

## Batería de ejercicios. PROPUESTAS ESCRITURA CREATIVA.

Tras la realización de un curso del INTEF recogí las siguientes propuestas de ejercicios de escritura creativa.

### ESCRITURA CREATIVA. Batería de ejercicios.

1. Enciclopedia de animales imaginarios
2. Escribir de otros
3. Fotografía de un amigo
4. Listas
5. Retratos y autorretratos
6. Diálogos
  - Transformar diálogos
7. A partir de una viñeta
8. Fotografías
9. Transcribir una historia hecha de signos
10. Preguntas y respuestas
11. Construir una adivinanza
12. Transformando historias conocidas
13. Preguntas tontas
14. Juegos con los sentidos
15. Mensajes secretos
16. Juegos con palabras
17. Las palabras perdidas
18. George Perec, *La vida instrucciones de uso*
19. Las palabras inventadas
20. Hacer extraño lo familiar
21. Técnicas de las historias plagiadas:
22. Todo pudo ser de otro modo
23. Romper asociaciones habituales
24. La lógica fantástica

## Retratos y autorretratos

- Escribir un autorretrato rompiendo con la idea que tenemos del autorretrato. Contarse, pero de manera diferente al modo habitual de hacerlo. A partir de un lunar, a partir de los dientes o las gafas, las manos o los pies.
- Escribir el mito de nuestro origen
- Escribir lo que creemos que los demás piensan de nosotros
- Escribir lo que creemos de nosotros
- ¿Por dónde comenzarías a escribir la historia de tu vida? Elige el episodio que te parezca más simbólico, más relevante y que de algún modo sea el adecuado si tuvieras que empezar su biografía.
- Escribir en un texto corto y a través de alguna anécdota algo donde se pueda leer un modo de vivir, un rasgo personal: la miopía, la ensoñación, la torpeza.

## Listas

Dice Umberto Eco en *El vértigo de las listas*:

La lista es el origen de la cultura. Es parte de la historia del arte y la literatura. ¿Qué es lo que quiere la cultura? Quiere hacer que la infinidad sea comprensible. También quiere crear orden —no siempre, pero con frecuencia. ¿Y cómo uno, como ser humano, se enfrenta a la infinidad? ¿Cómo intenta uno comprender lo incomprensible? A través de listas, catálogos, a través de colecciones en museos y mediante enciclopedias y diccionarios.

Una lista, por ejemplo: la clasificación de animales que según Borges aparece en una enciclopedia china:

- (a) pertenecientes al Emperador
- (b) embalsamados
- (c) amaestrados
- (d) lechones
- (e) sirenas
- (f) fabulosos
- (g) perros sueltos
- (h) incluidos en esta clasificación

- (i) que se agitan como locos
- (j) innumerables
- (k) dibujados con un pincel finísimo de pelo de camello
- (l) etcétera
- (m) que acaban de romper el jarrón
- (n) que de lejos parecen moscas

Confeccionar listas es un ejercicio excelente para el desbloqueo. Por ejemplo:

- cosas que nunca hemos hecho
- cosas que tenemos que hacer antes de morir
- cosas que no queremos hacer
- cosas que nos han sorprendido en la vida
- cosas que nunca habiéramos pensado que íbamos a vivir
- regalos en la carta de Reyes Magos
- cosas que caben en una mano
- cosas leves y cosas pesadas
- cosas...

## **Escribir de otros**

### **Fotografía de un amigo**

Pinta con palabras una fotografía de un amigo o compañero en un intento de explicar cómo es esa persona a alguien que no la conozca.

Orden en que debe hacerse el retrato:

- Impresión global, su rasgo más importante.
- La cabeza
- El tronco
- Las extremidades

A cada uno de estos apartados debe incorporarse algún rasgo psicológico, de carácter o pequeños detalles de vestuario.

## **Enciclopedia de animales imaginarios**

Construye pequeños retratos de no más de 10 renglones de seres inventados. Pueden ser superhéroes, monstruos, animales prodigiosos o

seres corrientes que habitan a nuestro alrededor pero que llaman nuestra atención por su originalidad o su misterio.

