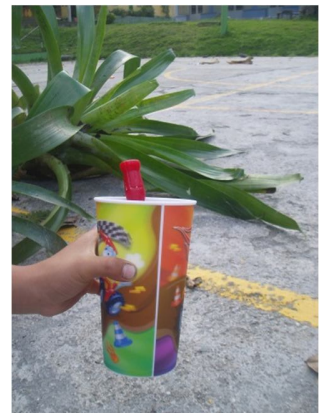
Propiciar las condiciones para el desarrollo del proceso sinéctico en la creación de un relato puede llegar a ser complicado. Este otro Extrañamiento es un juego diseñado pensando exactamente en esto. Dos de las condiciones básicas para ello son utilizar el azar como herramienta creativa y fomentar la libertad a lo largo del proceso.

Lo ideal, es contar con un espacio abierto y seguro en el que los jugadores puedan transitar a su antojo y, al mismo tiempo, hacerse de sus elementos de juego. También es necesario un espacio cómodo para escribir, hojas de block y lápices o lapiceros.

Se propone a los participantes reunir un buen número de objetos al azar. La idea es no dar ejemplos, ni sentar precedentes del tipo ni número de objetos que se pueden tomar, para no arruinar la aparición del absurdo. Cada uno los seleccionará después de hacer un recorrido por el espacio escogido. La diversidad de ambientes (parques, casas, bosques, escuelas, barrios) en este espacio proporcionará más libertad y combinaciones posibles. Tampoco debe delimitarse el tiempo disponible para la escogencia de los objetos, ni formar grupos por los jugadores. Si ellos encuentran la necesidad de agruparse, es preferible que lo hagan de forma espontánea.

Los objetos se irán agrupando en un lugar específico al que todos tengan acceso. He jugado a extrañamiento sólo una vez, con los integrantes de Expresarte, un grupo de Escritura Creativa de vereda Villa Restrepo, Tolima. En esa ocasión utilizamos una cancha. Cada participante hacía un recorrido por el poblado y al llegar disponía sus objetos en el suelo. Luego se familiarizaba con los demás jugadores (siguientes imágenes).

En el siguiente momento del juego, la totalidad de los objetos recolectados constituyen la materia prima, pues se trata de construir una ficción partiendo de ellos. Puede utilizarse como provocación una pregunta del tipo “¿*Qué pasaría si?*” (Rodari, 1983) o *¿y si yo saliera a caminar y de repente*, pero es importante que no se les exija como solución única.



(Villa Restrepo, Tolima. 2013). Talleres de Escritura Creativa. Registro fotográfico personal.

Algunos integrantes de Expresarte jugando a Extrañamiento.



(Villa Restrepo, Tolima. 2013). Talleres de Escritura Creativa. Registro fotográfico personal.

Algunos integrantes de Expresarte jugando a Extrañamiento.

Este juego se vale del método sinéctico, aunque las fases de éste no se presentan en su orden estricto. En el primer momento, los participantes reúnen objetos con los que se encuentran principalmente familiarizados. En el segundo, al aportar sus objetos para la experiencia grupal,

cada sujeto examina la totalidad de los elementos y se familiariza con los que le resultan desconocidos, extraños. En el tercer momento, mientras los considera como elementos potenciales de sus próximas creaciones, los objetos vuelven a aparecer como extraños.

3.8 LA ANALOGÍA.

Seguendo a Gordon (citado por Landau, 1986), volver extraño lo familiar se consigue, a través de 4 mecanismos de metaforización: analogía personal, analogía directa, analogía simbólica y analogía fantástica.

La analogía personal.

Fue el mecanismo principalmente utilizado en ambos Extrañamientos. Pretende que cada sujeto se identifique con un objeto o situación. Partir de la pregunta *¿y si yo fuera a caminar y de repente?*, por ejemplo, buscaba que los sujetos se fusionará imaginariamente con la situación y los objetos.

La analogía simbólica.

Es, tal vez, el mecanismo que más utilizamos al crear, por ejemplo, poesía. Consiste en partir de una palabra clave que debe estar fuertemente relacionada con el problema que se ha de resolver, para luego desencadenar todos los significados denotativos y connotativos posibles (Landau, 1987). La escritura automática, el fluido de libre conciencia y el monólogo interior son formas de creación que se valen de este tipo de metaforización. *Los Árboles de palabras*, página 146, pueden resultar como una forma de potenciar en los sujetos creativos su capacidad para explicitar este proceso.

La analogía directa.

Otra forma de metaforización creativa es la analogía directa. Es a través de ella que realizamos comparaciones y establecemos relaciones. Expone Gordon (citado por Landau,

1987) que siempre que comparamos un hecho, un objeto, una teoría o un organismo, con otro, lo hacemos partiendo de grados de semejanza.

La analogía fantástica.

Mediante este mecanismo, el pensamiento lógico y racional es desplazado por la fantasía. Se parte de un pensamiento específico, para encontrar soluciones imaginarias, fuera del mundo de lo posible. Esta búsqueda es conducida plenamente por la libertad (Landau, 1987).

Aunque puede pensarse esta forma de metaforización como exclusiva de la creación artística, lo cierto es que el sujeto creativo puede partir de las soluciones imaginarias para llegar posteriormente a respuestas concretas y realizables.

Utilizando la analogía directa y la analogía fantástica como mecanismos claves, diseñé el juego *Bestiario*, que es, sin duda, uno de los favoritos de todos los chicos y chicas con quienes he trabajado.

3. 8. 1 Árboles de palabras.

La analogía simbólica, en tanto mecanismo cognitivo, parte de una imagen objetiva e impersonal que los jugadores se van apropiando hasta identificarse con ella. Muchos de los investigadores que han explorado el proceso creativo, particularmente en los juegos del lenguaje, han diseñado didácticas similares.

Para Gianni Rodari (1983), por ejemplo, el proceso creativo es un torbellino de ideas, de asociaciones que involucran “sonidos e imágenes, analogías y recuerdos, significados y sueños, en un movimiento que afecta a la experiencia y a la memoria, a la fantasía y al inconsciente, y que se complica por el hecho de que la misma mente no asiste impasiva a la representación” (p.7). Partiendo de esta idea tan hermosa, diseñó su famoso juego *El canto en el estanque*.

Pese a que éste es una excelente metáfora, personalmente me ha resultado más fácil de transmitir la imagen de un árbol frondoso, de su tronco ramificándose ampliamente, de hojas y hojas saliendo de sus ramas, para representar el proceso llevado a cabo durante la analogía simbólica. Árboles de palabras –página 146— básicamente, se trata de una aplicación conducida del método de *brainstorming*; por ello, es un buen método para explorar la utilización de las cadenas de ideas y significados a la hora de crear ficciones por medio del lenguaje.

Considero, además, que este juego aporta mucho a la comprensión que los sujetos tienen de los procesos psicológicos subyacentes a sus propios actos creativos. Puede utilizarse como herramienta pedagógica, por ejemplo, para una clase acerca de los significados denotativos y connotativos.

Aunque la imagen puede inducirse verbalmente a través de una descripción elaborada, me parece más apropiado utilizar un dibujo o esquema gráfico. No debemos olvidar que la mayoría

de las personas somos muy visuales en nuestros procesos de aprendizaje. Puede hacerse en el tablero o en una cartulina lo suficientemente grande. El tamaño de la superficie que decidamos utilizar como espacio de juego tiene un papel sumamente importante. Si éste es reducido, se reducirá proporcionalmente la libertad creativa de los jugadores.

El primer árbol de palabras puede construirse de manera colectiva. Para ello, uno de los participantes escribe una palabra en el tronco del árbol. A continuación, una siguiente persona escribirá la primera palabra que se le ocurra relacionar con la primera. Los próximos jugadores podrán escoger la palabra que deseen para emparentarla con una nueva palabra, utilizando ramas u hojas, a su antojo.

Cuando todos han realizado los aportes que quisieron, puede jugarse un poco con las palabras, oralmente, en la búsqueda de un relato *posible*. Lo ideal es que las intervenciones se generen de manera espontánea.

Es difícil obtener éxito en esta parte de la dinámica si no se tiene la suficiente habilidad. Si los resultados no son muy satisfactorios, recomiendo no dilatarla, sino pasar rápidamente al siguiente momento del juego. En éste se les invitará a crear su propio árbol de palabras.

Si surgen pequeñas agrupaciones espontáneas, de seguro enriquecerán el ejercicio. Posteriormente, cada uno creará su propia ficción utilizando el mayor número de palabras de su árbol. Es importante no encasillar la tipología textual y así obtendremos resultados ricos y diversos. Por último, pueden socializarse los textos.

La última vez que jugué a *Árboles de palabras* me encontraba en un grave apuro. Los niños y niñas de *Expresarte*, un grupo de escritura creativa del que era tallerista en la vereda de Villa Restrepo, Tolima, me pidieron les ayudara a crear poemas por el Día de las Madres. La verdad, no soy muy buena para este tipo de encargos. Sobre todo porque no soy muy aficionada a versos

del tipo *del cielo cayó una rosa*, aún si se trata de niños. Entonces se me ocurrió proponerles este juego y ciertamente funcionó para la mayoría. Cada jugador utilizó como tronco a su propia madre. De modo que cada rama y hoja asociada respondía a la madre de cada uno, a sus propios sentimientos y emociones, y no a una rima impersonal. El siguiente poema, creado por una niña de 9 años de edad, me parece un bonito ejemplo:

Tronco: Madre.

Ramas: Graciosa, amable, bonita, creativa, brava.

Hojas: cariñosa, mimosa, maquillaje, diosa, elegante.

Yolima.

Mi madre Yolima

es bonita y muy cariñosa

jugando parece un lucero

creativa, amable y muy fabulosa

el corazón de mi madre es

estrellas de Dios

con su breve maquillaje

es una diosa elegante,

brava y graciosa.

No sobra decir que no hice ningún tipo de edición. Más allá del valor estético de esta construcción, recalco su valor creativo y de solución a un *problema*.

3. 8. 2 Bestiario.

Para jugar a Bestiario se necesita de lápices o lapiceros, tablero o pliego de cartulina, y hojas de block. Su práctica ejercita el mecanismo de analogía directa y potenciar la imaginación fantástica. Puede jugarse con niños de los 6 años en adelante, con jóvenes y adultos. Ciertamente tiene la capacidad de divertir a los jugadores.

Conocí este juego gracias a la tallerista Aleyda Gutiérrez Mavesoy. En primer lugar, los participantes escriben el nombre de varios animales que les gusten de manera particular, por la sonoridad de sus nombres o por sus características. Luego, descomponen los nombres de los animales en sus sílabas. En cada palabra, escogen una sílaba. Con las sílabas escogidas, componen el nombre de una nueva bestia, su bestia.

De acuerdo con el diseño de Gutiérrez, en el siguiente momento del juego los jugadores construyen un párrafo reproduciendo el tono y el lenguaje utilizados en los diccionarios para definir a su bestia. Sin embargo, a medida que he compartido el juego con diferentes grupos, la dinámica se ha ido sofisticando, por así decirlo, con el objetivo de provocar a los jugadores a la creación de una ficción verbal más elaborada y desarrollar entrenamiento, por ejemplo, a la hora de caracterizar profundamente un personaje.

Por ello, a partir de este momento del juego, propongo a los participantes una serie de ítems. Por lo general los escribo en un tablero al ritmo que los jugadores avanzan en sus creaciones:

- Las características físicas del animal en una descripción detallada de su fisonomía: color (es), tamaño, textura, rasgos sobresalientes, etc.
- La caracterización biológica del animal:

- Omnívoro, herbívoro, insectívoro, carnívoro.
 - Forma de reproducción sexual o asexual (gemación, bipartición, esporulación, etc.)
 - Bípedo, cuadrúpedo
 - Pez, reptil, ave, mamífero, anfibio.
 - Diurno, nocturno.
- Caracterización psicológica: ¿Cuáles son sus hábitos y costumbres? ¿Cómo es su cotidianidad? ¿Cuál su pasatiempo favorito? ¿Cómo obtiene su alimento? ¿Cómo es su relación con el medio? ¿Cuáles son sus cualidades? ¿Cuáles son sus defectos? ¿Tiene algún talento o súper poder? ¿Cómo se gana la vida? ¿Cuáles son sus necesidades básicas?
- Configuración detallada del espacio: ¿Dónde vive? ¿Cuál es el nombre de ese lugar? ¿Cómo funcionan las cosas allí? ¿Cómo es el clima, objetos, entes y elementos significativos, vegetación, etc, del hábitat de la bestia? ¿Tiene casa? ¿Cómo es ésta? ¿Cómo fue construida? ¿Dónde está situada? ¿Qué otras bestias o seres habitan allí?

Considero que este punto constituye una muestra de la aplicación de la narrativa al aprendizaje significativo de las áreas de biología y geografía.

- ¿Cómo se comunica esta bestia? Imitación gráfica fiel: por ejemplo, *kikiriki*.

Hago mucho énfasis a los jugadores de que no se trata de un cuestionario, pues en ese caso no sería una provocación sino una camisa de fuerza. Las preguntas o ítems tienen el fin de aportar

ideas que enriquezcan en posibilidades las creaciones. En cada taller la lista crece, los mismos jugadores se encargan de ello.

Quienes así lo deseen, harán un dibujo de su animal. Terminado el diseño de los animales, serán presentados, uno por uno, al resto del Bestiario. Cuando la socialización ha finalizado, se invita a los participantes a escribir un relato sobre la vida, obra y aventuras de uno o varios animales del Bestiario.



(Villa Restrepo, Tolima. 2013). Talleres de Escritura Creativa. Registro fotográfico personal.

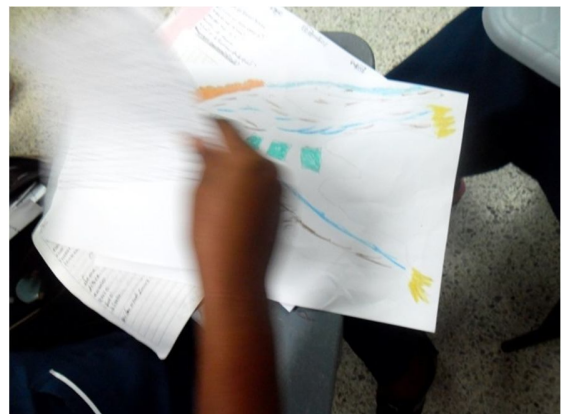
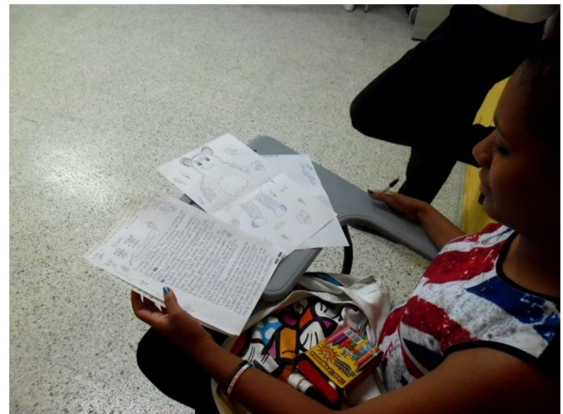
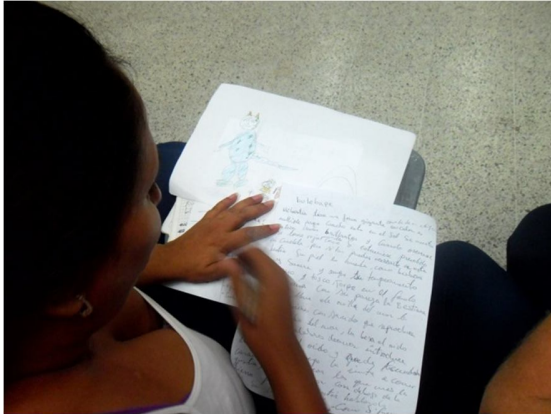
Lectura grupal del Bestiario.

Los niños socializan sus construcciones y se brindan mutuamente sugerencias para mejorarlas. Luego de la lectura, algunos se agrupan de forma espontánea para fusionar sus creaciones. Pude observar el mismo comportamiento en varios grupos.

La creación del Bestiario ejercita la analogía directa, pues el diseño de la bestia ficcional implica establecer relaciones comparativas de semejanzas y diferencias con animales que le son conocidos; pero, al mismo tiempo, los invita a metaforizar fantásticamente.

“El intento de aturdir la imaginación mediante una fantasía exorbitante, cuantitativa o cualitativamente, no opera sólo como función poética y en forma lírica. Esta necesidad por lo

desmesurado es una típica función lúdica” (Huizinga, 2007, p. 182). Jugar con medidas o cifras desproporcionadas, con la confusión de todas las proporciones o relaciones, responde al carácter lúdico de la escritura creativa. Y esto, como se aprecia en las siguientes imágenes, no es exclusivo de los niños.



Las imágenes anteriores, registran una sesión del taller de Escritura Creativa del que participaron algunos estudiantes del ciclo complementario de la Escuela Normal Superior, de la ciudad de Cartagena. El taller tenía como objetivo aprender de la creatividad a través del juego de crear ficciones. En su transcurso, pude observar que sí se puede jugar a ser niño. Los participantes que aceptaron la libertad y la fantasía como reglas del juego, consiguieron que sus creaciones, al igual que las que las de la gran mayoría de los niños, construyeran su propio universo singular.

TERCER CAPÍTULO.

“ALGUNOS ASPECTOS ANTROPOLÓGICOS DEL JUEGO DE CREAR FICCIONES”.

