

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN Y ESCRITURA CREATIVA

Antonio García Velasco
Universidad de Málaga

Resumen:

Hescrea (Herramientas de Escritura Creativa) es un programa original del autor de esta comunicación. Ha sido concebido como auxiliar de la escritura de cuentos y relatos, por extensión, de todo tipo de escritura creativa.

Sus opciones principales son: redacción y edición de cuentos breves como base de la escritura automática de multicuentos; planteamiento de sugerencias para la escritura creativa: a partir de una imagen, de un minivideo, de una melodía, de un texto escrito o leído, de otras varias técnicas sugeridoras (binomio fantástico, palabras inductoras, esquema narrativo, idea temática, inicio...). Incluye un diccionario de fácil consulta que contiene unas treinta mil palabras.

Esta comunicación comprende tres partes: a) Reflexión sobre las Tic y la escritura creativa; b) Presentación del programa *Hescrea* y explicación de sus valores y usos didácticos y c) Experiencias creativas a partir de *Hescrea*.

a) Reflexión sobre las Tic y la escritura creativa

La escritura fue creada para responder a una necesidad de expansión y relaciones comerciales, pero inmediatamente se le encontraron aplicaciones artísticas y nació la Poesía, la Literatura. De la misma manera, a partir de los años cuarenta del siglo XX, se han venido desarrollando las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), que tampoco nacieron para el desarrollo de la escritura creativa y, en la actualidad, se vinculan de muy diversas maneras a la escritura. Por ejemplo, los procesadores de texto son herramientas ya insustituibles para muchos escritores, a los que les resultaría muy difícil volver al pasado y utilizar la máquina de escribir, cuanto más la pluma.

Si bien lo consideramos, las TIC aportan nuevos instrumentos a la vez que plantean nuevos retos. Un ejemplo claro de instrumento y reto lo constituye Internet. Instrumento en tanto que permite la fácil y extensa difusión de escritos diversos. Reto en tanto que exige una "escritura" especial, en la que han de aparecer vínculos o hipervínculos de modo coherente y eficaz para lograr la llamada hipertextualidad. En el cuadro que sigue, basado en el que aparecen en la tesis doctoral (difundida por medio de Internet) de María Jesús Lamarca Lapuente de la Universidad Complutense de Madrid, podemos apreciar las diferencias entre texto (de creación tradicional) e hipertexto o texto que requiere una

tecnología basada en ordenadores, redes y programas informáticos. Veremos las diferencias en cuanto a los siguientes factores: estructura de la información, tipo de soporte, dispositivo y modo de lectura, indicadores para facilitar la búsqueda de elementos concretos, morfología del contenido, portabilidad y uso.

	TEXTO	HIPERTEXTO
Estructura de la información	Secuencial	No secuencial o multisequencial
Soporte	Papel	Electrónico/Digital
Dispositivo de lectura	Libro	Pantalla
Forma de acceso	Lectura	Navegación (que implica lectura, pero también decisiones de búsqueda)
Índice/sumario del contenido	Tabla de contenidos	Mapa de navegación
Morfología del contenido	Texto e imágenes estáticas	Texto, imágenes estáticas y dinámicas, audio, vídeo y procedimientos interactivos
Portabilidad	Fácil de portar y usar	Es necesario disponer de un ordenador o un dispositivo especial de lectura
Uso	Puede leerse en cualquier sitio	Para leer se precisa un equipo multimedia y, generalmente, una red telemática.

Naturalmente a una nueva forma de presentar la escritura corresponde una nueva técnica de lectura y nuevas exigencias de creativas. Sin embargo, en este trabajo, dejando para otra ocasión las múltiples posibilidades que las TIC abren, nos limitaremos a una herramienta informática (multimedia, interactiva) para el fomento, desarrollo, práctica de la escritura creativa, el programa HESCREA.

b) **Presentación breve del programa *Hescrea* y explicación de sus valores y usos didácticos**