Crear personajes con gente normal

Hay muchos ejercicios para crear personajes literarios. Se puede hacer un retrato físico o retratar lo invisible con una etopeya. Pero hay también ejercicios que de un modo indirecto nos hablan de quiénes son quienes serán los protagonistas de nuestras historias. Aquí van algunos:

- Dime lo que miras y te diré quién eres: Consiste en reflejar el carácter de un personaje a través de los objetos. Por ejemplo: Hay un ejercicio muy conocido de John Gardner que consiste en hacer la descripción de un lago que haría alguien que acaba de cometer un asesinato.
- A través de sus objetos personales. Husmear entre las cosas de nuestros personajes y ver qué objetos son los que guarda y tratar de entender por qué. Por ejemplo, qué guarda en la mesilla de noche, qué guarda en la cartera, cómo es su dormitorio o el cuarto donde le gusta estar, qué música oye, qué libros lee.
- A través de sus afectos y manías. Un modo de hablar de nuestro personaje de un modo indirecto es hacerlo de algún amigo o enemigo. También este tipo de entornos intangibles, el de los afectos hablan de nuestros personajes.

## Diálogos

Se trata de divertirse y hacer hablar a nuestros personajes. Con estas plantillas podemos construir diálogos divertidos, extraños, surrealistas, cursis, o absurdos.

Plantilla 1

A y B son los personajes. La intervención del personaje A es la que aparece escrita. Debemos escribir lo que B contesta para que la conversación sea fluida (o no).

A-¿Por quién pregunta?

B-

A-No, no se puede

B-

A-¿Usted qué es de él?

B-

A-No. No puedo decirle nada.

B-

A-No se apure. Todo acaba siempre arreglándose.

B-

A-No puedo pasarle ningún recado.

B-

A-No, no es grave.

B-

A-Todos están incomunicados las setenta y dos horas.

B-

A-Sí, setenta y dos horas.

B-

A-¿Quién se lo ha dicho?

B-

A-No. Yo no lo puedo saber.

B-

A-Usted no se preocupe.

B-

A-Usted váyase tranquila y a dormir.

B-

A-Usted no debe llorar por eso.

B-

A-¿Cómo dijo que se llamaba usted?

Plantilla 2

Se busca un intercambio tenso a partir de la información entre paréntesis.

A - (decisión)

B- (pedido de información)  
A- (reitera decisión)  
B- (reitera pedido de información)  
A- (intenta cambiar de tema)  
B- (se impacienta)  
A- (actitud conciliadora)  
B- (injuria)  
A- (injuria)  
B- (amenaza)  
A- (contra amenaza)  
B- (informa sorpresivamente)  
A- (se indigna)  
B- (decisión)  
A- (pedido de información)  
B- (reitera decisión)  
A- (reitera pedido de información)  
B- (intenta cambiar de tema)  
A- (se impacienta)  
B- (actitud conciliadora)  
A- (injuria)  
B- (injuria)  
A- (gesto)  
B- (gesto)

## **Transformar diálogos**

Por ejemplo, este diálogo de la película Casablanca. Pueden usarse también emojis. Vale cualquier otro diálogo de películas conocidas por los alumnos.

-Mi alemán está algo oxidado, ¿qué dicen?  
-Es la Gestapo. Dicen que esperan entrar en París mañana. Y también qué hemos de hacer cuando entren. El mundo desmoronándose y escogemos este momento para enamorarnos.  
-Sí, es mal momento, desde luego. ¿Dónde estabas hace diez años?  
-Tenía los dientes torcidos y llevaba un corrector. ¿Y tú?  
-Buscaba trabajo.  
(Se oye un cañonazo a lo lejos. Ella dice:)  
-¿Ha sido un cañonazo o un latido de mi corazón?  
-Es el nuevo 77 alemán y, por el sonido, está solo a unos 50 kilómetros.

## **A partir de una viñeta**

Por ejemplo, escribir los diálogos de estas tres tiras cómicas de Liniers

## **Fotografías**

Una foto es la captura de un instante de una historia. La tarea es escribir la historia completa desde esa única imagen.

Funciona bien, por ejemplo, *The Black Cat casting call* (1961), de Ralph Crane, tremendamente sugerente (aunque vale casi cualquiera).

## **Trascribir una historia hecha de signos**

### **Para jugar en grupo**

### **Preguntas y respuestas**

Se parte de una serie de preguntas que ya configuran una narración:

¿Quién era?