4.1 ALGUNOS ASPECTOS ANTROPOLÓGICOS DEL JUEGO DE CREAR FICCIONES.

De acuerdo con Huizinga (2007), la función cultural del juego es sostener las relaciones espirituales y sociales que crean las sociedades. Estas relaciones son de ciertos modos construcciones ficcionales. Eco (citado por Contursi & Ferro, 1986) nos dice que toda ficción es una construcción. En el juego, debido a su exquisita complejidad, se trata de una construcción simbólica a muchos niveles, pues se vale de diferentísimos productos de la actividad simbólica. El lenguaje verbal y escrito es sólo uno de ellos. La ficción literaria es sólo una pequeña muestra de la magnitud de esta construcción.

Que la ficción construida por medio del lenguaje sea un juego, no lo ponemos aquí en duda, y como juego tiene una función cultural en nuestras sociedades. Ésta consiste “en la *creación* cultural entendida como una vía de acceso privilegiada a categorías universales” (Cros, 1986, p.11).

Y el carácter cultural de esta función se despliega e múltiples niveles. De acuerdo con Ricoeur (citado por Garrido, 1997), esta función es principalmente referencial, en un movimiento que va del hombre al mundo, y le permite al hombre expresar el conocimiento que éste construye de la Realidad. Al mismo tiempo, tiene como función satisfacer la necesidad cultural de la comunicabilidad, que le permite al individuo interactuar con otro individuo y situarse en su posición, aunque imaginariamente. Así, en esta construcción del otro, genera una última función, al aportarle al hombre un conocimiento de sí mismo, y éste va no sólo en un sentido psicológico, sino también antropológico.

Dice Pavel (citado por Garrido, 1997) que “las fronteras de la ficción la separan de un lado del mito, del otro la realidad (...) la ficción está pues rodeada por las fronteras de lo sagrado, de la realidad, de la representación” (p.18). La ficción tiene una dimensión antropológica profunda, pues “la ficcionalización es la representación formal de la creatividad humana” (Iser, 1997, p.58).

Según Bruno Bettelheim (1977), la experiencia de la Literatura permite obtener “un sentido más profundo del mundo, y a lo que está lleno de significado para el hombre, especialmente en su estadio de desarrollo” (p.11). Pero, para que esto ocurra, la obra literaria debe

clarificar sus emociones; ha de estar de acuerdo con sus ansiedades y aspiraciones; hacerle reconocer plenamente sus dificultades, al mismo tiempo que le sugiere soluciones a los problemas que le inquietan. Debe estar relacionada con todos los aspectos de su personalidad al mismo tiempo. (Bettelheim, 1977, p.11)

Según este mismo autor, son los Cuentos Clásicos de Hadas los que más riqueza aportan para el individuo en formación, en este sentido.

Aquí, nos centrarnos en la creación de la ficción literaria. Como llamar Literatura a los relatos creados por niños y niñas puede resultarnos problemático, sólo nos atreveremos a decir que éstos son ficciones que están fuertemente relacionadas con la Literatura, pues los niños, a la hora de crear sus mundos posibles, resemantizan los Cuentos Clásicos de Hadas de los que disponen como repertorio.

Tal resemantización se encuentra muy lejos de acusar pobreza imaginativa. Recordemos que la toda la Literatura Universal podría resumirse en un número relativamente limitado de motivos, (Frenzel, 1980) que han sido re-construidos una y otra vez, por escritores de todos los tiempos.

Cada uno ha ido añadiendo valiosas variantes de acuerdo a lo que su tiempo así reclamaba, y a lo que su propia individualidad interesaba; en otras palabras, las visiones de mundo, particulares y colectivas, entendidas como modos de pensar y sentir la realidad, se constituyen como determinantes de la construcción del Universo Narrativo.

En la primera parte de este capítulo nos ocuparemos de la configuración de las secuencias narrativas en tres ficciones creadas por niñas, estableciendo paralelos con “Nabiza”, un Cuento de Hadas que, según mi interpretación, ha servido como modelo secuencial prototípico. Nos dedicaremos también al análisis de la configuración de este motivo, buscando encontrar la manera en que algunas problemáticas existenciales universales están direccionando el tratamiento del mismo. El análisis de las variantes observadas desde esta interpretación es sólo una aproximación a algunas de sus facetas, pues cada narración tiene significados antropológicos profundos, a muchos niveles.

En la segunda parte, haremos una aproximación a la ficción narrativa construida por un niño, en donde el motivo del cuerpo como salvación recibe un tratamiento bastante particular.

4. 1. 1 El cuerpo como salvación. Primera parte.

De acuerdo con Werlich, todo acto narrativo es construido gracias a herramientas cognitivas y comunicativas llamadas secuencias prototípicas. Éstas, son una estructura, una red relacional jerárquica, que consiste en un número reducido de tipos de reagrupamiento de proposiciones elementales, y que hace las veces de planos de organización en los que la textualidad va a construir su tipología (Contursi & Ferro, 1986).

Para la interpretación que ofrezco a continuación, tomaremos como modelo secuencial prototípico el construido en el cuento clásico de hadas *Nabiza*. El siguiente recuadro nos permitirá establecer paralelos con mayor facilidad.

Nabiza	Mi amiga imaginaria	La princesa y el caballero	Las tres fantásticas
Una hechicera encierra a Nabiza en una torre cuando alcanza la edad de 12 años.	Un hechizo encierra a la niña en una torre.	El padre encierra a Vanesa en un castillo porque el mundo es peligroso.	El villano Mousterhoo encierra a las tres fantásticas en una jaula.
La torre no tiene puertas ni escaleras.	Un horrible dragón que escupe fuego vigila la torre.	El padre ha puesto trampas <i>para los ladrones</i> en el jardín del castillo que custodia a Vanesa.	La jaula está cerrada.
Nabiza encuentra la manera de escapar de su encierro con su propio cuerpo: su canto, sus trenzas y sus lágrimas.	Aparece un príncipe que encierra al dragón. La niña logra liberarse del hechizo con el beso del verdadero amor.	El llanto de Vanessa atrae a un príncipe. La fuerza de éste, que atrapa a Vanesa en pleno salto, y su espada, que daña las trampas, vencen al padre.	Las tres fantásticas piden ayuda y son escuchadas por un muchacho. El muchacho abre la jaula y las —ahora— heroínas derrotan a Mousterhoo.

Como observamos, la correspondencia entre la secuencia de las acciones en los cuatro relatos es bastante evidente. Para analizar las diferencias entre las variantes, nos es necesario fijar nuestra atención, en primer lugar, en la definición del concepto motivo; en segundo lugar, en el motivo en el que se sustenta la resolución de las cuatro historias: el cuerpo como salvación; y en tercer lugar, en los tratamientos de éste.

La noción de motivo que más se ajusta a nuestro interés específico es la Dolezel (1997). Para él, los motivos son conjuntos de unidades narrativas elementales a partir de los que se construyen los mundos narrativos. “Un mundo narrativo es un conjunto (colección) de hechos narrativos (...) Afirmar un hecho narrativo quiere decir autentificar el motivo correspondiente (...) La expresión del motivo correspondiente se encuentra en el contexto del discurso del narrador” (p.101).

Es necesario aclarar que el cuerpo como salvación no ha sido estudiado como motivo, sino apenas mencionado por Bettelheim, quien jamás habla de motivos. Sin embargo, voy a considerarlo como tal, basándome en su capacidad para estructurar los mundos narrativos de las anteriores creaciones fictivas, en tanto afirmaciones de hechos narrativos concretos.

En *Nabiza* nos encontramos con que la relación cuerpo-salvación aparece representada, primero, en el canto; *su dulce voz* es el elemento que la protagonista utiliza como una especie de llamado al príncipe, primero, durante su cautiverio y, luego, en el destierro. Luego, pasa lo mismo con las trenzas, con las que el príncipe escala hasta su estancia en la torre.

Por último, están sus lágrimas, con las que Nabiza cura la ceguera del príncipe en el desierto; las lágrimas de Nabiza adquieren así un carácter positivo y se consolidan como el *elemento mágico* indispensable para alcanzar la resolución feliz de la historia.

Este mismo elemento aparece también en *La princesa y el caballero*. El llanto de Vanesa, como representación del cuerpo, llama la atención del príncipe. Luego, a través de su voz, es decir de su voluntad, encuentra un salvador. Sin embargo, tanto el llanto como la voz no tienen aquí una carga tan positiva como en Nabiza, pues sólo buscan la conmiseración del príncipe; el cuerpo que funciona como salvación no es pasivo, pero sí débil: debe ser atrapado por el príncipe para que éste pueda liberarlo. El cuerpo, además, es un objeto, pues es custodiado porque puede ser robado. Sus acciones causan el acontecimiento final –su liberación—, pero lo hacen siempre desde la reafirmación de su debilidad; la acción final no es causada por ellas de manera directa.

Algo muy similar sucede en *Mi amiga imaginaria*. El cuerpo de la niña está construido fundamentalmente en términos de belleza –es *encantadora*— y de pasividad: sus acciones son la espera y el recibimiento del beso del verdadero amor. En otras palabras, sus acciones se basan en la experimentación de acontecimientos causados por agentes externos: el hechizo y el rescate del príncipe.

Y en *Las tres fantásticas*, ocurre algo muy diferente. Los cuerpos de los personajes infantiles son construidos en términos de fuerza: vuelan y rescatan personas. Aunque necesitan de la ayuda del muchacho para escapar de la jaula, son ellas quienes vencen al villano.

El conflicto central, el yugo materno y paterno, es un conflicto psicosocial del crecimiento bastante corriente (Bettelheim, 1977). Las representaciones simbólicas fantásticas de los hechiceros (el hechizo que le fue impuesto a la niña ha de ser obra de un(a) hechicero(a)) y el villano, corresponden a la proyección de las figuras padre y madre. Castillo, dragón, jaula y torre, funcionan como representación del aislamiento que supone la sobre-protección paterna. En los tres primeros casos, el encuentro del verdadero amor adulto es un medio de superación a

este conflicto; se establece, por un lado, como una revelación ante el sometimiento y dependencia hacia los padres, y por el otro, como un modo de alcanzar una existencia más independiente y satisfactoria.

En contraste, *Las tres fantásticas* introduce una variante significativa en las unidades de acción. Lo hace al definir los cuerpos femeninos como activos, añadiendo además rasgos míticos —como la capacidad de volar— a la caracterización de éstos. De lo que se deduce una forma imaginaria mucho más definida de alcanzar una existencia plenamente independiente, al desplazar “el encuentro del verdadero amor adulto” como motivo narrativo principal.

4. 1. 2 El cuerpo como salvación. Segunda parte.

Los cuentos de hadas son fundamentales en el estadio de formación de las personas para la realización imaginaria de los conflictos existenciales universales (Bettelheim, 1986). Según P. Macherey (citado por Cros, 1986), “el texto literario es producto de la eficacia de varias contradicciones ideológicas que en él se enuncian con la forma que representan al mismo tiempo su solución imaginaria, o mejor: que las desplaza sustituyéndolas por contradicciones imaginariamente conciliables” (p.43).

Hallamos la misma idea en Cros, aunque él explica el movimiento en el sentido opuesto. Cros (1986) nos habla del acto de escritura creativa como “un espacio —el único— en el que todas las contradicciones ideológicas que coexisten en las visiones de mundo de los individuos, en tanto sujetos transindividuales, encuentran su re-solución” (p 30).

La creación literaria permite a los mundos internos ser explorados. “Tanto P. Ricoeur (1983) como W. Iser (1990) o M. Vargas Llosa (1990) coinciden en señalar que la ficción permite al hombre profundizar en el conocimiento de sí mismo” (Garrido, 1997, p.3).

Pero ¿qué sucede en el ejercicio de creación, cuando el conjunto de ansiedades y conflictos psicológicos se presentan a un nivel complejo? ¿Aporta el acto creativo, en su carácter de resolución a un problema a este tipo de realización?

En alguna parte leí de una curiosa práctica ancestral hindú; lamentablemente no he podido recordar dónde. Ésta consistía en asumir la narración como una especie de proceso catártico. Cuando alguien enfermaba y era resultaba imposible encontrarle cura, entonces se le pedía que escribiera un relato, una historia cualquiera. Se pretendía que de un modo u otro el enfermo iba a poner de manifiesto eso que lo mortificaba tanto hasta el grado de enfermarle.

Si esto es posible o no, no puedo asegurarlo. De lo que sí puedo dar fe es de que al construir ficciones, inevitablemente, nuestros modos particulares de pensar y sentir la realidad se yerguen a manera de bases y direccionan todos los vectores de sentidos de la construcción.

El siguiente relato, tomado en la población de Isla Fuerte, problematiza fuertemente, me parece, este aspecto del acto de crear ficciones.

El hijo con la mamá.

Había una vez un pelaito que se llamaba Diego y la mamá se llama Diana.

El pelaito se le perdía en la noche pa´ allá pa´l monte, pa´ la selva. Y en la selva por casi se lo come un tigre. Y todas las noches se iba y a la última noche la mamá le pegó.

Y después que le pegó, él se fue para un bosque y él vivió allá.

Allá había una bruja y él vivía con la bruja. La bruja le hacía sopa de muerto. Y a la última noche se fue pa´ donde la mamá. Allá donde la mamá comió sopa de guineíto y arroz con pollo.

Y la mamá tenía un esposo que se llamaba Luis. Y el esposo hizo otro hijo. Y el esposo crió un hijo y la mamá no. La mamá lo soltó y se lo dejó al esposo. Y la mamá no los quería. Y el primero que tenía lo mató la mamá. Y al último lo atropelló un carro.

Muy seguramente Freud hubiese encontrado explicaciones muy satisfactorias para este relato. Pero no vamos a ponernos Freudianos, ni mucho menos. Llama particularmente mi atención la manera en que se articula aquí el cuerpo, pues, a diferencia de los interpretados en el aparte anterior, no está construido en términos de salvación.

La configuración del cuerpo, desde mi interpretación, se da a partir de la conjunción vida-alimento-muerte. “El alimento forma parte del ciclo de la vida; todo lo que vive debe morir y volver a la tierra, fertilizándola para un nuevo crecimiento” (Lévi-Strauss, 1986, p. 43)

Así, el alimento, sustento de la vida misma, se articula como objeto mágico en términos negativos, simbolizando la subyugación del personaje infantil. Al suministrar el alimento, bruja o madre –cualquiera— adquiere el control del personaje.

La oposición madre/madre mala está claramente definida por el alimento: mientras la madre mala, la bruja, *le hacía sopa de muerto*, donde la madre buena, la mamá, comió sopa de guineíto y arroz con pollo. El alimento como símbolo de lo bueno y nutricio es erosionado semánticamente por la palabra muerto.

El bosque, ese lugar mágico común de los Cuentos de Hadas, sirve a Diego como refugio. Pero al salir de él, el niño no recibe recompensa alguna. Sólo recibe alimentos, que podríamos polarizar como alimentos buenos y alimentos malos; polarización que nos llevaría necesariamente a la de madre-buena y bruja-mala. Sin embargo, esta yuxtaposición se desdibuja rápidamente en el transcurso de la historia.

Al final de la historia, la polarización desaparece del todo: es la madre la que mata al primer hijo. Es por esto que el personaje infantil, ese mismo que al inicio de la historia escapa al bosque, no encuentra nada en él que pueda salvarle, jamás encuentra la realización ni consigue consolidarse como héroe dentro de la historia.

Y es que pensar en el universo ficcional con esa independencia Dolezeliana me resulta bastante complicado en este relato, pues da la sensación de *compromiso*, del enunciador con el enunciado, y es difícil en este caso, me parece, pensar el enunciado sin relación con su enunciador.

La ficción, de acuerdo con Iser (1997), nos otorga la maravillosa posibilidad de “estar presente con respecto a uno mismo y al mismo tiempo verse uno como si fuera otro, es una condición de *éxtasis* en la que, de manera absolutamente literal, uno está al lado de sí mismo” (p.53).

ANEXOS.

Considero a este *corpus* como algo de gran valor. Pese a mi subjetividad al respecto, realmente espero que otras personas sean de la misma opinión y pueda generarles una experiencia satisfactoria o algún otro tipo de utilidad; que suscite el interés para realizar otros trabajos investigativos, generando aproximaciones desde la Lingüística, la Pedagogía, la Psicología o la Sociocrítica.

A continuación presento una transcripción de algunos de las ficciones que he recogido de forma oral en la ciudad de Cartagena, y una selección de imágenes de algunas de las que he obtenido como resultado de talleres de Escritura Creativa en Isla Fuerte, Isla Grande y Cartagena, en el departamento de Bolívar; y en la vereda de Villa Restrepo, en el departamento del Tolima.

Transcripción de ficciones construidas oralmente.

Las siguientes ficciones fueron creadas en el año 2009 por un grupo de niños y cinco de la ciudad de Cartagena, entre los nueve y doce años de edad, utilizando como modelo la técnica *Cadáveres exquisitos*, de forma oral. La dinámica se desarrolló invitando a los niños a formar un círculo para crear un relato entre todos. Un primer participante inició con la fórmula *Había una vez* y luego cada miembro agregó, según su preferencia, una palabra, una oración o un párrafo completo. Esta muestra fue recogida en una grabadora de voz y posteriormente transcrita. La historia quedó concluida cuando ninguno de los participantes tuvo nada más para agregar. Posteriormente cada uno creó su propio final de forma escrita. La transcripción de dichos finales es fiel, respetando uso y no-uso de signos de puntuación, etcétera.