Hescrea (Herramientas de Escritura Creativa) ha sido concebido como auxiliar de la escritura de cuentos, relatos, poemas y, en general, de todo tipo de escritura creativa. Sus opciones principales son: redacción y edición de cuentos breves como base de la escritura automática de multicuentos; planteamiento de sugerencias para escribir: a partir de una imagen, de un minivideo, de una melodía, de un texto escrito o leído, de otras varias técnicas sugeridoras (binomio fantástico, palabras inductoras, esquema narrativo, idea temática, inicio...) Incluye un diccionario de fácil consulta que contiene unas treinta mil palabras. Por otra parte, formula enunciados como oraciones, sintagmas, estrofas y

poemas. Obviamente, estos enunciados, generalmente perfectos desde el punto de vista sintáctico, resultarán absurdos e inesperados pero constituirán siempre la semilla de una creación, la sugerencia para el desarrollo de un texto personal, la base de un pasatiempo lingüístico. Contiene además, un conjunto de relatos del autor de esta aplicación escritos a partir de las sugerencias del programa.

Hescrea se abre con una pantalla gráfica y el mensaje de que un “clic mágico” nos hará entrar en las funciones correspondientes. Dado el clic, se nos aparece una hoja de escritura y lectura, una hoja de imágenes y los correspondientes botones de actividades o eventos (grabar, leer, copiar, cortar, pegar, cambiar fuentes, buscar imágenes...y, por supuesto, buscar palabras en el diccionario). Además, en la barra de Menú, presenta las siguientes opciones *Textos*, *Enunciados breves*, *Sugerencias para escribir*, *Edición*, *Cambios* y *Notas*. Es todo lo que necesitamos para comenzar a leer, escribir, experimentar, crear.

Textos nos abre la posibilidad del Cuenta cuentos, que nos permitirá leer cuentos breves escogiendo por medio de un número, de modo secuencial, o de modo sugerido, aleatorio o disparatado. Los señalados y secuenciales son cuentos coherentes, más o menos fabularios, pero tanto sugeridos como aleatorios y disparatados serán cuentos imprevistos, sin sentido, absurdos, pero (como clave de la chispa creativa) sugeridores y capaces de poner en marcha la imaginación para un nuevo cuento con sentido y coherencia. Ya veremos los ejemplos. También nos permite la lectura de imperfectos poemas o estrofas.

Enunciados breves nos presenta la posibilidad de leer oraciones o sintagmas (enunciados) inesperados y, por supuesto, sugerentes. Nuestra disposición de ánimo y nuestra sensibilidad lingüística (nuestra creatividad) hará el resto.

Sugerencias para escribir actúa propiamente como el director de un taller de escritura creativa. El usuario puede elegir entre una sugerencia por medio de una imagen, un minivideo, una melodía, un texto escrito, un texto leído, un esquema, una combinación de tres sugerencias o un repertorio de otras como binomio fantástico, palabras inductoras, ideas temáticas, técnicas o inicio.

Cambios nos permitirá escoger otras formas de presentación de la imagen o elegir nuevas bases de multicuentos, de ideas temáticas, de sugerencias estilísticas. Con esta opción y la siguiente (*Edición*), el programa hace honor a su condición de programa abierto, ya que ofrece la posibilidad de prescindir de las bases iniciales y usar las creadas por el usuario.

Edición nos abre la posibilidad de editar (en el sentido anglosajón) los cuentos básicos, las ideas temáticas y las sugerencias estilísticas. Como se ha dicho en el párrafo anterior, esta opción nos permite calificar el programa como abierto, es decir, susceptible de modificar o aumentar las bases en las que se apoya para sugerir y plantear creaciones. Con

ello aumenta también su interactividad.

A propósito de interactividad, es de decir que se pueden aumentar o disminuir las imágenes sugeridoras, sus minivídeos, melodías, textos escritos u orales con sólo agregar o borrar tales imágenes, minivídeos, melodías o textos en las carpetas correspondientes. Con ello el programa que, en principio, no va dirigido a ningún nivel especial, puede especializarse en manos del usuario para cualquier curso o nivel de primaria, secundaria o adultos universitarios o que han superado ya la etapa formativa.

Añadiremos que la Hoja de lectura y escritura es un procesador de texto de funciones limitadas. En la misma podemos leer y escribir, borrar, copiar, cortar, pegar, cambiar las fuentes y, por supuesto, leer o grabar textos en formato RTF (formato de texto enriquecido) o sea texto que guarda indicaciones sobre tipos, colores y tamaños de letra, márgenes y otras características de la escritura.

