



1.

Escrituras creativas y acción pedagógica en Sumapaz

Foto

1. Sesión Escrituras Creativas.

Por: Fernando González¹
fergonsa4@gmail.com

La experiencia de formación en escrituras creativas con los docentes de la localidad de Sumapaz se propone vincular a sus participantes con la producción de textos literarios, como una forma de promover la expresión y la imaginación en la práctica educativa. Esto supone generar un vínculo con la dimensión estética, en su sentido más humano y profundo; muy acorde con lo que, al respecto, plantea Maurice Blanchot:

Cambiar de rumbo, incesantemente, ir como a ciegas para huir de toda finalidad, por un movimiento de inquietud que se transforma en distracción feliz, tal vez su primera y más segura justificación. Hacer del tiempo humano un juego y del juego una ocupación libre, desprovista de todo interés inmediato y de toda utilidad, esencialmente superficial y, sin embargo, capaz de absorber todo el ser en este movimiento de superficie, no es poca cosa en verdad (Blanchot, 1991, p.12).

Necesariamente, el lugar que ocupan quienes se adentran en este ejercicio con el lenguaje es el de autores de obras. Puede decirse que en todo proceso estético existe el lugar de la creación y de la recepción, cuando producimos algo o cuando lo vemos o percibimos. Estos no son procesos totalmente desligados, sino que se integran en un campo abierto de la comunicación. Es diferente la expresión estética a la expresión cotidiana, pero aquella guarda las fuerzas del transcurrir cotidiano. Del mismo modo, el que produce una obra literaria habla de su realidad, pero de una forma diferente a la interacción diaria. En consecuencia, la estética

es una manera de problematizar los grandes relatos que intentan explicar el mundo, lo que inmediatamente dispone a la persona en un campo social y político que al mismo tiempo es el campo del arte.

El problema estético alude, simultáneamente, al tipo de textualidad que emerge en la acción pedagógica y a las relaciones entre los individuos en sus experiencias comunicativas. El gran esfuerzo con los docentes que participan en un taller de creación literaria ha sido y seguirá siendo la posibilidad de que, mediante la literatura, la vida misma entre en contacto con las acciones y los enunciados, y que sea enriquecida desde la imaginación y la fantasía. Para ello, es necesario cruzar ciertos límites, transgredir signos y abrirse a nuevas posibilidades del pensamiento y de la sensibilidad, donde las ideas, creencias y valores, no se den por hecho, sino que se articulen con las reglas mismas del juego en general.

En su estudio, Huizinga precisa los elementos básicos del juego: "el juego es una acción libremente ejecutada 'como sí' y sin sentido, situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, se ejecuta dentro de un determinado tiempo y espacio, se desarrolla en un orden sometido a reglas y origina asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual" (Huizinga, 2000, p. 56).

En el caso del diplomado de Escrituras creativas, el juego toma cuerpo en el taller. Lo fundamental en

un taller es seguir el recorrido de una materia determinada, es decir, iniciar el trabajo dando forma a la materia de significados y signos de un escrito, desplazarse con su tratamiento, y desaparecer cuando la materia se agota. Sobre el objeto producido en un taller no sólo recaen las acciones técnicas requeridas para su tratamiento, sino los afectos que impulsan al tallerista en su elaboración. En el objeto es posible encontrar huellas de la presencia de quien lo ha elaborado y del modo singular como lo ha hecho. En esta medida, el trabajo de taller es, eminentemente, creativo, único, irrepetible, se acerca al trabajo de un diseñador, de un artista, de un artesano.

Es así como, el taller toma cuerpo cuando nos acercamos al proceso de crear una historia, a partir de un contexto local o regional. En este juego, el primer momento es determinante; se trata de la redacción de aquello que se denomina en el guion cinematográfico el story-line. En términos de Doc Comparato, una story-line "es el término que usamos para designar, con el mínimo de palabras posible, el conflicto matriz de una historia... Una story-line debe contener lo esencial de la historia, esto es: la presentación del conflicto, el desarrollo del conflicto, la solución del conflicto" (Comparato, 2005, p. 75).

En el taller de Escrituras creativas, conformado por cerca de 25 docentes de los dos colegios de Sumapaz, el Jaime Garzón y el Juan de la Cruz Varela,

1. Escritor, Filósofo y Lingüista; Orientador en Escrituras creativas proyecto Sumapaz: territorio pedagógico para la memoria y la reconciliación.

cada participante elabora, como punto de partida, una story-line. Este es prácticamente, su proyecto de producción textual; luego vendrán otros elementos que ya se analizarán. Por ahora, vale la pena observar un ejemplo de story-line que nos comparte en las primeras sesiones uno de los participantes del taller y las reacciones del grupo:

"Tres gallos son llevados a una pelea, dos de ellos mueren y el tercero queda malherido y tuerto. Durante 20 días recibe todos los cuidados de su dueño, Don Rubén, y finalmente el día 21 muere"².