Relato I

- Había una vez una niña que le gustaba ir por la ciudad
- La atropelló un carro
- El carro se fue
- Los padres de la niña preocupados por ella
- La llevaron al hospital
- La inyesaron de un brazo, una pierna y un ojo hinchado
- Al día siguiente la niña se fue otra vez por la ciudad
- La madre muy preocupada no la encontraba
- Y la encontró en un bote de basura
- Toda hedionda
- Y la madre no corría muy rápido y se la llevó el camión de la basura
- Y cuando la mamá le dijo al conductor que parara se metió al camión de la basura
- Y no encontró sino los yesos
- Y la llevaron al basurero
- y la quemaron
- Y la madre muy preocupada vio a su hija con quemaduras de primer y segundo grado
- Sin ningún propósito la madre se enloqueció
- Ya que la llevaron al hospital la niña le prometió a la mamá que nunca más iba a desobedecerla por algo malo que le podía pasar
- Y la mamá le dijo que como lo volviera a hacer no iba a preocuparse y la iba a dejar tirada en la calle como lección
- Y pasaron unos años y la niña se hizo mayor de edad

- Y conoció un chico que se llamaba Luis Diego
- Se la llevó para un bar
- La niña...
- ... ¡la adulta!...
- ... pensaba que el niño era muy inteligente y el joven no la quería
- María Alejandra, la niña...
- ...la joven...
- ... le dijo a Luis Diego que quería realizar una vida con él
- Después de tres meses la niña salió con Luis Diego. Se fue a un bar y, ya que Luis Diego no la quería, la endrogó. La niña salió a la calle y le pasó un trágico accidente y ahora que nadie la salva la niña quedó inconsciente
- Y de repente pasó su mamá en una buseta Cotransur y vio a la niña...
- ... que ya era una mayor...
- ... y vio a la niña tirada en la mitad de la calle. Cuando la mamá vio a la niña se bajó de la buseta y la recogió y la llevó a su casa.
- La joven tenía muchas lesiones y se sentía muy mal
- y la llevaron al hospital y conoció a un chico que se llamaba Camilo
- se enamoraron
- y Camilo le dijo: “una princesa qué hace aquí con varias lesiones” y le dijo a la madre qué le pasó.
- Ella dijo que se sentía mal. Pasó una semana y apareció el papá de la niña que se llamaba Jarod Cabarcas.

- El padre muy furioso la regañó, que qué le pasaba, que si no había entendido la lección. Luego meses la niña muy linda ya se había convertido en una mujer. El padre se enamoró de ella, ya que era una mayor de edad, y la obligó a hacer cosas que el padre no debía hacer contra su hija. Pronto lo descubrieron y...
- cuando lo descubrieron, la mamá, que se llamaba Angie, descubrió que Jarod, el papá de la niña, estaba teniendo relaciones sexuales con la niña
- después de una semana la joven le cuenta todo a su mejor amiga que se llamaba María José y María José le dijo: “eso es normal porque estás muy bonita, pero tu papá no debió haber hecho eso. Vamos a denunciarlo.” Y fueron a la comisaría
- pero se dieron cuenta que Camilo había llegado primero y ya había denunciado al papá de María Alejandra y ya lo estaban buscando.

Final I. Por Angie Carolina Gutiérrez. 11 años

Ya que Jarod el papá abusaba de ella vino su madre lo demandó y cuando lo demandó la policía se lo llevó.

La niña después de tantas cosas de repente a otro se le metió en la cabeza como hay gente que mete marihuana después que se le pasó ese pensamiento, el padre se fue preso no se supo de Luis Diego la niña sentía cosas por Camilo. Quisieron realizar su vida. Se casaron.

La mamá después de tantos problemas quiso trabajar sobre de esas personas que ayudan a los drogadictos. Pudo trabajar de eso el papá se estaba volviendo loco porque metía marihuana y el fin.

Final II. Por Aneth Daniela Sierras Ballesta. 10 años.

Luego que Camilo lo denunció y en eso llegó una tía de María Alejandra que se llama Melisa y su prima Carolina ellas estaban enteradas de lo que pasó ellas sabían donde se escondía Yarod y le avisaron a la policía y atraparon a Yarod.

María Alejandra se casó con Camilo y Angie la mamá se casó otra vez con un hombre que conoció que se llama Jonathan y Carolina la prima de María Alejandra se quedó a vivir con María José que resultó ser su hermana. Yarod se casó en la cárcel con otro hombre resultó que era gay pero tenía como obsesión con su hija.

Final III. Por Luis Diego Ramírez Fernández. 10 años.

Y el padre muy preocupado se va muy lejos y Camilo le dice a María Alejandra todo ha terminado.

Tres meses después tuvieron dos hijos llamados María de los Ángeles y Luis Fernando y vivieron juntos por siempre. Fin

Final IV. Por María José Jurado Portacio. 10 años.

Ya que la policía buscaba al padre de María Alejandra sé que algo llamado la banca donde todos los chicos y jóvenes se sentaban a hacer eso que no debían a las 12:30 de la noche fumando drogas la policía lo decomisó no tenía documento.

Usted es Yarod Cabarcas o no. No le creo usted está fumando droga.

Le dan 20 años de cárcel por fumar droga en la llamada banca y por abusar de su hija en relaciones de sexualidad. La niña, su madre y su novio fueron felices por siempre. FIN.

Final V. Por Yarod Cabarcas Leemon. 11 años.

Y lo arrestaron y le pusieron 25 años de cárcel y Camilo se casó con María Alejandra y tuvieron dos hijos y fueron felices por dos años cuando María José conoció a un chico llamado Luis ángel pero en realidad era Luis Diego el cual la mató e inculpó a Camilo y a él lo metieron preso por 25 años y cuando salió y fue a casa María Alejandra se había casado con otro chico y dio media vuelta y se fue y María lo vio alejarse y no hizo nada por detenerlo y ella y el chico vivieron felices.

Y Luis Diego apareció muerto el mismo día que Camilo fue a su casa.

Final VI. Camilo Andrés Tapia Terán. 11 años.

Y cuando María Alejandra llega a la comisaría le preguntó a Camilo: ¿qué estás haciendo aquí?

- Es que me enteré que tu papá estaba teniendo relaciones contigo.

Y María Alejandra a la policía le ideó un plan para atrapar al papá. El comandante le preguntó cuál era el plan y el plan era que ella tuviera sexo con su padre y cuando ella de la señal entrar a la casa y atrapar al papá y así fue ella dio la señal y lo capturaron. Lo metieron preso por 40 años por violación a la niña. Fin. THE END.

Final VII. Melisa Andrea Rodríguez Moreno. 10 años (ciega de nacimiento)

Entonces cogieron al papá de la niña y lo metieron a la cárcel y Camilo y la niña se casaron, tuvieron un hijo y vivieron felices.

Relato II

- Había una vez un barco

- que navegaba en el mar
- y se tropezó con una piedra y se volteó
- y se hundió
- y unos señores llegaron a salvar a la gente que estaba ahí
- para estar a salvo en la tierra
- 10 personas se ahogaron
- hicieron otro barco
- y el barco estaba equipado por si se volvía a voltear
- se perdió una niña
- y se regresaron a buscarla y apareció la niña montada en un palo montando columpio
- y de repente se cayó al agua
- cuando se cayó al agua se golpeó con una roca
- la montaron en el barco y la llevaron a su casa
- y de su casa la llevaron a un hospital le prestaron los primeros auxilios
- el médico dijo que se había fracturado
- el cuello
- y el doctor le dijo que le iba a dar una medicina para el cuello

- y le dijo que tenía que estar en reposo
- no hagas mucho esfuerzo
- que se acostara en la cama y no se parara
- y después de todo eso la niña pudo regresar a su casa
- regresó al colegio
- con sus compañeros y compañeras con su vida normal
- y al fin al barco con su familia
- entonces la familia se puso contenta porque ya la hija se había recuperado
- luego la niña se va con su papá a pescar en el barco y pesca muchos peces
- y no había pasado nada
- y después de varios meses ya no era una niña sino una señorita que se encontró con un muchacho
- que fue amor a primera vista, pero pasó que sus padres eran enemigos de los padres del muchacho, pero la muchacha siguió luchando por su amor
- y los padres de los muchachos se disculparon e hicieron un matrimonio y tuvieron tres mellizos
- y después de varios años se volvieron adolescentes.

Final I. Por José Ángel Gracia. 11 años.

Sus hijos se enamoraron, fueron novios, se casaron, tuvieron hijos, fueron abuelos, tuvieron una nietecita en el barco.

Fueron a pescar y pescaron un poco de peces y los hijos se pusieron felices para siempre.

¿Cómo se conocieron el muchacho y la muchacha?

Él estaba paseando en el barco y se conocieron.

Final II. Por Sebastián Díaz Osorio.

Al final los seis mellizos tuvieron esposas y también hijos y también se casaron y compraron un yate para vivir ahí.

¿Cómo se conocieron el muchacho y la muchacha?

Los dos se conocieron en el barco llamado Pirata cuando la familia y los amigos de ellos estaban ahí. El día que se conocieron los dos se preguntaron cuáles son sus nombres. La de la mujer se llamaba Lucía y el hombre Santiago y se dieron un besito para pedirle a sus padres que se querían casar y cuando se casaron tuvieron un parto de seis mellizos.

Final III. Por Laura Anchique Pianeta. 10 años.

El papá y la mamá le pagaron una universidad y ellos en la universidad se enamoraron de unas muchachas que se llamaban Clara, Sofía y Ana para los tres trillizos y Mariana y Carmen eran para los dos que nacieron antes que son Miguel y Gabriel.

Los otros dos estaban solteros que eran Manuel y Emanuel, pero los padres de ellos dijeron que no. Ellos lucharon por su amor y se casaron Manuel y Emanuel estaban muy preocupados porque ellos pensaban que no se podían enamorarse.

¿Cómo se conocieron el muchacho y la muchacha?

Los muchachos se conocieron porque ella iba para el baño y se tropezaron pero él pensaba que era su princesa y él pensaba que él era su príncipe azul y se enamoraron.

Final IV. Leonalda Rocío Ayala Carmona. 11 años.

Los jóvenes se enamoraron y los padre eran enemigos, pero dijeron: mami y papi, todos nosotros estamos enamorados y si me tengo que irme con él sin un peso me voy. No sean egoísta recuerden lo que hizo mi abuela y mi abuelo por ustedes hagan un esfuerzo.

Los padres dijeron bueno hagamos el matrimonio y así vivieron felices para siempre.

¿Cómo se conocieron el muchacho y la muchacha?

Pues el muchacho era viajero y cogió una boleta justamente para ese barco. La niña ayudaba a los padres y la niña estaba en la puerta de la entrada del barco y llega el muchacho y le dice: ¿Este es el barco número 17? Y ella le respondió sí adelante y cuando el muchacho dio la espalda la niña dijo: que muchacho encantador.

Final V. Sergio Enrique Fortich. 10 años.

Después ya habían llegado a la ciudad el muchacho se había conocido con el padre de la muchacha y se casaron después de varios meses tuvieron trillizos y después dos partos más y por eso ya de varios años ya.

¿Cómo se conocieron el muchacho y la muchacha?

Los muchachos se conocieron porque los dos viajaban en el mismo barco.

Final VI. Juan Sebastián Gómez Mendoza. 12 años.

Cuando los jóvenes crecieron se fueron de la casa y les dijo a sus padres me voy porque estoy saliendo con una chica y la mamá como lo quería tanto le dijo quédate aquí conmigo y tu padre y le dijo no puedo me voy a casar con ella.

¿Cómo se conocieron el muchacho y la muchacha?

Se conocieron cuando el muchacho estaba pescando con sus padres y la muchacha lo vio y le dijo cómo estás cómo te llamas le dijo Carlos mucho gusto y tú Gabriela hola cómo estás tú bien.

Final VII. Selena Castellar Cabarcas. 10 años.

Los papás de Adriana y los papás de Andrés se tuvieron que perdonar porque ellos se amaban y no era justo que los separaran.

Y después de eso se casaron. La muchacha tuvo tres partos y en cada parto tuvo dos hijos y vivieron felices por siempre.

¿Cómo se conocieron el muchacho y la muchacha?

El muchacho viaja junto con ella en el barco y estaban en la cubierta del barco y se tropezaron y eso fue amor a primera vista y se hicieron novios pero hubo un problema que los papás del muchacho llamado Andrés no se hablaban con la muchacha llamada Adriana ni con los papás pero la muchacha y el muchacho seguían insistiendo por su amor.

Relato III

- Había una vez en el bosque una lechuza
- que iba rondando en una casa

- y estaban asustados los que estaban en la casa
- porque la lechuza se los quería comer
- y entonces la gente no sabía qué hacer y llamaron unos amigos fumigadores
- y entonces el papá llamó a su amigo cazador para que lo ayudara a atrapar a la lechuza, pero el amigo se demoró en venir
- la lechuza se escapó cuando venía el señor que la iba a matar venía en camino
- luego cuando venía en camino el cazador se le atravesó la lechuza y no tuvo más remedio que matarla
- y toda la gente de la casa quedaron felices porque la lechuza no se los comió
- Jonathan
- Yair
- Carlos Mario
- Y entonces apareció un lobo que se quería meter en la cabaña donde ellos vivían y tuvieron que salir de la cabaña
- Y como el lobo no los dejó de perseguir no tuvieron más opción de salir del bosque y llegaron a la ciudad.

Final I. Leidi Johana Vergara Pineda. 10 años.

Y corrieron y corrieron hasta que se les perdieron al lobo y llegaron a un hotel que quedaba cerca de donde estaban ellos y pagaron un apartamento y se quedaron viviendo un mes y se les acabó la plata tuvieron que trabajar en el hotel porque estaban buscando una muchacha del servicio y se mantuvieron con lo que trabaja la mamá y vivieron felices para siempre.

Final II. Jhonatan Enrique Sarmiento Anaya. 12 años.

Y llegaron a la ciudad después consiguieron un apartamento para poder perder el miedo del susto que tenían del lobo que lo estaba persiguiendo y cuando llegaron al apartamento se les quitó el susto después de 4 semanas el papá y los hijos y la mamá estaban haciendo compras en el centro comercial y vieron al lobo rondando y corrieron hasta el apartamento y después llamaron al mismo matador que mató el búho cuando llegó el lobo estaba comiéndose alguna cosa que echó un señor y lo vio y lo mató y vivieron felices para siempre.

Final III. Carlos Mario Usprung de la Rosa. 11 años

Cuando el lobo llegó la gente que habitaba en el bosque se sintieron muy asustados y no hubo más remedio que abandonar el bosque y se fueron para la ciudad y el lobo los siguió pero la gente se dio de cuenta que el lobo no era tan malo y lo dejaron vivir con ellos. FIN

Final IV. María José Colón Izquierdo. 11 años

Entonces cuando llegaron a la ciudad todos quedaron felices porque se salvaron del lobo y de la lechuza entonces el lobo se fugó a la ciudad y los encontró celebrando se dañó la fiesta vino el cazador y lo mató y siguió la fiesta

Final V. Johana Uchima Fuentes. 11 años.

Cuando llegaron a la gran ciudad la familia se encontró con su gran amigo y él lo invitó a su casa y le dijo por lo tanto conmigo no te faltará nada y lo que necesiten por favor no duden en pedírmelo pero como su familia habló y de pronto dijo de pronto creo que lo estamos incomodando por eso he decidido que debo buscar trabajo y les compraré una casa grande para que no les falte absolutamente nada y sucedió así a pesar de todo lo que pasó en el

bosque con la lechuza y el lobo ellos quisieron seguir adelante y vivieron feliz para siempre y contentos.

Gracias por la oportunidad.

Final VI. Isela Sierra Ballesta. 10 años.

Al año de llegar a la ciudad los problemas no se acababan resulta que cuando a la situación estaba resulta llegó el cazador que era amigo del papá les trajo malas noticias tenían que regresar al bosque ya que el lobo trajo a su familia del bosque el bosque estaba solo era de su familia no sabía lo que lo esperaba su casa estaba llena de animales del bosque luego el papá saca una escopeta que compra en la ciudad y tuvo que matarlos a todos y luego la familia vivió feliz para siempre.