¿Dónde estaba?

¿Qué hacía?

¿Qué dijo?

¿Qué dijo la gente?

¿Cómo acabó?

El primero del grupo responde a la primera pregunta y dobla la hoja para que nadie pueda leer la respuesta. El segundo responde a la segunda pregunta y vuelve a doblar la hoja. Así hasta agotar las preguntas. Se leen luego las respuestas como un relato. Esto puede ser el embrión de una historia cómica. Un ejemplo:

Un jardinero

En el ascensor

Hacia una tarta

Dijo: ¿Cómo se dice águila en inglés?

La gente decía: Míralo, míralo, es un elfo.

## **Construir una adivinanza**

Un ejercicio de lógica e imaginación. En su definición hermética están las claves para descubrir el objeto de que se trata. Para construirla se precisa la capacidad de extrañamiento y asociación y el uso de comparaciones y metáforas.

Veamos un ejemplo de los pasos a seguir:

1. Elección del objeto: un bolígrafo.
2. Primera operación - extrañamiento. Ver el bolígrafo como si lo viéramos por primera vez: bastoncillo de plástico, con forma de cilindro, terminado en punta que deja una marca negra si se frota contra una superficie clara.
3. Segunda operación –asociación y comparación. La superficie clara que se refiere a una hoja de papel blanco puede ser otra cosa, una pared, un campo de nieve. Por asociación la marca negra en un campo de nieve puede ser un sendero negro.
4. Tercera operación –la metáfora final. Ya estamos listos para hacer una definición metafórica del bolígrafo: es algo que traza un sendero negro en un campo blanco.
5. Cuarta operación –consiste en darle una forma atractiva a la definición misteriosa. Con frecuencia, las adivinanzas se formulan en versos:

Sobre un campo blanco

Traza negro sendero.

## **Transformando historias conocidas**

Puede ser el grupo, en una tormenta de ideas, el que vaya dando forma a la nueva historia.

¿Cómo? Sacar a los personajes conocidos del mundo donde habitan. Cambiar las peculiaridades de su personalidad. Cambiar la trama de cuentos conocidos. O mezclar personajes y construir un nuevo cuento.

- Cenicienta y los siete cabritillos.



- La bruja va a la peluquería que ha montado uno de los tres cerditos.
- El lobo va al dentista.
- Caperucita quiere comerse al lobo

## Preguntas tontas

Del tipo:

- ¿Por qué los burros rebuznan y no pían?
- ¿Por qué las nubes no se caen y espachurrean a la gente?
- ¿Por qué me pongo los calcetines antes que los zapatos?
- ¿Por qué los poetas escriben en verso?
- ¿Por qué la palabra «corto» es corta y las palabras «largo» no es larga?

Una vez que todos han escrito su pregunta, se reparten para que cada uno de los alumnos deba contestar a la que le toque. La respuesta debería explicar la respuesta.

## Juegos con los sentidos

Para indagar en los sentidos del gusto, del oído, del olfato y el tacto:

¿A qué sabe un huevo duro?

¿A qué sabe un tomate?

¿Cómo suena un cacahuete?

¿Cómo suena un globo al explotar?

¿Cómo es el olor de un plátano?

¿Cómo huele el humo? ¿De qué color es ese olor?

¿Cómo es el tacto de un corcho? Explícalo

¿Cómo es el tacto de una nube de golosina? Explícalo

O también contar un paseo prescindiendo del sentido de la vista: contar el mundo a través de los otros sentidos.

## Mensajes secretos

En una isla de las Azores hay un establecimiento famoso llamado Peter's Bar, que frecuentaban los marineros tripulantes de los grandes barcos balleneros. En esa época no había teléfonos móviles y dar mensajes se

hacía una tarea muy complicada porque, además, los marinos pasaban muchos meses embarcados.

En ese bar había un tablón donde los marinos dejaban los mensajes que querían que alguien hiciera llegar a sus familias y amigos.

Se trata de escribir el mensaje en el tablón del Peter's Bar que quisiéramos que alguien entregara a algún amigo o algún familiar. Puede ser algo que tenemos ahí guardado y nunca nos atrevimos a decir, puede ser un recuerdo que tratamos de transmitir, o puede ser una propuesta que no nos atrevemos a hacer.