Los valores didácticos de *Hescrea* pueden resumirse remitiendo a los valores generales de las actividades en Talleres de Escritura Creativa: a escribir se aprende escribiendo, escribir es la otra cara de la lectura y, en consecuencia, la promoción de la lectura y el desarrollo de la comprensión lectora están directamente relacionados con las actividades y experiencias escritoras. Por otra parte, el programa potencia el aumento del vocabulario, la capacidad de observación y escucha, la creatividad, el sentido de los diferentes usos del lenguaje y la lectura.

c) Experiencias creativas a partir de *Hescrea*

Ejemplo 1º: Lectura de un relato básico

Si leemos un cuento literal de la base correspondiente nos podemos encontrar, por ejemplo: "EL MAR PERDIDO" que dice así:

NO había visto nunca el mar. **SU** padre lo llevó un día de vacaciones a una ciudad de la costa. **PERO** el mar había desaparecido a causa de una tormenta.

DE aquel fenómeno nadie podía dar una explicación **Y** todos manifestaban su asombro.

ENTONCES el padre le dijo: "El mar tiene que volver". Y volvió, pero ya habían pasado las vacaciones.

Podemos apreciar los inicios de enunciados (primera palabra en mayúscula: NO, SU, PERO, DE, Y, ENTONCES) que habrán originado seis cuentos en total. La creatividad aquí se desarrolla al aumentar el número de los cuentos de la "sala básica del cuentacuentos"). Para ello utilizamos la opción "Edita cuentos básicos" de la línea de menú *Edición*.

Ejemplo 2º: la semilla de un cuento disparatado:

Leamos un cuento disparatado, generado al azar:

NO tenía ganas de levantarse aquella mañana.

Y, como tenía los pantalones descosidos por la entrepierna, mostraba sus vergüenzas sin darse cuenta.

PERO el mar había desaparecido a causa de una tormenta.

TUVIERON que recogerlo del suelo, con síntomas de hipotermia y llevarlo al hospital.

Y, de pronto, vio a Teresa, el amor de su infancia y de su adolescencia. Era mayor que él, pero ahora apenas si se notaba.

Y, para su consuelo, dijeron: "Bueno, valía muy poco y, al repartir entre los dos, nos tocaría a casi nada". (0 50 1 49 2 48)

Los números indican los registros de los que el programa, de modo aleatorio, ha tomado los enunciados: del registro 0 ha tomado el primer párrafo; del 50 ha tomado el segundo; del 1, el tercero; el cuarto, del 49; el quinto del 2 y el sexto, del 48. Resulta un sinsentido, pero también la semilla de un relato que podría ser el siguiente:

LA DESGANA Y EL PANTALÓN DESCOSIDO

NO tenía ganas de levantarse aquella mañana. Y, como tenía los pantalones descosidos por la entrepierna y, al sentarse, mostraría sus vergüenzas, decidió quedarse en la cama todo el día.

De pronto, recordó que era urgente ir a la playa a la cita que tenía con el mar y con Vanesa. En vez de los pantalones se puso un bañador, se aseó, desayunó y marchó hacia la playa.

Pero el mar había desaparecido. Pensó: Ha sido a causa de una tormenta. La mujer tampoco estaba a causa del cansancio de esperar en vano.

Su desconcierto y desconsuelo fueron tales que se desmayó. Tuvieron que recogerlo del suelo y llevarlo al hospital. Permaneció ingresado dos días y dos noches. Cuando le dieron el alta confesó que no tenía ropa, sólo el bañador y la camisa. "Por favor, si alguien puede proporcionarme unos calzoncillos y un pantalón... -dijo. Pero se interrumpió porque, de pronto, vio a Teresa, el amor de su infancia y de su adolescencia. Era la doctora que lo había atendido.

-¡Teresa! -llamó.

Ella no lo había reconocido y sólo se percató de quien era ante aquella llamada de esperanza y como de socorro.

-¿Francisco? ¿Tú eres Francisco?

-Sí, el mismo cabeza loca de aquellos tiempos.