**Selección del corpus recogido en el año 2011, en la vereda de Villa Restrepo,
Tolima.**

Comilo Rojas Duran 13 años EL MANICOMIO

hace mucho tiempo habia unos barcos y adentro de el estaban escuchando musica tambien habia un bebe bebiendo tetero y seguien navegando cuando llegaron a la ciudad ellos iban a la escuela a las ladrones piratas pero muy no si llegaron asi que se la llevaron al manicomio y empezaron a tocar los violines porque era su fin y uno de los piratas era mudo el era muy bueno y no estaba en el manicomio asi que fue a rescatar a los piratas del manicomio asi que se preparo y la esposa le hacia mover el cabello largo y se fue corriendo luego al manicomio y le salieron los policia pero el llevarle a sus amigos ladrones y entonces sus amigos detraeran a los policia y el salto muy alto corrio muy rapido cuando encontro a sus amigos entonces rompio la puerta y salto cuando estaba llegando al barco estaba agachando a sobira sus amigos y volvio y uno de los guardias le pegó un tiro en un pie y solo las cuerdas y sus amigos empezaron a morir pero la que mas flotaba era la esposa su novia y fue la unica que lo vio morir pero despues de eso nunca volvio a escuchar musica en el barco

~~MATEO~~ ^{de} LOS ACESINOS

EN UNA CARCEL CON UN FOCO MUY ANCHO
MATEO CON GAFAS PORQUE ERA TONTO MONTANDO
EN LLEGADA DE PASO FUE CON UN MICO
MORDIENDO UN LORO PORQUE IBA A MATAR
A LORENA QUE ESTABA MONTANDO SICIA Y
ENTONCES MATEO LA ESTABA BICHO
Y TIRO EL MICO ENCIMA DE LORENA Y
ENTONCES TOMO A LORENA Y EL PELIROJO
CORTO EL MICO Y MATEO LE TIRO EL
TETERO AL PELIROJO Y LO MATO Y RESULTA
QUE MATEO SECO ESTRO A LORENA Y
ENTONCES EL PRINCIPE FUE A SALVAR
A LORENA Y ALO QUE LLEGO LE TIRO
UN FOCO ELECTRONICO PARA MATAR A
MATEO Y MATEO SE AGACHO Y
MATO A LORENA Y ENTONCES MATEO
Y EL PELIROJO SE ENAMORARON Y
SE CASARON UN DIA IBAN CAMINANDO
POR EL BOSQUE Y UN PALO SE CAIÓ
Y LOS MATO Y FW

MATEO SIEMPRE ESTRO

ZORRO

COCO DRILLO

ESCORPION

CULEBRA

1ª Sesión: Bestiario

~~RODRIGUEZ~~ RODRIGUEZ

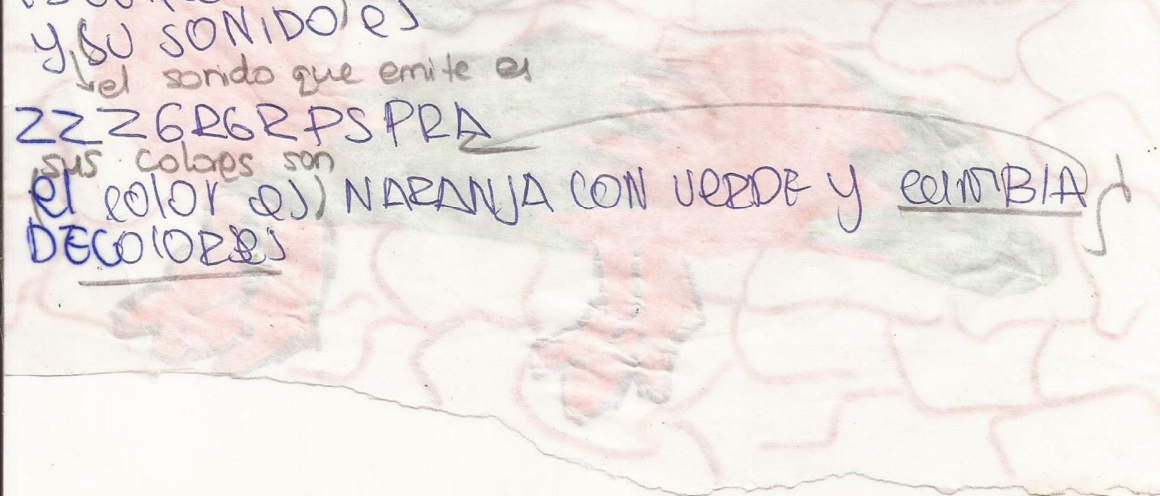
EN UN DESIERTO DONDE HAY MUCHA AGUA. Y (QUE)
~~HAY~~ ARBOLES MUY PEQUEÑOS. PERO QUE DAN
 MUCHOS FRUTOS Y eso es lo que come PERO QUE SON
 MUY GRANDES ^{de grande} PERO NO HAY
 MAS ANIMALES AHA POR LA NOCHE BAILAN (HAY)
 POR LA MAÑANA SE VA A BANAR EN UNA CASQUADA
 YA MEDIO DIA ^(dia) ALMUERZA A SU COMIDA FAVORITA: que es
 LA TROTA !!! ^{con quien?}

PERO ES MUY GORDO ^{su} LA CABEZA ES COMO UN MOTOR
 NO TIENE NARIZ Y EN TODA LA CABEZA TIENE OJOS
 QUE SON AZULES SU CUERPO ^{mide} (ES COMO) DE MARCO (COMO
 DE 7MT) Y LAS OREJAS SON UNOS ^{a im} PARIANTE
 INVERTEBRADOS

ES OUIRERO OMNIBORO
 Y SU SONIDO ES ^{el sonido que emite es}

ZZZ GRRR PPS PRA

^{sus colaps son} el color es) NARANJA CON VERDE Y CAMBIA
DE COLORES



YES MEN FLOJO NO: HECE NADA POR LA TARDE
SINO QUE VE TELEVISION Y COME SU FRUTA
HASTA POR LA NOCHE



- ~~LOBO~~
- LOBO
- GEPARDO
- HIENA
- OSORDIAN
- SOPHA

LABOBRA

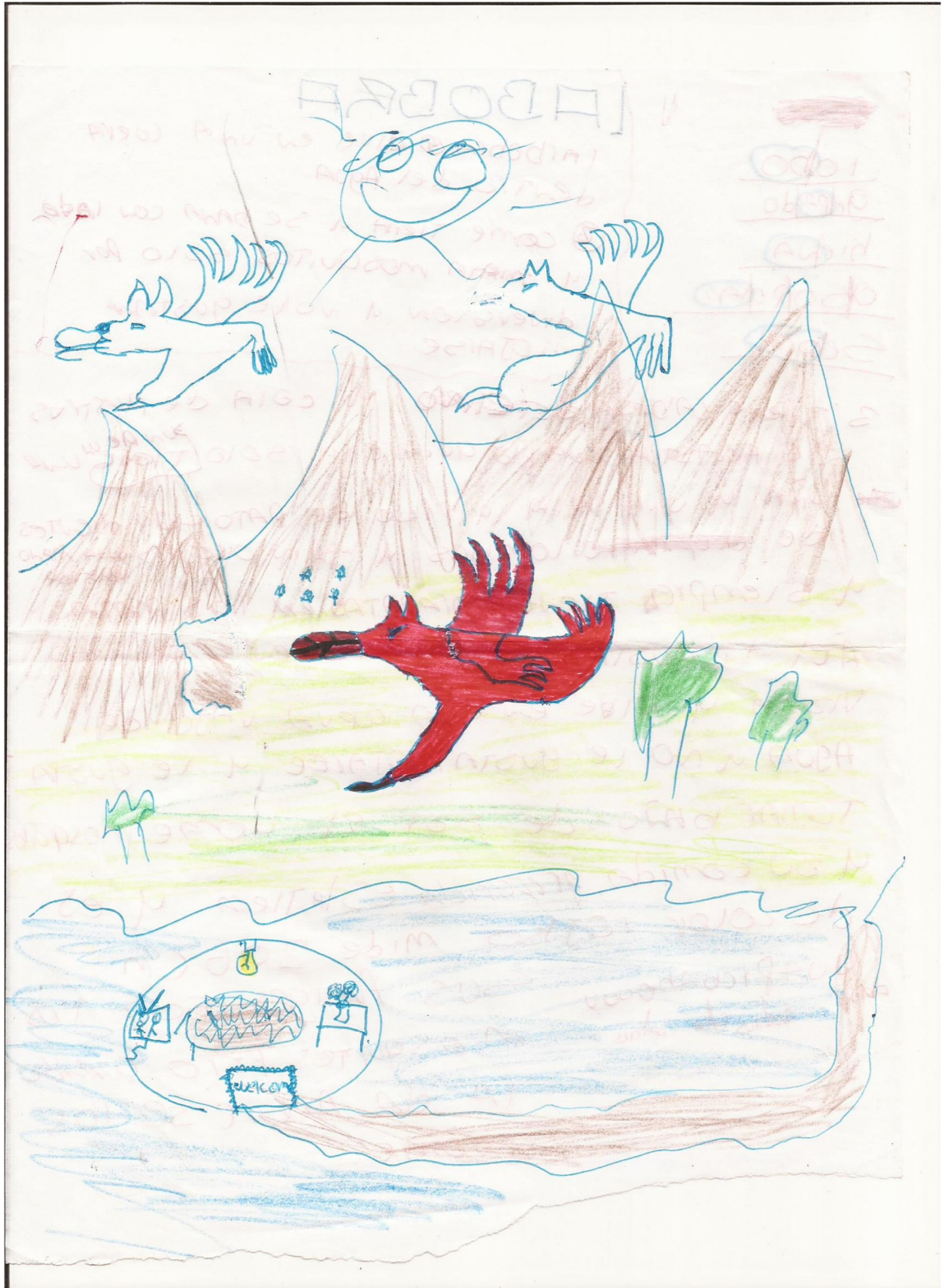
LABOBRA ¹ vive en una cueva dentro del agua

² come tierra y se baha con lodo y ~~mata~~ mata mosquitos solo por diversion y no le gusta mojarse

3 Tiene CABOSA ~~DEFENSO~~ y cola de AESTRUS SE ARASTRA cuando quiere y solo ^{tiene una} UÑA y una ALA y pico de PATO con dientes de ~~carra~~ lombas y SIN OREJAS ^{UNA MANO PARTIDA} y siempre tiene GARAPATAS EN LAS PATAS A el le gusta MATAR A la gente que lo visita y vive en una cueva VAJO del AGUA y NO le gusta mojarse y le gusta TOMAR BAÑOS de SAL el come mosquitos y su comida preferida es LA TIERRA y es de color ROJISO mide 296 cm

GUAPICUABOUU
 FELINE
 AESTRUS PATO lombis

SUS AMIGOS SON LOS MOSQUITOS PERO cuando LA DA AMBRE se los come



gato

perro

conejo

mariposa

leopardo

manelepeta

~~ta se la baba~~

bibe en un lago

muy lido parami

y muere paraute

~~do ay~~ ~~laba~~ dode ay ris

~~do ay~~ ~~laba~~ come en gomas y carne 7 m. no cosas

y bibe con sobre feo

muy feo y se baña con baba

de biente y es narison es inverte

brado tiene orejas de lomito y oval

de floco de marcol y gva de feo como

de floco de marcol y mide 180 metros morado oscuro

la uta y mide 180 metros morado oscuro

leon y mide 180 metros morado oscuro

morado oscuro y naduam

morado oscuro y naduam

morado oscuro y naduam

morado oscuro y naduam

morado oscuro y naduam

morado oscuro y naduam

morado oscuro y naduam

morado oscuro y naduam

morado oscuro y naduam

morado oscuro y naduam

morado oscuro y naduam

morado oscuro y naduam

morado oscuro y naduam

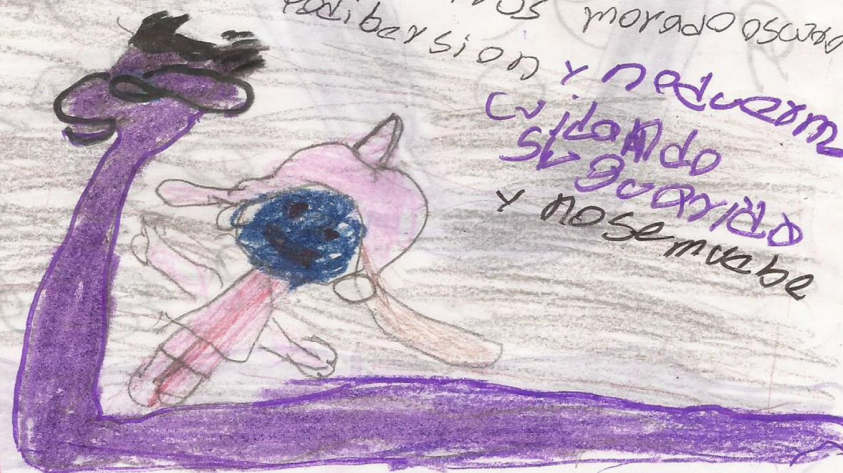
morado oscuro y naduam

morado oscuro y naduam

morado oscuro y naduam

morado oscuro y naduam

morado oscuro y naduam





Selección del corpus recogido en el año 2012, en Isla Grande, Bolívar.

LA ENCONTRADA DEL FINIGORRAPELLO

ERA una vez un día soleado como hoy estaban jugando unos niños fútbol en el colegio de ISLA del ROSARIO un jugador llamado KEVIN hizo un gol y el balón tocaba buscando el mismo jugador Kevin fue y vio algo extraño como un animal que nunca alguien había visto llamó a sus amigos y jugadores de el otro equipo y sus compañeros y el buscaron de ponerle nombre y Kevin dijo vamos hacer una cosa compañeros buscaremos unos nombres animales o sea 5 unos dijeron muchos animales y escogieron al gato, perro, cotorra, guano, delfin y es cogieron y almoraron el nombre del Finigorrapello y a todos les gusto era raro también se lo sabía y fueron escogidas por sus animales favoritos y se dieron cuenta que no había solo uno si no muchos más.

12 años despues jente extranjera querian exportarlo
Como producto y tenerlo en circo, zoológico y como
alimento. Pero Kevin y sus amigos se reunieron
para salvar su animal que abian descubierto
con siguieron abogado pero el juicio era duro
duraron 2 años buscando imagenes de
como los tenían amarrados no comiendo
bien, y recolectando muchas pruebas y
ganaron y los Fin. Gorrapple no se
transportaban pero si se lo podian
comer por que es muy rico, los Fin. Gorrapple
vivieron felices y por siempre hasta hoy
ya se extinguieron por una plaga de insectos
malos que los mataron.

Kevin Manuel Molina Torres

Grado 10º

El Colibrí y la orniaga

había una vez un Colibrí que vivía solo en lo alto de las montañas un día decidió explorar por otros lugares

buscando se encontró con una orniaga que se estaba ahogando el Colibrí para en el momento de la vida. al ver esto rápidamente partió una rama y lanzó una rama a la orniaga para que no se ahogara la tomó y subió arriba de ella se subió y fue hasta la orilla del Río. más tarde el Colibrí paseaba un cacador esta orniaga una trampa para coger Colibrí la orniaga se dio cuenta veía una mariposa alrededor el Colibrí se espanto

Robinson Julio Porra
grado 10^o
agosto 09/08/2012

Pollodactido

fue en un Imbiano, cuando Pollodactido un animal que abita en el Amazonas, proveniente de Alemania cuenta características ~~son~~ físicas. Son: mide 1 mt, tiene 5 patas, es peludo, ojos, brises, orejas como Ipopapumo, y es muy fiero. un día con muchos ganas de comer su comida favorita que es el gote, se enfrenta con un león por su comida el león enfurecido, por no querer compartir la comida tuvieron un enfrentamiento, entre el pollodactido y el león, pero pollodactido tiene un escape que vuela algunos 10 mts y suelta, todo al león y lo alzo y lo largo, el león al caer sufrió unos fracturas en sus grandes patas y huyo, pollodactido gano la sena por este vez.

04.08.2012

Grado 14:

Jorge. Elicel Javier Medina

Los perros Juergos

habia una vez un perro, llamado ~~Amor~~ ~~Amor~~ ^{AMORIS}
que lo llevaron a un distrito de perros
y habia un perro que no le gustaban los
perros que era demasiado peludo, y una
vez lo dejaron solos, y el perro que
estaba primero en el distrito buslo
de morder a amoris; pero como AMA-
URIS no se dejo comenzaron a pelear
y despues que terminaron Amouris
salia golpeado en de gravedad porque
el otro perro que se llamaba Jorge lo
habia golpeado como era mas grande
y Amouris salio de urgencias donde
en un veterinario que estaba en la esquina
y despues los perros se terminaban
y si encontraron de nuevo y volvieron
a pelear y Amouris solo gano y despues
se hicieron los perros como los mejores
amigos y donde se encontraban se saludaban
y cuidaron muy felices:.

Monic: Andres Julio Barboza

lindo 14:

meo 8/9/2012

Selección del corpus recogido en el año 2012, en Isla Fuerte, Bolívar.

Camisa Rosa

Era una vez una niña llamada Camisa Rosa 1
La mamá llamada Vaque le dijo Camisa Rosa
Ves y llévale esta comida a tu abuela que lo
señala mucho. Llévas pan y vino no se te
olvide desis buenas tardes abuelita no se te
olvide en te tenerte por el camino a muchos
perros que te puedes encontrar.
Pero la perrucita se entretiene mucho por el
camino que se le olvida lo que la madre le
dijo. De pronto se encontró con un perro y
le dijo buenas tarde niña como te llamas
me llamo Juna pero me dicen Camisa
Rosa por que me gusta mucho esta camisa
roja como que flores tan bonitas por que
no has y recoses unas cuantas además
los pajaritos cantan alegres y te pueden
ayudar a escoger las más bonitas flores
Así el perro le pregunta a donde de
has Camisa Rosa voy a llevarte pan y
vino y a donde vive tu abuelita en
Rincon guapo donde hay un árbol de
saca gosa bueno ves y recose tus flores
has que el perro corrió sabidamente y llegó

2
ala casa de la abuelita de camisa roja
y le toco la puerta y le dijo abuelita abueli-
ta habiame la puerta y el perro comino
rapido mente ala cama de la buelita y se la
trago entera.

luego vego camisa roja y se estiano al
bea la puerta abierta y corrio llamolo
abuelita, abuelita y van via al perro acosta
do del muen do bajo la tiera y se saca
la abuelita de la baringa del perro y le
puso dos gigantes piedras y lo cargo
lo lebo al tío y el perro se a go
y bienon felices por siempre

NOBRE: Juliana Blan quicett cardales

edad: 11 años

Caperucita naranjada

Claudia 13 años
Rodrigo Díaz



había una vez una niña llamada Caperucita naranjada que vivía en el bosque y un día pasó un ratero y la pensó atraparla y la llevó a la cueva y la pidió en la cueva y la niña no encontraba el camino y al caminar el sol ella vio el camino y le veía a su abuela en la canasta 2 pan y 3 cucas pero el que traía comerse el dulce que llevaba Caperucita naranjada y después le llevaba unas frutas y que ir a hacerle lo mismo que el otro ~~hizo~~ pero no lo pudo hacer y Caperucita le contó a la abuela y la abuela dijo seremos la puerca muy buena para que el no entre Caperucita la abuela la puso en el caldero en el tubo y el comensó a der yoler y de pronto se estro el cuello mucho y se caía en el caldero de la agua caliente y se fue cosinando enseguida mente