O muy similar a este, el mensaje en la botella:

Eres un náufrago que ha llegado a una isla desierta. Casualmente tienes una botella vacía y un papel y un bolígrafo. Y también tienes todas las letras, menos la letra «a». Las posibilidades de que llegue a su destino el mensaje son escasas, pero a pesar de eso decides enviar tu mensaje para que se lo entreguen a la persona que indiques. ¿Serías capaz de escribir tu mensaje con palabras que no tuvieran esa vocal?

## **Juegos con palabras**

### **Las palabras perdidas**

Cinoc, que tenía entonces una cincuentena de años, ejercía un curioso oficio. Como él mismo decía, era «asesino de palabras»: trabajaba en la puesta al día del Diccionario Larousse. Pero mientras otros redactores buscaban palabras y sentidos nuevos, él tenía que hacer sitio, eliminar las palabras y sentidos caídos en desuso.

### **George Perec, *La vida instrucciones de uso***

La propuesta es meter la cabeza en los diccionarios, los más viejos posibles, y tratar de encontrar palabras olvidadas, palabras que ya no tienen sentido porque ha desaparecido el mundo en que su uso era necesario o bien que, por su rareza, parezcan palabras inventadas. Por ejemplo: garapito, zurriburri, chapetonada, madriz, saltabanco, frailear.

### **Las palabras inventadas**

Si recibo un regalo dado con cariño por una persona que no me gusta, ¿cómo se llama lo que siento? Una persona que no te gusta ya y quien ya no gustas, ¿cómo se llama esa pena y ese rencor?

Clarice Lispector, *Cómo se llama (Textos sobre la escritura)*

El ejercicio consiste en inventar palabras para dar nombres a emociones que todos experimentamos y que sabemos cómo nombrarlas. Tenemos como precedente el *Diccionario de las oscuras emociones*, un compendio en el que podemos encontrar palabras como:

Zenosyne: Sensación de que el tiempo va cada vez más rápido.

Onism: Conciencia del poco mundo que podemos experimentar.

Vemödalen: el temor de que todo se haya hecho ya.

El origen imaginario de los dichos

-Tirar la casa por la ventana

-Este hombre no tiene pelos en la lengua

-Soy todo oídos

-Llueve a cántaros

Son expresiones que usamos cada día, hipérboles poéticas cuyo origen en muchos casos se ha perdido. Lo que pide el ejercicio es hacer una lista de estas expresiones y luego, una vez elegida una, imaginar su origen, inventar el momento en que alguien lo dijo por primera vez y por qué.

Tirar del hilo

Esto es: Construir una historia a partir de una primera frase. Desaparece con esa primera frase el miedo al folio en blanco y funciona de pauta para la escritura. Sirve cualquiera:

«Yo estaba allí».

«A la plaza llegó un camión lleno de jaulas»

«¿Conoces a la Yoli, una que trabaja en el Ahorramás de Aluche?»

«Yo venía por lo del anuncio»

Los objetos que habitan en los cuentos

¡Oh, Gogol, oh, Chejov, oh, Thackeray y Dickens! ¿Qué habrían hecho ustedes con un refugio antiaéreo adornado con cuatro patos de yeso, un bañadero para pájaros y tres gnomos de jardín de largas barbas y gorros rojos?

John Cheever, *El brigadier y la viuda del golf*

La propuesta consiste en partir de una serie de objetos que deben incorporarse al mundo que narra la historia. La lista de objetos se puede decidir en grupo, 5 o 6 objetos que deben tener importancia en el desarrollo de la historia, como:

- Un avión
- Una coliflor
- Unas chanclas de piscina
- Un tubo de dentífrico
- Un botón plateado
- La cabeza de una barbie
- Una sartén

Consignas que funcionan bien con los más pequeños

En el currículo de Primaria no se especifica una metodología para trabajar la expresión escrita. Al contrario que con la lectura, mejor atendida, el contacto de los alumnos con la escritura depende en buena medida del valor que el maestro haya dado al desarrollo de esta destreza. Lo que supone para este tener que dar con el modo de trabajarla en el aula, a menudo sin más arneses que una batería de ejercicios con los que es difícil, al menos al principio, gestionar la clase y prever los resultados.