Hemos de tener en cuenta que el taller es una acción colectiva, en tanto el grupo se encamina a enriquecer la labor personal. Vemos, entonces, algunos comentarios sobre la story-lain presentada:

- Fernando: ¿Quién es el personaje?
- Alina: El gallo, yo quiero que sea el gallo porque él sufre mucho y va a mostrar su dolor.
- Fernando: Veamos qué tan posible es poner al gallo de esa forma ¿Tendríamos que recurrir a la fábula o no necesariamente? Como tú lo sugieres no nos suena el conflicto como tal, nos cuesta verlo; está muy lineal, no sé cómo puedes resolver más claramente el asunto ¿Cómo lo puedes narrar? ¿Qué quieres contar?
- Alina: Quiero contar la historia... El gallo es el que habla.
- Fernando: Entonces, el mundo al que entras sí es el de la fábula.
- Alina: Esto lo voy a leer con mis estudiantes. Allá (en Sumapaz) todo gira alrededor de las peleas de gallos. Mi concepto sobre las peleas de gallos no está de acuerdo con lo que la comunidad piensa. Quiero darle voz al animalito para que les diga: quiero mostrarles otro punto de vista sobre esto. Los niños preparan sus gallos; está la idea de que tienes plata si tienes gallos.
- Fernando: ¿Tú lo que quieres ver es la cultura que promueven las peleas de gallos?
- Alina: Eso, sí.
- Fernando: Entonces tienes dos asuntos problemáticos, literariamente hablando: una mezcla entre didáctica y moral que precede a la historia; esta nace de un prejuicio tuyo, que obviamente es entendible. Y luego, el gallo no tiene constitución de personaje. Nosotros damos por hecho que sufre. El personaje tiende a caricaturizarse. Toca ver qué camino tomar. Recordemos el zorro del Principito, es un personaje creíble. Pero lo que veo aquí es que el gallo todavía está crudo. No sé quién es o qué es. El gallo no puede reducirse a la situación de la pelea.
- Alina: Yo pondría al gallo como describiendo la historia de ese humano que tiene una historia parecida a la suya.
- Fernando: Trabaja sobre esa idea.

Al enfrentarnos a una story-lain entramos en el juego creativo, pero sobre la base de comprender la forma como narramos la realidad que nos circunda. Este es, en último término, el reto que le espera al

2. Alina Amezcuita.

autor de un relato, pues en ocasiones tenemos claro el problema social de un hecho, pero no hallamos el tratamiento literario que nos lleve a producir un efecto estético en el lector, que no es otro que el grado de verosimilitud de lo que contamos, bien sea por el camino del realismo o de la imaginación literaria.

El proceso de formación docente tiene como enfoque propiciar la disposición a la narración, manteniendo un camino que tiene grosso modo los siguientes pasos. A) redacción de la story-lain como proyecto de escritura. b) ampliación de la investigación del hecho que se cuenta. b) caracterización de los personajes. c) diseño de la voz narrativa. d) redacción del escrito final.

Aunque existan algunos textos conceptuales o metodológicos que acompañan el proceso creativo, lo importante es el trabajo en taller, donde el conjunto de los docentes aporta a la labor individual, con sus críticas y sugerencias. Más que seguir las normas convencionales de escritura, se trata en este pro-

yecto de hallar herramientas de experimentación, con base en los saberes que cada participante del proceso formativo posee. El papel del error y la equivocación son fundamentales en el taller, pues, es a través de ellos como se aprende.

Es así como, cada uno de los miembros del taller ejecuta, paso a paso, la totalidad de las operaciones necesarias para construir un objeto que, en este caso, es una crónica literaria. Al respecto, se establecen trayectos singulares y continuos, donde el mediador o coordinador del taller debe acompañar cada uno de los procesos por separado y dar orientaciones precisas e individuales para garantizar que todos los miembros realicen su acción creadora. La heterogeneidad de las operaciones y el continuo cambio de situaciones hacen que el tiempo de elaboración de los objetos sea variable y se encuentre sujeto al ritmo impuesto por el tratamiento particular de la literatura. Que en este caso esperamos que hable de Sumapaz desde la escritura del docente. ³



Referencias

Blanchot, M. (1991). El libro que vendrá. Venezuela: Monte Ávila Editores.
 Comparato, D. (2005). De la creación al guión. Buenos Aires: Crujía Ediciones.
 Huizinga, J. (2000). Homo Ludens. Buenos Aires: Alianza editorial.

Fotos
 2. Sesión Escrituras Creativas.
 3. Periódico Mural. Colegio Juan de la Cruz - Exteriores.
 4. Titeres Proyecto de Teatro. Colegio Jaime Garzón.