Caperucita naranjada

Inés del Carmen Fernández Logreña
edad 72 años
había una vez una niña en ~~isla~~ la fuerte llamada
Caperucita tenía una abuelita en campo
entre dos árboles muy frondosos
y la madre de Caperucita le traía cada día
una caja de pan y 5 chichas para la abuela
que estaba enferma y muy débil y
Caperucita cuando iba por el camino se encontró
con el lobo y el lobo le dijo buenos días
Caperucita Rosa y el lobo le dijo buenos días
lobo. Para dónde vas para dónde mi abuelita
y donde vive ella como ella se llama
y que le traes

capelucita verde Carlos Andres Barrios 74 Año EDA

han bien una vez capelucita verde iban para el Bolque
han llebales asu han buela una canata llenos de fruta
era Pera, masana, plantanista y naraja y se conto con un
lobo y el el dizon para donde ban para donde mis Abuela
han llebales esta Frutos porque se los comia y el los bon
salio corriendo para llegar primeros y han cortose
como los Abuela y canrio y se han costo como los Abuela
y se los comio y salio corriendo capelucita y esto en casa
de los Abuela y dizon buena como esta han buela bien mi
Sjatas y el dizon como esta y el dizo bien y tu tambien
y Santos el lodo y las conrestion y Sanlio corriendo
capelucita y Ban en les nador por el bolque y bien a las
nina corriendo y el pregunto que te pasa men bien corstia
ndo un ~~lodo~~ men bien conrestion do un lobo han bien
han ~~los~~ los con y los corstia sancafon han ~~lodo~~ Abuela
y el lobo murio

FIN

MAICELIS MEDIANO BOITTO

6B AÑO 11

Coquechuta Azul

HABIA UNA VEZ EN ISLA FUENTE AVIA UNA NIÑA LLAMADA COQUECHUTA AZUL

Y ELLA QUISO IR AL MONTE PERO SU MAMÁ ANTES DE SALIR

LE DIO QUE TUVIERA MUCHO CUIDADO CON LAS PIENDAS QUE LE DABA

IBA ADAR A SU ABUELA Y LE DIO TEN MUCHO CUIDADO Y OJO NO TE METAS

FOR LA CUEVA MOIGAN Y COQUECHUTA AZUL SALIO Y SE ENCONTRO

CON UN MALBADO LA OTON Y LE DIO ADONDE VAZ Y ELLA LE

RESPONDO ADONDE MI ABUELITA DONDE VIVE ELLA COMO A

MEDIO QUILOMETRO DE AQUI Y LE DIO EL LANTON MIRA ESE

COLLA QUE AY ALLA TAN LINDO Y ELLA LO FUE ABUSCAR Y LO RECULO Y

VIO UNO MALINDO Y TAMBIEN LO COJIO Y VIO QUE NO PODIA CON MAS

Y SE FUE Y LLEGOTUN, TUN, TUN, ABUELITA ABUELITA ABUELA ABUELA

A PORQUE TIENE ESOS OJOSTAN GRADES PARA BENTEMER

Y PORQUE HAY ESA BOCA TAN GRANDE PARA COMER MEJOR

Y SE LA COMIO Y EL LE TOBO LAS PIENDAS Y POR ACEBIA SE PUSO LAS

PIENDAS Y PAREO UN BUEN HOMBRE Y OJO Y LE DIO ACE

TIEMPO TE BUSCABA Y LO IBO AMATAR Y PENSO QUE SE LO

ABIO COMIDO A COQUECHUTA Y A SU ABUELITA Y LE TASA LA

BATIGA Y LAS SACO Y VIVIERON FELIS

Caperucita Amarilla

CÉSAR Luis Paredes B.
Grado -6-A 13

Le llamaban caperucita amarilla por que la abuelita le regalo una capa amarilla.

La mamá la llamo caperucita amarillo ven aca llevale a tu abuelita esta canasta que lleva pan y gaseosa y recuerda no te metas por ningún camino del monte y ella se fue.

y en el puente se encontro a un lobo pero ella no sabia si el lobo era malo hacia que no le temia y siguió su camino ya lobo le dijo hola buenos dia para donde vas voy para donde mi abuelita a llevarle esta canasta que lleva pan y gaseo. y el lobo le pregunta y donde queda eso eso queda como a 3 kilometro la casa que da debajo de los 3 robles y el lobo le dijo vamo yo te acompaño y en el camino le dijo vamo mira que hermoso dia no te vas a llevar unas flores a tu abuelita. se pondra feliz cuando se las lleves y caperucita ~~se~~ se puso a pensar y dijo bueno se las llevare y cada flor que veia en el camino la tomaba y el lobo detras de ella y cuando caperucita amarilla se agacho el lobo vino y se le iba a tira para comersela y se tropeo así que no pudo comersela y caperucita le pregunto que te paso lobo por que te tropeaste x el lobo como era tan embustero dijo estar haciend

ejercicio y caperucita ~~se~~ amarillo dijo debes comer mucho para hacer ejercicio.
y el lobo dijo ya voy a besar de Ansir y el lobo se le iba a tirar cuando eso se apareció un cazador y le disparo y el lobo se fue corriendo y se monto en un arbol y el cazador le dijo por que te desviaste del camino caperucita amarilla queria recoserle unas flores a mi ~~abuelita~~ abuelita bueno caperucita sigue tu camino dijo el cazador.
y el lobo dijo ahora me le voy a delantar y me voy a comer la abuelita y asi fue el lobo llego y toco la puerta tun tun quien es dijo la abuelita soy caperucita amarilla dijo el lobo entra caperucita y el lobo entro y directamente se fue a la cama de la abuelita se la trago de un solo estiron.
luego llego caperucita amarilla y se sorprendio por que la puerta esta varnada y dijo buenos dia abuelita y el lobo le dijo buenos dia haciendo el ves que era la abuelita y caperucita entro y dijo abuelita que dijo el lobo con un ronquido raro y caperucita ~~le~~ dijo abuela ~~le~~ tomate el remedio que te ara muy bien y el lobo solio de su cama y se la trago y se puso a echar una siesta y un cazador paso y e ~~o~~ oyo el ronquido y dijo voy a entra y entro esta el lobo con la barrigota lleno y el lobo agarro unas tijeras y le corto ~~la~~ la barriga y salio caperucita y la abuelita y vivieron felices para siempre.

CAPERUCITA BERDE

(1)

HABIA UNA VEZ UNA NIÑA YAMAR
DE LUISA, LA ABUELITA LE DIO UNA
CAPERUCITA BERDE QUE TODOS LOS
DÍAS SE DONIA UN DÍA LA MAMA
EN LA LLAMO CAPERUCITA, BEN PARA
QUE LE TUVES UNA CANAS EL CAL
HAY UNA PAPITAS Y UNA GASEOSA
UNA VEZ CUANDO FUE A LLEVAR
LA CANAS SE ENCONTRO CON
UN LOBO Y EL LOBO LE DICO
(BUENOS DIAS CAPERUCITA, PARECE
VAS, Y CAPERUCITA LE DICE, VOY
PARA VER MI ABUELITA PARA LLEVARLE
ESTA CANAS, Y EL LOBO MALBADO
LE DICO: "CAPERUCITA BES A SUS CAR
UNAS DE ESAS FLORES AMARILLAS
QUE A TU ABUELITA LE ENCANTABA
Y CAPERUCITA SE IBA A SEGUIR AL
BOSQUE Y SE ACORDO QUE LA MAMA
LE DICO QUE NO SE ASERA CARA EN EL
BOSQUE.

Y SE FUE CORRIENDO Y EL
LOBO YA SE ABIA COMIDO A LA
ABUELITA Y CAPERUCITA LLEGO
Y ENTONCES LE DICO AL LOBO
QUE SE ASIA PARECER COMO
SU ABUELITA Y LE DICO ABUELITA QUE
OJOS GRANDES TIENES Y EL LOBO
LE DICO SON PARA ESCUCHARTE MEJOR
Y CAPERUCITA LE DICO QUE OJOS
GRANDES TIENES Y LE DICE EL
LOBO SON PARA VERTE MEJOR TO CONTINUABA

(2)

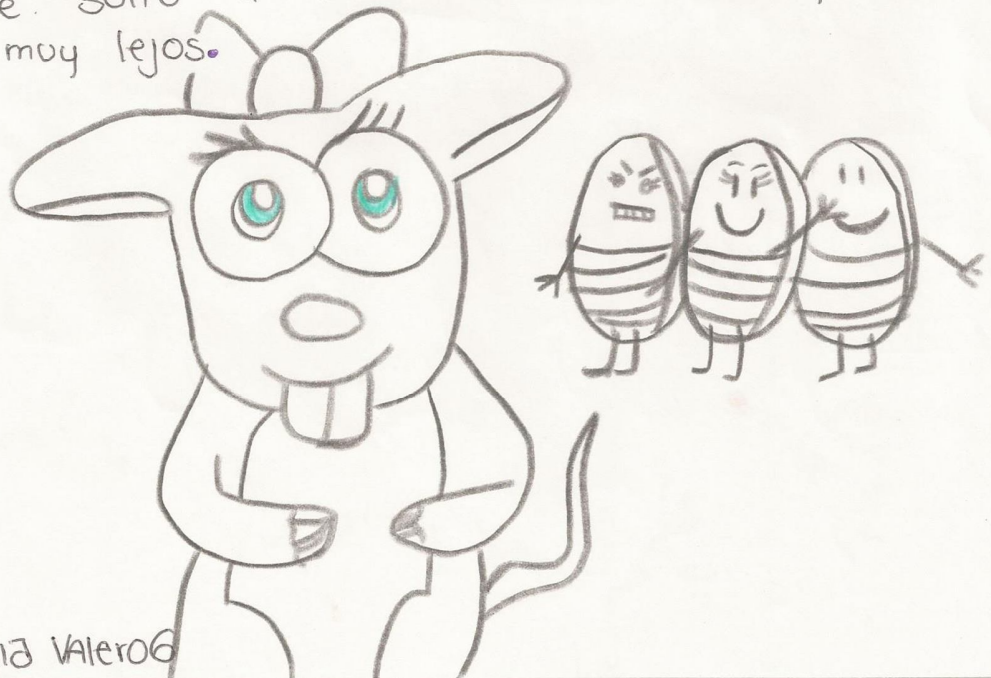
y caperucita le dijo abuelita
que boca tan grande tienes
y el lobo le dijo son para
comerte mejor y de un sal
to se la trago y el lobo
se desdijo dormir y tantos
horos quidos grandes tenia
un casador se dio de
cuenta y yego Ala
casa de la abuelita y le
iba disparando Al lobo pero
le disparo porque caperucita
dijo Avilio dentro del estoma
co del lobo y cogio unas
tigchas y un alilo y una
aguja y lo hizo y de
un brinco salto la abuelita
y caperucita Rehe y care
Rocita Rosco Piedra y
Algodon y se las metio
Al lobo en el estomago
y se las cosio y cuando
desperto el lobo se
callo de la coma y dio Bueta
y callo por la loma
y la abuelita se comio
la papita y la caseosa
y Bi Bien y caperucita

se dio cuenta que no le iba a caso
A UN lobo.

**Selección del corpus recogido en el año 2013, en la vereda Villa Restrepo,
Tolima.**

Imaginalo...

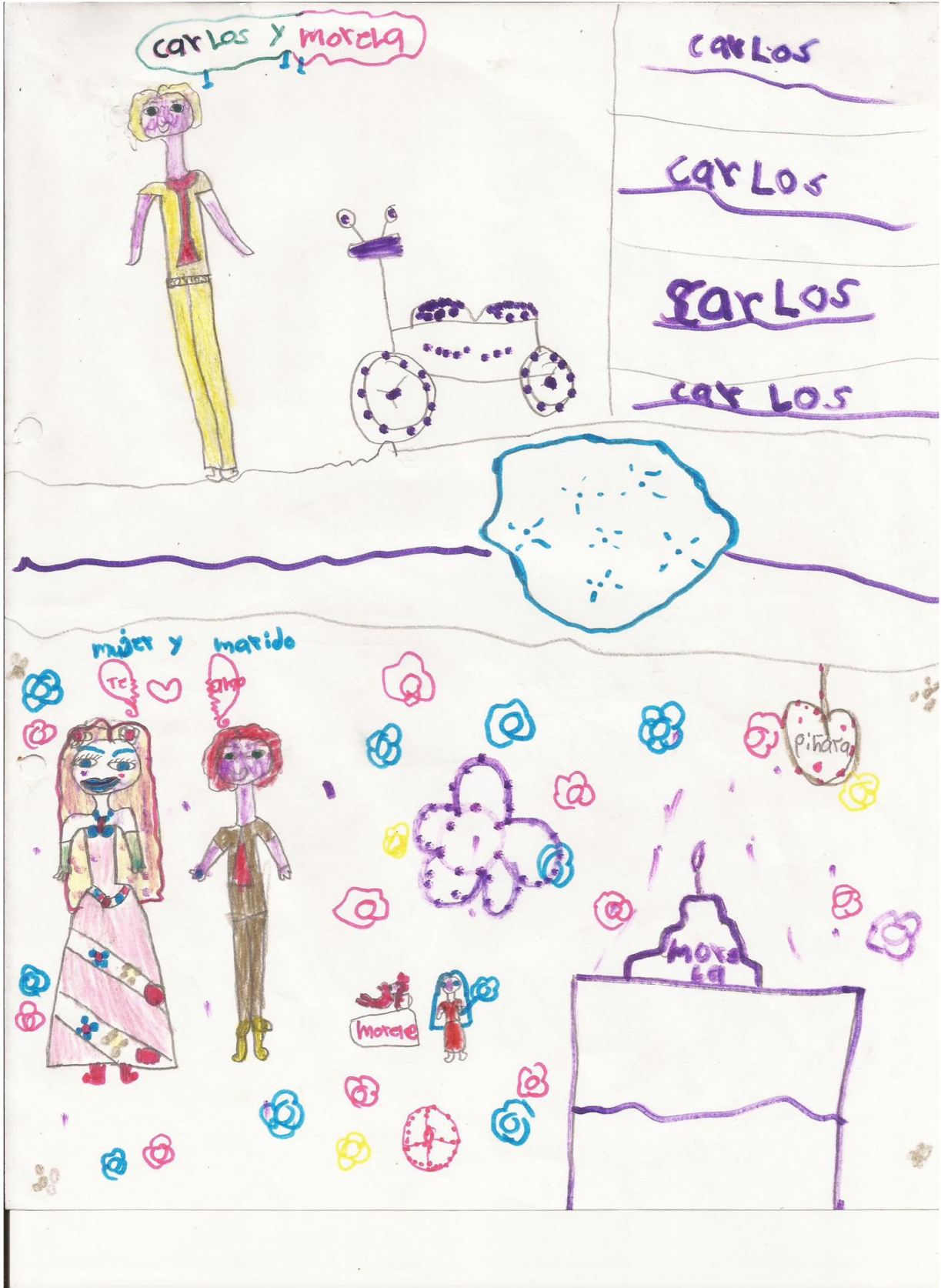
En un universo paralelo existía un mundo diferente a todos los demás. Allí había una humilde señora llamada Ratalis ella tenía muchos valores un día muy gris Ratalis iba caminando por el castillo de un malvado Rey el cual tenía encaselladas a tres bebés cucarachas sus nombres eran Analigu, Galaxe y Nicoda la madre de ellas había muerto y el padre estaba en coma, cuando Ratalis pasaba por allí las cucarachitas gritaban auxilio, ayuda ~~yo~~ al oír aquellos gritos le suplico al Rey que las soltara y el rey le dijo si me traes cinco cualidades buenas de mí. Ratalis le dijo: escuchas a tus subditos, tratas a todos por igual, confías en tus guerreros, eres sincero con los demás y eres gentil con los que son y pueden más que usted ya los dije. Y el rey dijo que bien, Ratalis dijo pero cuando diremos sus defectos el rey dijo ya entendí lo que quieres esta bien cambiare. Soltó a las cucarachas bebés y se fue muy lejos.



ANA MARIA VALERO

mayve Barafona cnoa

Chabía una vez un señor que se compró una moto morada.
cuando alguien se montaba en la moto la cara se volvía morada.
Entonces vendió la moto a un señor con la cara morada. La tenía así
porque le habían pegado con una moto.
El señor se llamaba Carlos. A Carlos, cuando se montaba en la moto
la cara se volvía más morada. Carlos quería vender la moto
pero empezó a vender moras y se compró un
edificio morado con hartas motos moradas y vendió la moto.
Se compró una casa quinta bonita y en la casa quinta había otra moto
morada y había una carretera morada. Carlos empezó a pasear
la moto y se encontró una moto morada y Carlos se la robó.
Carlos se fue a pasear con Morela cuando ella
se cayó a un lago y se convirtió en una señorita bonita.
Carlos a los 10 meses se casó con Morela y tuvieron hijos morados.
Y la familia se llama Las motos de los morados. Fin



Había una vez una rata carpintera que creó una silla mágica que poseía riqueza y amistad. Sólo podía usarla la gente buena. Estaba una señora haciendo café. La rata iba pasando por ahí y cayó al café. Cuando estuvo el café la señora lo sirvió en su vaso cuando al tomar la rata gritó "¡No, no me comas!" que soy una rata carpintera. En seguida la señora se subió a la silla mágica, luego se hizo rica y amistosa. La rata iba pasando por ahí y se encontró una botella. Le dio mordida en la botella el mensaje de que era una rata carpintera y todo el mundo quedó contento con una rata carpintera.