Cualquiera de las consignas que hemos apuntado (más arriba y en otros bloques del curso) pueden adaptarse a esta etapa escolar (y a la Educación Infantil, si los ejercicios los hacemos orales), pero queremos mostraros también otros que encajan mejor en estas edades tempranas.

## **Hacer extraño lo familiar**

Funciona como técnica del extrañamiento, que en los niños, menos atrapados por las costumbres y con una imaginación todavía muy viva, es su modo habitual de contar. Pero, en cualquier caso, lo extraño nace simplemente de la observación minuciosa de cualquier acción. Ahí están las instrucciones para subir una escalera de Julio Cortázar. Basta con pedirles a los alumnos que describan minuciosamente cualquier acción que les sea cotidiana, pero desde el extrañamiento, sin dar nada por hecho: darse un beso, atarse los cordones de las deportivas, hacerse un bocadillo, etc.

Una segunda propuesta sería contar una historia partiendo de una de esas acciones cotidianas: pasar la aspiradora y luchar con una pelusa que no se deja atrapar, por ejemplo. Cualquier acción sirve de detonante para hacer una historia. Después de todo, lo que pide una historia es un problema.

Contar una historia a partir de un título

Los alumnos pueden construir títulos disparatados. Se elegirá el más audaz para que todos construyan su historia. ¿Algunos ejemplos? El gato y el concurso de belleza, La televisión que tenía sentimientos, El delfín devorador de submarinistas, El perro que lloraba con las series de televisión, La niña que soñaba el futuro, El hombre que aprendió a volar...

## **O también** técnicas de las historias plagiadas:

Consiste, por medio de pequeñas fórmulas, en plagiar las estructuras de cuentos clásicos para construir un nuevo cuento (incluso un nuevo cuento que se desarrolle en nuestro tiempo).

Un ejemplo: La Cenicienta.

1. Cenicienta vive con la madrastra. La madrastra no quiere a Cenicienta
2. Cenicienta tiene dos hermanas a quienes la madrastra quiere
3. Mientras la madrastra y las dos hermanas van de fiesta, Cenicienta se queda sola
4. Gracias a la intervención del hada buena, Cenicienta también puede ir a la fiesta
5. En la fiesta conoce al príncipe, se enamora y son felices

Puesto en una fórmula sería así:

1. A vive con B. B no quiere a A
2. C y D viven junto a A y son queridas por B
3. B, C y D salen de casa para un determinado acontecimiento. A se queda sola
4. Gracias a la intervención de E, A puede ir al mismo lugar que B, C y D
5. A se encuentra con F. De este modo encuentra la felicidad

## **Todo pudo ser de otro modo**

Basta con atribuir a los objetos cualidades que no tienen. Por ejemplo: piedras musicales con las que se hace una casa, piedras instrumento. Lo que en principio parece buena idea puede convertirse en un verdadero problema si no dejan de sonar. Otro ejemplo: Zapatos

corredores que no permiten simplemente pasear, o zapatos dormilones que no quieren moverse del armario.

## **Romper asociaciones habituales**

La costumbre de limitar los objetos a una sola función limita mucho nuestra creatividad. Pero para cambiar estas asociaciones habituales basta con colocarse en un punto de vista diferente. Un abrelatas sirve para abrir latas, pero para qué otra cosa podría servir. ¿Y un abrebotellas? ¿Y una máquina de fotos?

## **La lógica fantástica**

Partimos de un personaje fantástico: por ejemplo, un hombre de cristal. Debemos contar su historia con la lógica que el personaje pide. Por ejemplo, deberá moverse con cuidado porque podría romperse. Si es de cristal, se le leerán los pensamientos, y no necesitará hablar; y no podrá decir mentiras porque sabrán que miente, a no ser que use sombrero.

Y muchas más

Sin ser exhaustivos: Dónde encontrar más ejercicios

*Gramática de la fantasía* de Gianni Rodari

*Talleres de escritura. 1303 ejercicios de creación literaria* de Felipe Montes

*Los espejos de la ficción. Taller de escritura* de Carmen Gúrpide, Nuria Falcó y Ana Bernad.

*Materiales para la ficción. De Poe a Foster Wallace* de Pilar Fraile Amador

*La epifanía de las 3 A.M.* de Brian Kiteley

*OULIPO. Ejercicios de Literatura Potencial* de Queneau, Perec, Le Lionnais, Calvino y otros