-Recobraste el sentido diciendo cosas muy extrañas: que el mar había desaparecido y también la mujer que te esperaba. Lo segundo vale, pero lo primero...

-El mar no estaba, ella tampoco.

-Te fuiste al desierto en vez de a la playa -rió la doctora-. Siempre serás igual.

Explicó Francisco su problema y ella le prometió ayuda. Le midió la cintura y el cuello. Después ella misma fue a comprarle ropa.

Se vistió Francisco y, con mejor aspecto, dijo a Teresa: "Ni podría invitarte a un café: dinero y tarjetas de crédito los dejé en casa".

-No te preocupes, Francisco. Me alegra mucho haberte visto. Pero me esperan mis dos hijas y mi marido. ¡Hasta otro momento! -y se marchó.

Le hubiese gustado caer, de nuevo, desmayado, como cuando se encontró sin el mar y sin la mujer. No ocurrió así. Salió del hospital y se marchó a casa.

En el contestador del teléfono tenía un mensaje: "Ignoro lo que te ha pasado, pero, sea lo que sea, podías haber llamado. No quiero volver a verte". Era la voz de Vanesa.

Para su consuelo se dijo: "Bueno, no valía mucho y, además, le olía el aliento. El mar estaría sucio, como tantas veces. Mejor así".

Naturalmente, el resultado podría haber sido muy distinto.

Ejemplo 3º: Un enunciado breve como base de un texto

El programa genera una oración que dice: "*Nuestros tisanuros mortifican nuestra alevosía gotónica*". Gracias al diccionario tomamos nota de que "tisanuros" son esos insectos sin alas, con el abdomen formado por 11 segmentos, que viven bajo las piedras, en el mantillo del bosque o, como el pececillo de plata, en las habitaciones humanas. A partir de ahí, podemos imaginar la alegoría de los pececillos de plata royendo la conciencia de un alevoso corrupto, gotónico (en el sentido de dar miedo) que oculta por dinero los delitos que se comenten en beneficio propio contra otras personas. El argumento de una historia "gótica" ya está servido. La imaginación propia, la creatividad tiene su semilla.

Otros ejemplos: enumeración de algunas sugerencias:

a) Escribe partiendo de un texto escrito:

HACIA DÓNDE VA LA PROCESIÓN

Narudín se sentó un día en la ventana y mientras contemplaba la calle vio una procesión fúnebre. Los parientes del difunto estaban llorando:

-¡Ay, te va a un lugar oscuro, donde no hay ni luz ni fuego; ¡Ni comida ni bebida!

Nasrudín, entonces, advirtió a su mujer:

-¡Date prisa, mujer, echa el cerrojo a la puerta! Seguro que aquel entierro se dirige a nuestra casa.

(Anónimo, "Cuentos de Nasrudín")

Escribe un cuento cambiando elementos de éste o siguiendo su esquema.

b) Esquema:

X está en peligro. // **Y** idea una solución que pone en práctica. // **X** sale del peligro.

Escribe un cuento siguiendo el presente esquema.

c) Binomio fantástico:

Escribe a partir del binomio: *convergencia / acerbamente*.

d) Palabras inductoras:

Escribe incluyendo las 6 palabras siguientes: *canalla, juzgar, ra, pavada, ancorar, inferir y loor*.

e) Escribe sobre un tema propuesto:

Escribe un relato con el siguiente tema: *Escolar que no desea aprender*.

f) Transforma el siguiente relato mediante la técnica:

"De Quenau: Onomatopeyas (insertando continuamente la transcripción de los ruidos que hacen las cosas: "La gente apretujada aj, aj, aj, en el autobús tuf, tuf, tuf...)"

Relato: *ÉRASE una vez una gaviota que se apostó con sus compañeras QUE era capaz de detener el vuelo de un avión. PERO, cada vez que se acercaba a un aparato, el mismo ruido le hacía desistir.*

UN día inició su vuelo matutino dispuesta a todo y se dijo: "Pararé al primer avión que vea". Y, en ese mismo momento, se percató del avión de hélices que se acercaba al aeropuerto de Melilla. "¡Este!", se dijo, y SIN más se fue hacía uno de los motores y penetró en la turbina. Fue triturada, pero el avión aterrizó causando la alarma por el humo desprendido y estuvo averiado durante horas. Las demás gaviotas no reconocieron nunca que habían perdido la apuesta.