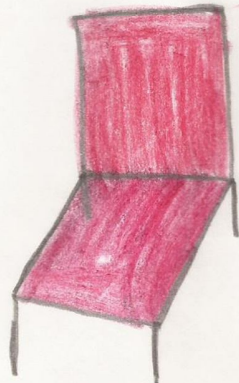
FIN

FABIANA PEREZ PIAZÓN edad-7 años

Fabix ya

LA RATA

CAPIPIERA



fecha 9 marzo 2013



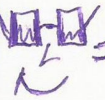
ahí a un vez un niño que vivía en un pueblo normal pero en la noche no era normal un día salió como de costumbre y se encontró la pata sola, la ñorana, la muelona y el mohán la pata sola se lo llevo a una peña lo dejó, y se tropeso mucha muchas vueltas tropeso con unos huevos la madre, estaba gritando los huevos se tiro a coger al niño se asusto y se salió corriendo y llegó a un lugar donde habían extraterrestes le dijeron ni-ño te-va-mos-a "Se-cues-tra el niño se desmayo de susto y cuando Desperto estaba en una chosa muy rara y salió de la chosa y se encontró muchos fantasmas don se encontró un fantasma amigo y le dijo que don vivía en el niño le conto su historia y lo ayudo a llegar a casa

FIN





EL NIÑO Y EL EXTRATERRESTRE



HABIA UNA VEZ UN NIÑO Q^U VIVIA EN UN PUEBLO
 BASIANTE RARO Y DE NO-CHE APARECIAN COSAS EXTRAÑAS
 Y EL NIÑO SALIO A UN MANDADO PERO LA TIENDA
 ESTABA SELLADA PERO EL FUE A OTRO LADO SE
 PERDIO Y SE ENCONTRO CON UN EXTRATERRESTRE
 Y SU NAVE Y EL EXTRATERRESTRE LE DIJO Q^U
 COMIERA ~~COMIERA~~ BOJA DE PASTO Y LE DIO CAGADEIA
 Y EL EXTRATERRESTRE SE COMBITIO EN INOBRO Y
 EL NIÑO CAGO EN EL Y SE PUDO IR A LA CASA
 HELAJADO Y LA MAMÁ LO REGAÑO Y SE
 ACOSTO

FIN



EL NIÑO y Su mundo Paróico

X Era una pequeña vez un pueblo supremamente pequeño en el cual vive un niño llamado Santiago, su apodo era ~~dedon~~ y no le gustaba que le dijeran haci, un día se canso y se fue para el bosque se encontro con una niña y jugaron juntos.

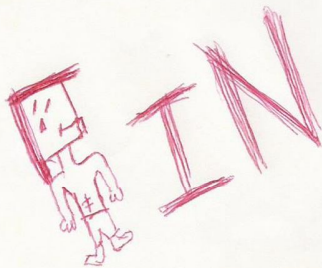
El niño todos los días salia al bosque y su mamá lo perseguía hasta allá, su mamá lo beia ~~jugando~~ jugando solo y la niña no la beia y ese preciso día decidió la niña llevarlo a la cascada y lo tomo del cuello y lo metio de cabeza su mamá se metio y grito y la niña solia ser una clase de duende fantasma, y la niña era muy mala y su rido siempre la cuidaba era una manada sumadre y el hijo se fueron comiendo y lestoco salir de ese pueblo al cual la jente era verde, los perros mitad gato, las culebras tenían patas

ETC.

La niña lo busco y lo busco por cielo y tierra hasta mar para el cielo marro avioneta, para tierra bus y para mar submarino y el niño conocio un grupo de extraterrestres el cual lo llebo al espacio exterior recorrieron todos los planetas y vivieron alla.

segunda parte.

La niña fue al espacio lo bajo y lo obligo ~~hacer~~ hacer uno de ellos su madre murio y el dijo boy a cobrar venganza y haci fue los extermino a todos y se unio a los canines y fueron los cuatro canines el capo y pablo escobar de agregado el mono jojo.



el Falaberrro

El Falaberrro es gris con círculos morados. Es muy escamoso y baboso. El Falaberrro es tan grande como un edificio de 30.m tiene 87 años. Es como una estrella con cola. Cya que cuando peleaba con un león se echo a rodar, y se pego con un cactus, quedo como una estrella con cola). Sus dientes los utiliza para matar a su presa. Los pies los tiene muy peludos. le gusta la guayaba y los desperdicios. ES muy bravo y. ojon sus ojos los utiliza para cazar. vive en una alcantarilla, le toca ponerse en 4 para poder vivir. Ahí su casa es muy anca y largq. le gusta levantarse a media noche a cazar. Suele acostarse alas 7:00 pm. En su tiempo libre se vasca el ombligo. El sonido que emite es burubafa.

Fin

Gaby Aletandiq



Baby Alexandra

ANA MARIA VAIERO GARCIA
✓ Puma → pu-mā
✓ Perro → pe-rro
✓ Gato → ga-to
✓ León → le-ón
✓ mariposa → ma-ri-po-sa
✓ caballo → ca-ba-llo
✓ pajarito → pa-ja-ro

GABAMARIÓN

El Gabamarión es un animal de color morado. La textura de su piel es muy especial, es un poco suave y un poco áspera. Su tamaño es impresionante, es tan grande como tres edificios de treinta pisos, pero su medida real es proporcional respecto a su edad, la cual es nueve años.

El Gabamarión es redondo, muy redondo como la luna. Se distingue por su inmensa cola de perro y su pelo largo. Es un muy buen amigo, pero no sabe cómo jugar beisbol. Es muy creído y vive en la selva. Su casa es inmensa y parece un castillo. En donde vive es un lugar muy caliente y selvático. Su habilidad es que puede correr muy pero muy rápido y su costumbre es todos los días salir a jugar. Come muchas frutas y hortalizas y minerales y, cuando acaba de comer, duerme una siesta de una hora. Después de la siesta juega y juega, y cuando llega la hora de dormir la cual es a las 8:00 pm, duerme 12 horas hasta despertar.

ANA MARIA



9 ORALEA BIRN ENA

PEGATOGOBIA

LA CABEZA DEL PEGATOGOBIA ES AMARILLA, LOS BRAZOS SON DE COLOR ROJOS, EL PECHO ES NEGRO, LOS PIES SON BLANCOS Y LAS PIERNAS NARANJAS. ES MÁS GRANDE QUE UNA TRACTOMOLA. TIENE 41 AÑOS. LA FORMA ES IGUAL A UN DINOSAURIO TIRANOSAURO REX. SE HACE EL CORTE EL 7. TIENE UN LUNAR EN EL BRAZO TIENE GARRAS Y COLMILOS DE MURCIELAGO. LOS BRAZOS SON CORTOS. SU PERSONALIDAD ES AMIGABLE Y MALDADOSO. SU DEPORTE ES COMER GENTE Y BAILAR REGUETON. NO ES ENVIDIOSO ES DEPORTISTA Y JUGUETON. SERIO AVESES MUY MOLESTON. VIVE EN ARGENTINA SU CASA ES DE 24 PISOS. EL CLIMA CALIENTE ES MONTAÑOSO. HAY UNA CASCAIDA. EL SE ACUESTA A LAS 10:00PM Y SE LEVANTA A LAS 10:00AM EN SU TIEMPO LIBRE SE BAÑA EN LA CASCAIDA Y TRABAJA COMO JUGADOR DE FUTBOL. COME VEGETALES PARA ESTAR SALUDABLE. EL SONIDO QUE HACE ES 5YRRRRRRRR

M. KOL

Jubiana Valero Garcia

* Girafa = Ji-ra-fa

* Elefante = e-le-fan-te

* Leon = Le-on

* Ipopotamo = hi-po-po-ta-mo

* Jilemoton

Jilemoton

El Jilemotón tiene un cuello muy largo como una girafa y tiene el pecho como un ipopotamo, tiene las patas como un león y también tiene una trompa como de elefante muy muy larga. El cuello es como un árbol y el esto mago es como una silla el es de colores su cuello es amarillo y tien puntos verdes, rojos, y negros su pecho es gris y sus patas son catés con verde El jilemoton tiene 100 años y vive en una zona muy muy montañosa, con muchos árboles y cuevas. Su casa es muy grande como una iglesia. En la casa del jilemoton, de mucho frío. La costumbre de jilemoton son días hasta las 8:00 am y desayuna a las 12:00 y toma almuerzo a las 1:00 y come hotas

y a veces otros animales. come días 700
en su tiempo libre el se va a cazar
animales, o si no se va a reco-
ger plantas para comer durante el
día



Juliana Valero Garcia

Nombre = Juan Camilo Guzmán

Edad = 11

1ª Sesión:

Bestiario

- Pajaros

Pa-Ja-Ros

- Mono Titi

Mo-no Titi

- Ardilla

Ar-di-lla

- Hormiga

Hor-mi-ga

- Koala

Koa-La

Jollati

Jollati

como un mono

- Es de color Morado, Es grande o mediano su edad 13 años, su forma es como un mono con cabeza de un león, sus rasgos sobresalientes es que tienen rayas blancas y puntos negros. es muy peludo
Para bajar de los árboles ^{QUALIDADES} parece una ardilla * consigue su propia comida es ágil, rápido. tiene una forma como de abeja

DEFECTOS

No se puede esconder tan fácilmente eso puede salir al sol es noctambulo
noctambulo vive en:

¿cómo es su casa?
¿cómo y de qué la fabrica?

Los árboles ~~no~~ ~~no~~ ~~no~~ ellos si tienen casa

Nombre: Juan Ca

del lugar en donde vive // vive en 1 lugar de clima...
El clima es frio y sólo sale en la noche

El relieve es muy montañoso

El duerme a las horas del día,

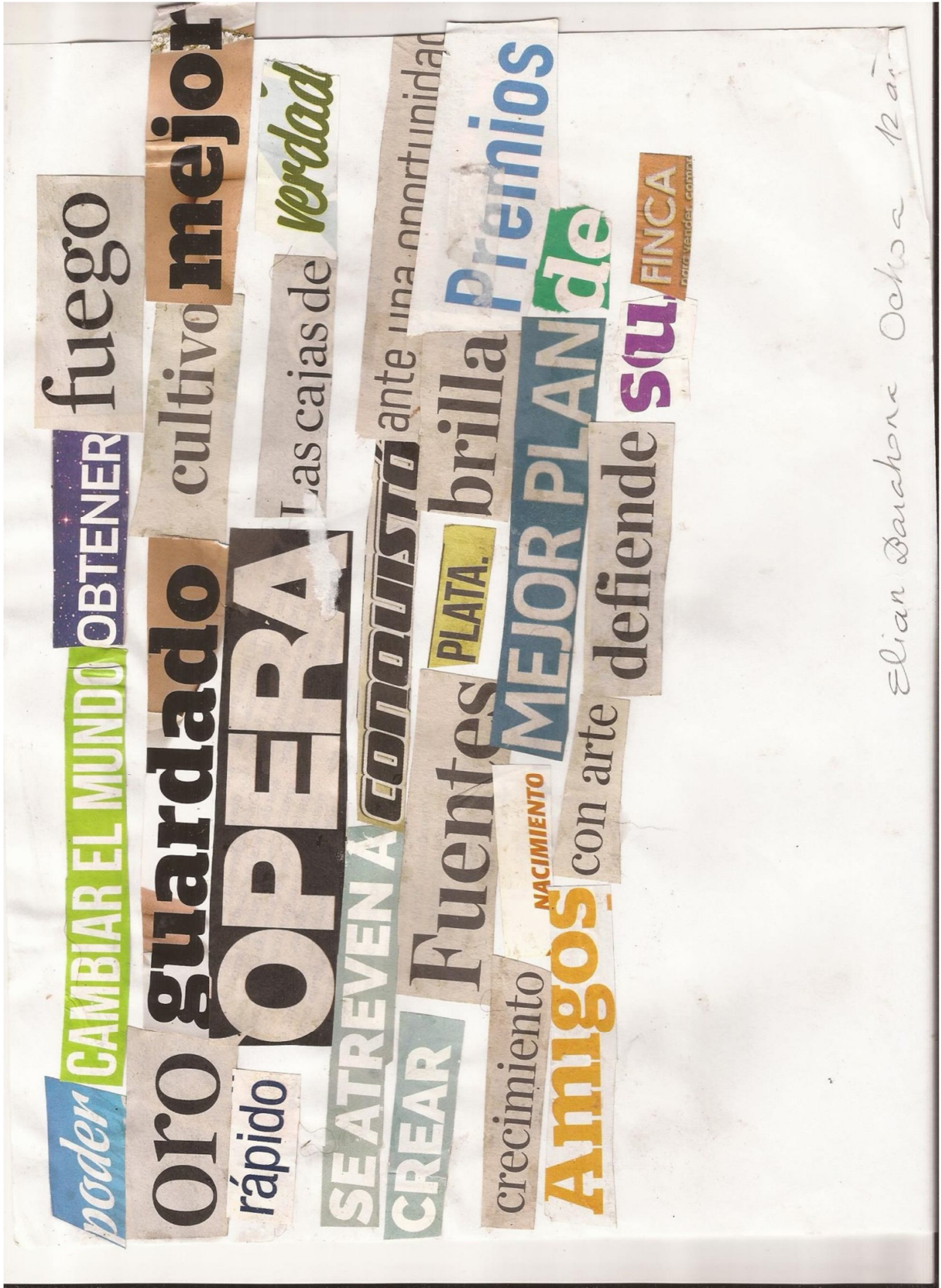
(El) come mucha fruta y pájaros

Los pasatiempos son que se la pasa en los árboles trepando y cazando pájaros y se cuelga en las ramas en la cola y se tira desde con su

Las montañas y cuando cae abre sus alas y cae en los árboles



Juan Camilo Guzmán
11 años



Elia Barchone Ochsa 12 años

habia una vez un chino k se comio una
AGUILA fue loco comerce un
AGUILA en unos **Rosales** A

Hace 25 años se la comio y asta ahora le hizo
efecto y le dio diarrea. y Todo **MUNDO** lo
desafinado lo Tocando **música** en
su **Finca** y haci cojio **fama**

Fin

FABIANA PEREZ PINZÓN 12 años.

Cocinar en NAVIDAD les encanta

ingredientes:

17. Natural

22.

prender

3).

LA FAMILIA

62

papá

47.

AMOR

51

SABOR

TODO UN AÑO

CONSTRUIR

fantasía

EL MUNDO

impresionante

ILUSIONA

se

nombre

AÑOS

Gaby Alexandra Garcia II

raza humana



protestaron

los de la

supo

Carlota

que

Hace 25 años

en el

CABELLO

HUVO

una guerra

Por el

oro



nombre

AÑOS

Baby Alexandra Garcia

11

en la cocina hay sabor en familia por que
el cabello sufo que esta enredado, y ademas
para costurar navidad tiene que haber
fantasia. Todo un año esperando a
papá Noel por el oro natural.
Hace 25 años hubo una guerra con
el amor y la cocina ^{para} ~~para~~ ver quien sabia
mas del sabor, y los ingredientes
para saber quien ganaba eran: Papa
Yuca, por que les encantaban esos 3
ingredientes protestaron: la fantasia la ilucion
y la guerra por que la cocina gana.
Carlota tuvo que prender la familia por
todo el mundo, impresionante por que lo
pudo hacer. la raza humana tuvieron 25
votos ya que los mestizos obtuvieron **10.**

Nombre:

Baby Alexandra Garcia

años

11

MI MEDO

poder

El juego es

Afortunada ruptura

Escarbando el lado oscuro del caso

50.000

correr DEL MUNDO

un error



Jonatan David Ospina 10

algo má

76 • NOVIEMBRE • 15 MINUTOS

laberinto

cocinan
envueltos

grande

secreto

el amor

Descubre un lugar
Encantado

Luz Angelica Ramirez Villanueva

El genio
BOTELLA
en la



AVIA **Uma Anna**

que vio unas estrellas y las estrellas tenían

MAGIA porque **UNA DIOSA** tenía una **BOTELLA**

x 19 botella tenía un

REY

NATIE

Bora Hona acina q



que tenia
bebé

que tenia
Cabeza

que tenia
bebé

que tenia
los niños

Se le avia muerto su
familia

le dijeron al niño
CORRER O PERDERLO TODO

los platos el
nomi

el niño les dijo
fi



Hayibe 9 años

**Selección del corpus recogido en el año 2014, en el sector de la Avenida
Perimetral, de la ciudad de Cartagena.**

RICHARD.

Villegas
14 años.

Abia una vez una señora, Tenia una niña que tenia 14 años, pero la mamá le tenia rabia porque la niña no era del tdo su hijo. sino que era su hijastra. Un dia la uoltada madiasta mando a la niña a que le llebara un Remedio a su madre por que estaba muy enferma, la niña debia tomar un camino que la madre le ordeno tomar cuando la niña partio de su casa cuando llega al pueblo una persona al ver a la niña le pregunto adonde se dirigia la niña le dijo que se dirigia hacia donde su abuela y que debia tomar el camino que su madre le habia ordenado el muchacho le pregunto cual era y ella le respondio. El muchacho le dijo que ese camino era muy peligroso por que alla habitaba un terrible dragon que escopia fuego.

la niña le dijo que si la podia acompañar, por que Tenia mucho miedo el joven acepto ir con ella da que el habia sido exguerrero del Rey, cuando iban por el camino se encontraron con una cueva tenebrosa y oscura llena de Telarañas y cosas espantosas. la niña y el joven sentian un raro temblar que salia de la cueva cuando de repente salio un terrible, mortálico y sangriento dragon Rojo



FRONTIER
 AGENCIA MARITIMA
 DEL CARIBE S.A.S.
 NIT. 800.220.366-6

Manga Calle 25 # 24A - 16 Edificio Twin Bay Torre Bancolombia
 Piso 14 Oficina 14-04 Tels.: 642 4350 / 59
 Cartagena - Colombia

**FACTURA DE
 VENTA No. CT01 -**

El Joven le pidió a la niña que se escondiera
 mientras él combatía al dragón. Saco su espada
 y dio un gran salto cortándole inmediatamente
 la cabeza al dragón. La niña quedó sorprendida
 al ver que tan rápidamente beseo al dragón sin
 dejar que este le atacara. Al seguir el camino
 cuando llegaron a la casa de la abuela y entraron
 la abuela era una bruja malvada y se dieron cuenta
 de que era una trampa. La vieja bruja lanzó un
 hechizo al joven pero este se cubrió con su escudo
 y sacó su espada y se la clavó al corazón de
 la bruja, probándole la muerte.

La niña comenzó a buscar en la casa y encontró
 un sarcófago lleno de oro, ella decidió tomarse el
 dinero y se lo dividieron entre sí. Después de un
 tiempo se volvieron marido y mujer y vivieron
 felices para siempre. fin

INGENIOS Impresores NIT. 73.189.746 - 6 Tel. 6945805

NO SOMOS GRANDES CONTRIBUYENTES
 RÉGIMEN COMÚN - RETENEDORES DE IVA
 RESOLUCIÓN DIAN: 60000081502 de 2014/02/20
 Autoriza del CT01- 22.001 al CT01-23.000


Esta Factura cambiaria de Compra Venta se Asimila en todos sus efectos a la letra de cambio (Art. 621-774 del C.C.)
 Pasados 3 días de la presentación y recibido de esta factura se considera irrevocablemente aceptada.
 en caso de haberse efectuado reclamo escrito, después de la fecha de vencimiento se causara
 el interés máximo de mora permitido por la ley.

MARCOS ANTONIO Heredia Correa

14 años

El Niño Sabio

Abía una vez un niño que fue a llevarle frutas y Remedios a su Abuela que estaba enferma, su mamá lo mandó a comprar esas medicinas y frutas, entonces el niño fue y compró todo eso en la tienda.

El niño iba a ver comprado todo  enfrenta a un tigre asustado de su Abuela. Pasó montañas, Lagos, bosque, cuando iba por el bosque se encontró un colote pero el niño llasaba la intención del colote y iba preparado con una pistola y lo mató. Llegando donde su Abuela se encontró una varita mágica y la guardó, tocó la puerta y entró y ahí estaba su cucha su Abuela para que su cucha se recuperara el uso su varita mágica y pidió (que mi cucha se recupere y que acade la podiosa en el mundo) y se cumplió.

Habia una vez una niña que vivía por San Francisco. La mamá
la mandó a llevarle un calducho a la Abuelita que estaba
en el trabajo y se encontró con un niño llamado Yugo.
Y le dijo Coge por este camino por que te queda más
corto. La niña cogió por el camino corto y el Yugo
se le adelantó y violó a la abuelita. ^{lo hizo} Llegó y encontró
a la abuela desmollada. ^{de vez} salió el Yugo x violó a la niña. Luego
vino un policía con un perro y encontró al Yugo
y lo metieron preso. En la cárcel lo mataron.

La niña seña

Carlos Armando meza diez

grado 7-2

años 12

ELC
DEL CIRIBRE 072
VOENCA WYBILVA
LEONIES

ARCHIVO Nº 1181
EXCIBRY DE

Habia una vez una niña que vivía por San Francisco. La mamá
la mandó a llevarle un calducho a la Abuelita que estaba
en el trabajo y se encontró con un niño llamado Yugo.
Y le dijo Coge por este camino por que te queda más
corto. La niña cogió por el camino corto y el Yugo
se le adelantó y violó a la abuelita. ^{lo hizo} Llegó y encontró
a la abuelita desmollada. ^{de vez} salió el Yugo x violó a la niña. Luego
vino un policía con un perro y encontró al Yugo
y lo metieron preso. En la cárcel lo mataron.

La niña seña

Carlos Armando meza diez

grado 7-2

años 12

ELC
DEL CIRIBRE 072
AGENCIA MEXICANA
ECONOMIA

ARCHIVO NO. 1001
SECRETARÍA DE

Anibal Jose

Lucifer

una vez abia una niña que se llamaba lucifer vivia con su madre en un bosque donde avitaba un maldado lobo que solo pensaba en maldad un dia lucifer se encontraba cantando con los pajatos del bosque y la madre la llama para que le llevata el almuerzo a la abuela que estava del otro lado del bosque lucifer empieza su viaje.

Cuando iba por el camino se encuentra con un casador que venia en una caleta lucifer le pide un chance ex cazador para y lucifer sube a la caleta. más alante hay dos caminos y cada uno tenia que coger por cada uno y lucifer coje por el de ella por el camino se encontro con un lobo que sela queria comer el lobo le manda por un camino más largo mientras que el lobo cojio por uno más corto se adeunto y se comio a un abuela cuando lucifer **llego** encontro a lobo disfrazado de la abuela pero ella no sabia el lobo sela trago de un solo bocado.

Jedgar
Tibohin
pá.0
GATO
Rata

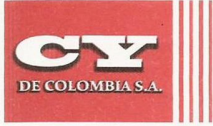
PETIGAYO

Richard Villegas

Petigayo es un anfibio de 8 patas que utiliza para realizar sus labores diarias como cocinar. Es muy bueno en el fútbol y vive en un asteroide y viene ala tierra para Trabajar, el realiza su viaje del asteroide hacia acá en una nave espacial moderna que el mismo construyo con los 5 elementos: El fuego es la Turbina, el agua, el para bañarse, la tierra es para cubrir la nave. Cuando viene ala tierra le gusta ir de pesca y nadar. Es muy buen pescador y le gusta comer comida como carne, pollo, verduras, papas fritas etc.

Un día que venía del asteroide hacia acá, cuando estaba entrando ala atmósfera, se le acabó el turbo ala nave y la nave cambió de rumbo. Se dirigió hacia el Amazonas y cayó en una aldea de leones salvajes. Se alojó allí por unos días porque los leones lo veneraban; pero un día ala aldea de los leones lo invadieron sus enemigos de toda la vida: los lobos de los llanos. Los leones le dijeron que se fuera un día los ayudara a ganar la guerra y de inmediato cogió con dos de sus brazos, dos espadas. Con otras dos, cogió una ascua y los otros dos brazos, cogió dos lanzas

con



NIT. 806.006.601 - 8
IVA - RÉGIMEN COMÚN

Oficinas Administrativas: Manga Calle 25 # 24A - 16
Edificio Twins Bay Torre Bancolombia Piso 14 Oficina 14-04 Tels.: 642 4350
Patio de Contenedores: Bosque, Transv. 55 No. 21C-28 - Cel.: 315 731 2025
y Arroz Barato C35 166 Lote 5 - Cel.: 315 354 6318
Cartagena - Colombia

FACTURA DE
VENTA No. CTG1

Y se fue a pelear con sus amigos leones. Ya que Patigano era muy fuerte y casi del tamaño de un vehículo, venció fácilmente a los lobos de los llanos. Los leones le dijeron que los lobos no se quedarían así, que idearon un plan para volver a atacar. El no les prestó atención a los amigos. Después de unos días, un león fue atacado. Los otros leones le avisaron a Patigano y el rumor era que habían sido los lobos del llano. Patigano y un grupo de leones caminaban en línea recta alrededor del río y se dieron cuenta de que había un par de cocodrilos muertos y sin piel. Patigano entró en pánico y se dio cuenta de que no habían sido los lobos del llano sino que algo en el río estaba causando daño, porque encima de los cocodrilos muertos había una piraña de lobo. Luego vio que algo se movía en el río y avisó a los leones que estaban alerta por si algún ataque. De repente saltó algo del agua y debió a uno de sus amigos. Luego se dieron cuenta de que eran peces parecidos a los piraricás pero eran de mayor tamaño.

INGENIOS Impresores Nit.: 75.199.746 - 8 Tel.: 6845505

NO SOMOS GRANDES CONTRIBUYENTES ACTIVIDAD ECONÓMICA 208
RESOLUCION DIAN: 60000081501 de 2014/02/20
Autoriza del CTG1-11.001 al CTG1- 12.000

Esta Factura cambiaria de Compra Venta se Asimila en todos sus efectos a la letra de cambio (Art. 621-774 del C.C.)
Pasados 3 días de la presentación y recibido de esta factura se considera irrevocablemente aceptada.
en caso de haberse efectuado reclamo escrito, después de la fecha de vencimiento se causara el interés máximo de mora permitido por la ley.

137
El y sus amigos desidieron ir a del lugar para
evitar que hubiera mas muertos. Luego en la
aldea se llega a un acuerdo para combatir con los
lobos para así vencer a los piratas Santos.

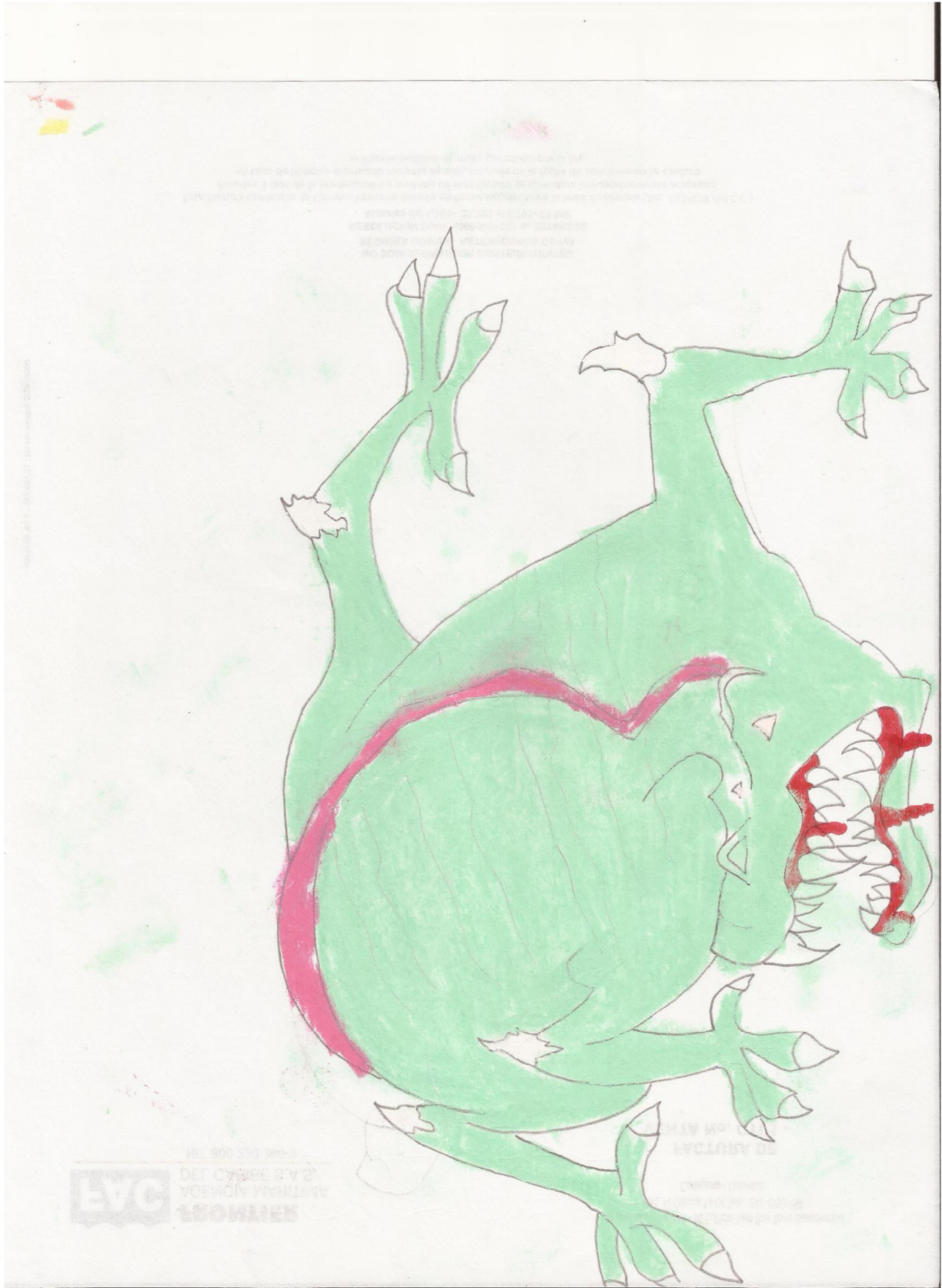
Se organizaron dos frentes de combate al Tredador
del Rio para esperar el ataque de los peces. Cuando
de repente, salieron del agua cientos de peces. Que
estaban peleando con todos ellos, peligoso y el
lider de los lobos ordenaron la Retirada inmediata
del Rio ya que los peces los superaban
en numero y estaban peleando con todos ellos
en cuestión de segundos.

Ya en la aldea desidieron armar un frente de ataque
para derrotar a los peces

PICATORO

• EL Es Parecido a un camaleón. Picatoro no habla mucho y le gusta el Pescado, en especial el atún. Le gusta Pescar. Picatoro es de una especie única, vive en un planeta llamado Neutrón y es muy lindo, pero hay poca agua y no le gusta estar en Neutrón. Neutrón está fuera de este Sistema Solar. Picatoro es nocturno y le gusta comer Morcillo. Para viajar a su Planeta se llega en meteoritos que el ataca. El mide 3 Metros y tiene cola y en su Cola hay dos teñinas manos que lo hacen único.

Un día yo fui a Neutrón con Picatoro y llegamos a su Cueva que, por cierto, está adornada con muchas plantas, flores y frutos. Pero cuando llegamos, su Cueva estaba destruida, las plantas mordidas, los frutos y árboles destruidos y ^{grandes} huellas. al ver todo destruido, Picatoro quedó en shock, ^{habrían} como si hubiere visto lo que pasó. llamo a su amigo el Perro futbolista, que sabe olfatear mucho. Cuando el Perro futbolista llegó, Picatoro le contó lo que había pasado ^{los árboles}, las plantas y las huellas. empezó a olfatear y llegó hasta la zona cero. la zona cero queda en el centro de Neutrón. la zona cero no tiene árboles, el cielo es oscuro, solo tiene árboles secos y es como un desierto. Cuando llegamos a la zona cero Picatoro le preguntó al Perro futbolista "¿Para que me traes hasta aquí si solo hay ruinas y está desierto?" y el Perro futbolista respondió: "Siento la presencia de un Sisca". ^{Sisca es} una antigua Raza de bestias destructoras que casi destruyeron el planeta del Perro futbolista, pero un ejército de Perros hicieron una tecnología ^{mucho} más avanzada que destruyeron a los Siskas. eso fue lo que pensaron los Perros hasta ahora que el Perro sintió la presencia. el sigió olfateando hasta llegar a una cueva oscura y salió al último de los Siskas enfurecido y Golpeo al Perro con su Garra y lo hirio. al ver a su amigo herido. Descubrí que Picatoro Lanza fuego por la boca

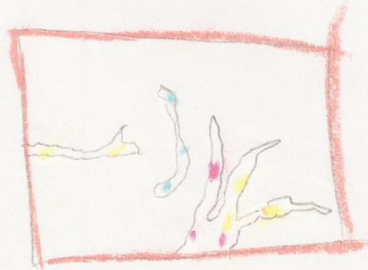


EL FANTÁSTICO

MARCOS ANTONIO LLERENA CORREA 13 AÑOS

El Fantástico, como su nombre lo dice, es Fantástico. Por que vive fuera del sistema solar. Para llegar allá tiene una super moto Fantástica que utiliza para cruzar por los agujeros negros. Así, llega a su planeta (FAN) que es donde tiene a sus amigos Peti, Cairo, Juasimole, Picatolo, Pello, que anda con ellos todo el día, ^{el fantástico} es Cuadrado, Amigable, Christoso, Juegón y de 4 colores. Vive con su hijo Fantástico y su mujer Fantástica.

Un día el Fantástico iba a la tierra con su moto y pasó por dos agujeros negros. Llegó al sistema solar y luego al planeta tierra. Se hospedó ahí en la tierra solo por unas semanas y cuando pasaron 3 días y ocurrió un terremoto. En la misma casa que se hizo el piso y fue la que él se hospedó y se encontró dentro de las rocas oro, diamantes, jemas, esmeralda.



Y el Fantástico se debolvió a su planeta (FAN) y en peso a Prados y edificios y produjo mucho dinero a su planeta (FAN) y alludó a los pobres FAN de los edificios que él les hospedó hoy para que se fueran contra ellos que ellos.

Camadolfido salió esta mañana muy contento de su hermosa Cueva a dar un paseo por los de los Wlos sin medorar y de pronto de los Wlos sin medorar salió un ser maticuloso que le dijo que por cada año de vida que tuviera le concedería a el un deseo al cabo de Cuarenta horas y Camadolfido estallo de la felicidad pero había una condición muy importante que por cada deseo cumplido tenía que sembrar o plantar una semilla de Wlos y Camadolfido asustado acepto y por cada deseo que se le cumplía al instante sembraba la semilla y el ser maticuloso estaba muy contento por que cada semilla que Camadolfido sembraba un ser maticuloso nacía.



II
Evo G. Blanco



EVA Blanco
II

JURSIMOLO

Carlos Armando Meza Diaz

• tigre caballo toro loro pavo

grecavolope

Vive en un planeta que nadie conoce mas que el usa
un buso del real madrid usa zapatillas del real madrid
usa cadenas de oro zapatos polo es rico es futbolista del real madrid
para llegar a la tierra tiene ir en un submarino un dia
grecavolope y iba para la tierra y en medio camino del espacio
y fue al mecanico pero cuando llego el mecanico y no esta hay
y se le presento un marciano atalalo y grecavolope le dice que no
pero como el marciano no lo conocia y por casito lo mata
pero grecavolope lo combino y le arreglo el submarino
y se fue para la tierra para contarle a sus amigos
fantastico, petigarro, tiororro, pero, despues se consiguio
una novia, como peccado come de todo menos humanos y animal
les y en los dos planeta lo querian muchos tiene una
casa en colombia de material y en su planeta tenia una
casa de botellas plasticas y techo de losa



ALFONSO BARRERA
CALLE 100 N. 100-100-100
BOGOTÁ, COLOMBIA
TEL: 333 3333
www.biblioteca.gov.co

ALFONSO BARRERA
CALLE 100 N. 100-100-100

**Selección del corpus recogido en el año 2014, en el ciclo complementario de la
Escuela Normal Superior de Cartagena, Bolívar.**

Angelike Correa 18 años.

Jacón Gato Conejo Pedro

JEGANERRO

¿Cómo es?

¿Que forma tiene?

¿De qué color es?

¿Cual es tu tamaño?

¿Cual es su textura?

Ciclo de vida?