Podríamos seguir hasta el infinito. Pero, baste la muestra y terminemos con la siguiente bibliografía seleccionada:

Bibliografía:

- AA. VV. (1987): *Expresión escrita o estrategias para la escritura*, Alhambra, Madrid.
- AGÜERA, I. (1993): *Curso de creatividad y lenguaje*; Narcea, Madrid.
- ALVARADO, M. y otros (1981): *Teoría y práctica de un taller de escritura*, Altalena, Madrid.
- BESORA, R. (1992): «Aproximación a la poesía a través del juego», *Separata de Papeles de Literatura Infantil*, abril, 1992.
- BIGAS, M. y otros (1984): *Juegos de lenguaje*, Teide, Barcelona.
- BILLAUT, J. y otros (1982): *El niño descubre su lengua materna. Juegos para la enseñanza del lenguaje*, Cincel-Kapelusz, Madrid.
- DARROW, F., y VAN ALLEN, R. (1965): *Actividades para el aprendizaje creador*, Paidós, Buenos Aires.
- DAVIS, E. y otros (1975): *Estrategias para la creatividad*, Paidós, Buenos Aires.
- DEMORY, B. (1991): *Técnicas de creatividad*; Granica, Buenos Aires.
- DEROSIERS, R. (1978): *la creatividad verbal en los niños*, Oikos-Tau, Barcelona.
- DIAZ-PLAJA, A.. «Crear per obligació. Anàlisi de propostes didàctiques», 1995, en Mendoza, A. y Romea, C. (eds.) *La Literatura infantil i juvenil: de la lectura a la creació literària. Saber de Lletra, IV*. Barcelona: Departament de Didàctica de la Llengua i la Literatura, 1995, págs. 43-63.
- GARCÍA VELASCO, A. (1994): *Poética. Aplicaciones didácticas e instrucciones de uso*, cuaderno que acompaña al programa de ordenador *POÉTICA*; CEP de Málaga, Junta de Andalucía, Málaga.

- GARCÍA VELASCO, A. (1995) «Poética, programa de escrituras creativas automáticas como instrumento didáctico», En P. Guerreiro y A. López Valero (eds.) *Aspectos de didáctica de la lengua y la Literatura*, I, Universidad de Murcia. Murcia. 1995. págs. 177- 183.
- GOLDBERG, N. (1993): *El gozo de escribir*; Los libros de la liebre de marzo, Barcelona.
- GUERRA, O. (1995): «G. Rodari y R. Queneau: La didáctica de la literatura desde la intertextualidad» En P. Guerreiro y A. López Valero (eds.) *Aspectos de didáctica de la lengua y la Literatura*, 2, Universidad de Murcia, Murcia, 1995. págs. 641-646.
- GUERRERO RUIZ, P. y LÓPEZ VALERO, A. (1993): *El taller de Lengua y Literatura*, Bruño, Madrid.
- GUILLERMO, M^a. y PALACIOS, A. (1989): *El taller de las palabras*, Seco Olea, Madrid.
- MERLINO, M. (1981): *Cómo jugar y divertirse con palabras*, Altalena, Madrid.
- QUENEAU, R. (1987): *Ejercicios de estilo*, Cátedra, Madrid,.
- RAMOS, C. (1997): *La caja de las palabras mágicas*; Arguval, Málaga.
- RECASENS, M. (1986): *Cómo jugar con el lenguaje*, CEAC, Barcelona.
- REYZÁBAL, M^a. V. (1994): *La lírica: técnicas de comprensión y expresión*; Arco Libros, Madrid.
- RINCÓN, F. y SÁNCHEZ-ENCISO, J. (1985): *Los talleres literarios*, Montesinos, Barcelona.
- RODARI, G. (1982): *Gramática de la fantasía*, Reforma de la Escuela, en Barcelona.
- RUIZ DE FRANCISCO, I., PÉRERA SANTANA, A. y GUERRA SÁNCHEZ, O. (1993): *La poesía a través de la imagen (Didáctica de la poesía a partir de la pintura de Néstor)*, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.