Rasgos Características

Es mi animal favorito, solo visto en estos tiempos ya que es un animal muy furtivo, Grande, hambriento, pero tiene algo muy llamativo y es su hermosura.

Este animal mide 10 metros y por su altura es el cuidador de un bosque llamado Guatemala, este lugar es muy Grande, con pocos arboles pero con un rio muy largo, tan largo que tiene acceso a otro lado del bosque solo donde estan los hijos de Jeganerro y ellos pueden visitar a su papá dando saltos largos para poder pasar el rio, por tal razón nadie puede llegar a ese bosque.

La familia de Jeganerro se caracterizan por su color amarillo naranja como el león y sus grandes ^{patas} ahiii pero lo más curioso son sus orejas grandes.

El tamaño es grande, son redondos y con una cabeza ovalada, su piel es tan peluda, tan peluda que su cabello llega hasta las patas y por lo regular tiene un largo tiempo de vida ya que se alimentan de verduras y sus ojos tienen un significado y es el periodo de vida, como son verdes siempre será el cuidador de este bosque.

Solo este animal se puede comunicar con rugidos, estos son tan fuertes que se escuchan al otro lado de la ciudad, y por eso le temen demasado.

El LEGANERRO le encanta que le caigan los rayos del sol porque de noche se boca vota fuego para el bosque donde habita, y como todo animal cuida el terreno donde vive.



BESTIARIO

Laura Velasco B.
18 años

Petr@ = mo
Lep@ = ón
Sap@ = ro.
Til@n@ = bro
Jifa@a = fa

Ontobrofarr@

→ Cibo de vida

Ontobrofarr@

¿Cómo es?
¿Que forma tiene?
¿De que color es?
¿Cuál es su tamaño?
¿Cuál es la textura de su piel? plumas, pelos, escamas
¿algos característicos.

Ontobrofarr@ es muy pequeño de ojos grandes y rojos su piel es tersa y de color ámbar y piezas doradas muy brillantes, es redondo y muy juguetón. Pero cuando no come se enoja mucho y crece tanto que puede llegar ser tan alto como un edificio de 50 pisos y mas ancho que un estadio de juego de Fútbol americano, le gusta comer animalitos y plantas. Vive en las selvas amazónicas y se reproduce cada 20 meses, algunos nativos de las selvas lo toman como mascotas ya que no son violentos. Cuando lo miran cambia de color y se pone violeta con manchas plateadas y le gusta que lo acaricien en su boca ya que es muy pequeña pero cuando se enoja también aumenta su tamaño. Le gusta jugar mucho con los niños y algunos animales mientras no tenga hambre, por que luego se los come (solo a los animales).

Para su reproducción inverna 2 meses y en ese proceso bota unas plumas y de esas plumas salen otros ontobrofarr@ mas pequeños. y para poder ser como los demás debe durar 3 meses en hibernación para poder salir a la selva.

Vive en las copas de 4 ramas de algunos árboles cuando no son adoptados por algunos nativos, si son adoptados viven en las chozas de los nativos, como un integrante más de la familia y cuando pasa eso tienen que estar muy pendientes de su comida para que no se enoje y lo tienen que sacar afuera de la casa cuando llueve para que se bañe y cuando se baña su piel se pone arrugada y cambia de color a un color **rosa** con ~~pequeñas~~ manchas amarillas. y cuando se seca vuelve a su forma natural. En su tiempo libre le gusta jugar y escalar los árboles e ir a nadar en el río con su dueño más joven. y cuando termina estas actividades duerme durante unas horas y cuando se levanta con hambre sale de nuevo a la selva a jugar y cazar a su ~~grupo~~ **Orzobran** próxima víctima.



Tammy's Quille Cuette

Tammy's Quille Cuette
18 Años

- * MICO
- * DelFIN
- * Mariposa
- * Conguro

MI|CO - Del|FIN - MA|RI|PO|SA - con|gu|ro. Midelpogu

Midelpogu

En el polo norte vive una gran bestia con características muy peculiares que lo diferencia de los demás.

Es grande como la Jirafa y grueso como el caracol, su cabeza tiene forma de acordeón por lo que cada vez que respira se escucha una nota y cuando esta agitado toca una canción. Su cuerpo tiene forma de corazón, sus manos tienen formas distintas una esta hecha de chocolate y la otra tiene forma de microfono. Tiene patas muy grandes, pero con dedos muy pequeños.

Es de color negro tiene manchas amarillas y rosas. Lleva alas con plumas azules por eso tiene la capacidad de volar.

Midelpogu en su diario vivir se alimenta solo de los sentimientos que los otros animales ^{tienen} hacia él, es por eso que su ciclo de vida es muy corto, los animales y bestias que viven en el polo norte por ser diferente a ellos lo tratan indiferente. Esta bestia nace cada 12 meses y sale de una caja de regalo obscurada por papa Noel.

La gran bestia aunque parece extraña, tiene grandes sentimientos, ayuda a papa Noel las diciembre a embarcar los regalos en el trineo pero además ayuda a construir casas para los animales que en el polo norte viven.

Midelpogu es la bestia perfecta, es músico, hace parte de chocolates, hace alas y lo mejor es que esta cargado de muchos sentimientos.

Si te lo encuentras alguna vez en el polo norte no lo dejes ir porque encontrarlo a tu bestia perfecta.



Tamiya Ovalle Cuervo 18 años

Tammy's Quille Cuente !

- * MICO
- * Delfin
- * Mariposa
- * Canguro

Tammy's Quille Cuente
18 años

MICO - Delfin - MA|RIP|OSA - can|gu|ro. Midelpogu !

Midelpogu !

En el polo norte vive una gran bestia con características muy peculiares que lo diferencia de los demás.

Es grande como la Jirafa y grueso como el caracol, su cabeza tiene forma de acordeón por lo que cada vez que respira se escucha una nota y cuando está agitado toca una canción. Su cuerpo tiene forma de corazón, sus manos tienen sembras distribuidas una entre la otra de chocolate y la otra tiene forma de micrófono. Tiene patas muy grandes, pero con dedos muy pequeños.

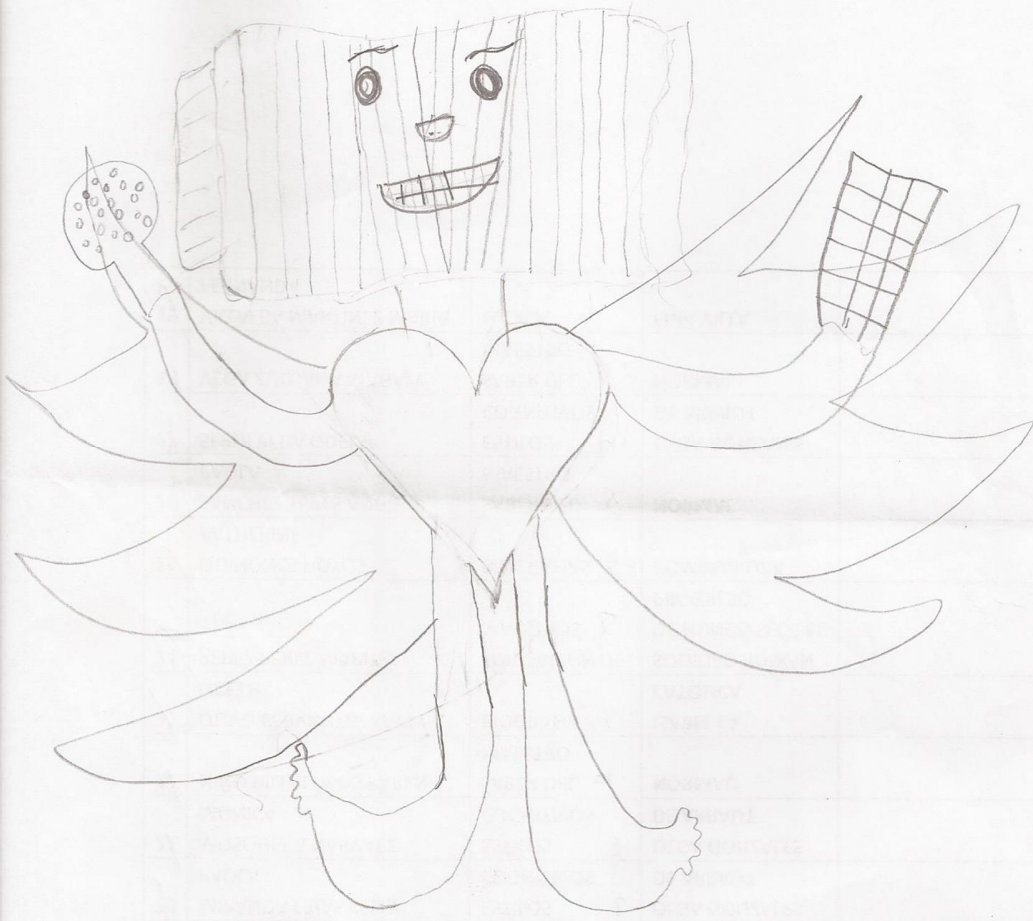
Midelpogu ^{pero con dedos muy pequeños.}
Es de color negro tiene manecitas amarillas y púas. Tiene alas con plumas azules por eso tiene la capacidad de volar.

Midelpogu en su diario vivir se alimenta solo de los sentimientos que los otros animales ^{hacen} hacia él, es por eso que su ciclo de vida es muy corto, los animales y bestias que viven en el polo norte por ser diferente a ellos lo tratan indiferente. Esta bestia nace cada 12 meses y sale de una caja de regalo obscura por papá Noel.

La gran bestia aunque parece extraña, tiene grandes sentimientos, ayuda a papá Noel las diciembre a embarcar los regalos en el trineo pero además ayuda a construir casas para los animales que en el polo norte viven.

Midelpogu es la bestia perfecta, es músico, trae parte de chocolates, trae alas y lo mejor es que está cargado de muchos sentimientos.

Si te lo encuentras alguna vez en el polo norte no lo dejes ir porque encontraste a tu bestia perfecta.



Tamirys Oralle Cervere 18 años

Mi Bestia es fuerte, grande, agerriado sin miedos
Tiene forma de un King Kong, pero con una gran
melena, unos dientes afilados, ojos grandes, unas
patas con garras, un Cuerno. Es de color verde
con amarillito ^{y otras combinaciones} y los Cuernos rojos, su piel es
peluda y en sus patas tiene escamas, sus ojos
rojos y brillantes, su nariz grande, tiene cara
algo redonda, su Cuerno no muy alargado,
Tienden a vivir 120 años.

Esta Bestia se reproduce de una manera
fantástica al rasarse brota un pequeño
animalito en forma de semilla, sale en una
bolsa, babosita, la hembra lo cuida hasta
que rompa la bolsa y crece.

Esta Bestia se alimenta de algos insep-
tos babosos, y plantas grandes y verdes.

Mi bestia vive en una Cueva apartada, pero
muy cómoda porque tiene unas camas hechas
de lechos, palmas y hojas secas, las paredes y techos
llenos de estredaderas. Vive en esta Cueva ya
que le encanta el calor.

Dannid Uteja SB
Edad = 31 años



Dannid Ufezu 5B
Edad => 31 años

LISTA DE REFERENCIAS.

- Álvarez, C. & González E. (2002). *Lecciones de didáctica en general*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Bettelheim, B. (1977). *Psiconálisis de los cuentos de hadas*. Madrid: Alianza Editorial.
- Breton, A. (1974). *Manifiestos del surrealismo*. Madrid: Editorial Guadarrama.
- Céline, L. F. (1995). *Viaje al final de la noche*. Barcelona: Romanya.
- Conte, D., Grégis, R., Volmer, L. (2009). *Espacos de encuentro*. Novo Hamburgo: Editorial Freevale.
- Contursi, M., & Ferro, F. (1986). *La narración. Usos y teorías*. Bogotá: Grupo Editorial Norma.
- Cortázar, J. F. (1963). *Rayuela* [web log post]. Recuperado de <http://www.literaberinto.com/CORTAZAR/rayuela1.htm>
- Cortázar, J. (1968). *62. Modelo para armar*. Madrid: Alfaguara.
- Cortázar, J. (1999). “*Último round. Volumen I*”. México: Editorial Siglo XXI
- Cros, E. (1986). “*Literatura, ideología y sociedad*”. Madrid: Editorial Gredos.
- Faragó, K., Doner, J. (productores) & Bergman, I. (director). (1982). *Fanny y Alexander* [Cinta cinematográfica]. Suecia: Cinematograph för Filminstitutet, Sveriges Television-1, Gaumont (París), Personalfilm (Munich), Tobis Filmkunst (Berlín).
- Frenzel, E. (1980). *Diccionario de motivos de la literatura universal*. Madrid: Alianza Editorial.
- Dolezel, L., Garrido, A., Harshaw, B., W. Iser, Pavel, T., Pozuelo, J. M., & Schmidt, S. J. (1997). *Teorías de la ficción literaria*. Madrid: Arco/Libros.
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Ishii, T., Miyazaki, H., Suzuki, T. (productores) & Miyazaki, H. (director). (2004). *El castillo vagabundo* [cinta cinematográfica]. Japón: Studio Ghibli.
- Kaku, M. (2010). *Big Think Interview With Michio Kaku* [web log post]. Recuperado de <http://bigthink.com/videos/big-think-interview-with-michio-kaku>
- Kaku, M. (2011). *La escuela obligatoria destruye la ciencia* [web log post]. Recuperado de <http://www.youtube.com/watch?v=lGeCK21d-fM&list=PL1FtRnxYER7pRzdalc64FZJCBWCgTPSkd>
- Landau, E. (1987). *El vivir creativo*. Barcelona: Editorial Herder.

- Lévi-Strauss, C. (1969). *Mitológicas I, Lo crudo y lo cocido*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Llinás, R. (2013). *Cátedra Martha Traba: Arte & cerebro. Neurociencias y su relación con las Artes* [web log post]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=O1mvTd9kqnQ&list=PL9sjhuFwTY7dlkm53sAOm_m_YrisrZnDET
- Llinás, R. (2012). *Nuevos aspectos de la neurociencia* [web log post]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=uqzIbGUdm_s&list=PLskKT4F8-uwKAF9zhmGrE9UUhgDqDhnUV
- Ministerio de Educación Nacional. (2012). *Pruebas saber*. Recuperado del sitio de internet del Ministerio de Educación Nacional: <http://www.mineducacion.gov.co/1621/w3-article-244735.html>
- Ramachandran, V. (2007, Marzo). *Tres claves para entender tu cerebro* [web log post]. Recuperado de http://www.ted.com/talks/vilayanur_ramachandran_on_your_mind
- Redes (2009, 09, Febrero). *Redes N° 22: Flipar en colores* [web log post]. Recuperado de <http://www.redesparalaciencia.com/249/redes/redes-22-flipar-en-colores-29-minutos>
- Redes (2011, 27, Marzo). *Redes N° 89: Los secretos de la creatividad* [web log post]. Recuperado de <http://www.redesparalaciencia.com/?s=los+secretos+de+la+creatividad>
- Real Academia Española. (2012). *Diccionario de la lengua española* (22.ºed.). Recuperado de <http://lema.rae.es/drae/?val=azar>
- Robinson, K. (2006, Febrero). *Cómo las escuelas matan la creatividad* [web log post]. Recuperado de http://www.ted.com/talks/ken_robinson_says_schools_kill_creativity
- Robinson, K. (2010, Octubre). *Changing educations paradigms* [web log post]. Recuperado de http://www.ted.com/talks/ken_robinson_changing_education_paradigms
- Robinson, K. (2010, Febrero). *A iniciar la revolución del aprendizaje* [web log post]. Recuperado de http://www.ted.com/talks/sir_ken_robinson_bring_on_the_revolution?language=es
- Rodari, G. (1983). *Gramática de la fantasía*. Barcelona: Reforma de la Escuela.
- Sauter, S. (2006). *Teoría y práctica del proceso creativo*. Madrid: Iberoamericana.
- Setton, Y. (1990). *La revuelta surrealista*. Buenos Aires: Libros de Quirquincho.
- Suzuki, T., Takahashi, N. (productores) & Morita, H. (director). (2002). *Haru en el reino de los gatos* [cinta cinematográfica]. Japón: Studio Ghibli.
- Tobón, L. (2007). *La lingüística del lenguaje. Estudios en torno a los procesos de significar y comunicar*. Bogotá: Editorial Universidad Pedagógica Nacional..

Zabala, F. (2010). *El proceso creativo a modo de juego. El papel fundamental del azar* [web log post]. Recuperado de <http://www.euskonews.com/0547zbk/gaia54703es.html>

LISTA DE REFERENCIAS DE IMÁGENES

[Fotografías de María Carolina Pérez] (Ibagué. 2009). Talleres de Escritura Creativa. Registro fotográfico personal.

[Fotografías de María Carolina Pérez] (Isla Fuerte, Bolívar. 2012). Talleres de Escritura Creativa. Registro fotográfico personal.

[Fotografías de María Carolina Pérez] (Villa Restrepo, Tolima. 2013). Talleres de Escritura Creativa. Registro fotográfico personal.

[Fotografías de María Carolina Pérez] (Cartagena, Bolívar. 2014). Talleres de Escritura Creativa. Registro fotográfico personal.

Giraud, J. (1986). *Arzak el vigilante* [Ilustración]. Recuperado de https://www.google.com.co/search?newwindow=1&sa=G&q=jean+giraud+moebius&tbm=isch&tbs=simg:CAQSZRpjCxCo1NgEGgIICQwLELCMpwwgaPAo6CAISFJlBjw6nDoUVoR_11J88XqwqpDroVGiAKpsa_13F_1iWXiQbnKHv49-pgg-tOVAgMtDMu9alANKVgwLEl6u_1ggaCgoICAESBM89Mu4M&ei=P7CaU5qQKKezsQSk3YCWdW&ved=0CBgQwg4oAA&biw=1242&bih=585