



GIANNI RODARI

Gramática de la Fantasía

La *Gramática de la Fantasía* es una propuesta elaborada por Gianni Rodari, escritor, periodista y profesor italiano, destinada a favorecer la invención de historias. Inspirado en la sugerencia del poeta Novalis, quien deseaba crear una *fantástica*, como contrapartida de la lógica, consistente en un arte de inventar, desarrolló un conjunto de técnicas simples para trabajar en el ámbito educativo. Su propósito era despertar la creatividad infantil a través del sentido liberador que tiene la palabra, y permitir que los niños entren a la realidad de un modo distinto y más enriquecedor: por la ventana, en vez de hacerlo por la puerta.

Rodari afirma que una palabra cualquiera lanzada al azar en la mente, produce ondas superficiales y profundas, provoca una serie infinita de reacciones en cadena implicando en su caída sonidos e imágenes, analogías y recuerdos, significados y sueños, porque funciona mágicamente para desenterrar campos de la memoria ocultos bajo el polvo del tiempo.

Con estas técnicas se pretende poner al descubierto las leyes todavía no formuladas de la invención, los mecanismos constantes con que opera la fantasía, sistematizarlos y volverlos accesibles a todos. Su punto de partida, es la convicción de que el proceso creativo está implícito en la naturaleza humana y, por tanto, la felicidad que significa expresarse y jugar con las fantasías se halla al alcance de todos.

Las técnicas propuestas son variadas y en mayor medida corresponden a ejercicios de asociación forzada. Se encuentran en el libro *Gramática de la Fantasía. Introducción al Arte de Inventar Historias* (Buenos Aires: Colihue. 2005). Algunas de ellas son las siguientes:

- I. BINOMIO FANTÁSTICO: relación completamente disparatada de palabras, que se usa como motivo para construir una historia. (Pág. 18)
- II. HIPÓTESIS FANTÁSTICA: formulación de una pregunta provocativa comenzando por ¿Qué pasaría si...? (Pág. 27)
- III. PREFIJO ARBITRARIO: deformación de las palabras a partir de agregar un prefijo que transforma su significado. (Pág. 32)
- IV. VIEJOS JUEGOS: ejercicios de inspiración surrealista, en donde se crea una historia a partir de fragmentos desconectados, como titulares de periódicos. (Pág. 38)
- V. CONSTRUCCIÓN DE UN *LIMERICKS*: elaboración de versos completamente incoherentes y sinsentido, según un modelo previo. (Pág. 44)
- VI. CONSTRUCCIÓN DE UNA ADIVINANZA: creación de una adivinanza siguiendo un proceso de extrañamiento, de asociación y de comparación. (Pág. 47)
- VII. FÁBULAS AL REVÉS: consiste en trastocar el tema de una fábula. (Pág. 58)
- VIII. QUÉ SUCEDE DESPUÉS: pregunta dirigida a la audiencia para conseguir que completen una historia. (Pág. 60)
- IX. ENSALADA DE FÁBULAS: mezcla libre de distintas historias conocidas. (Pág. 62)
- X. FÁBULAS PLAGIADAS: transformación y mezcla de historias conocidas, en forma libre y arbitraria. (Pág. 64)
- XI. FÁBULAS EN CLAVE OBLIGATORIA: elaboración de una historia conocida a partir de una exigencia previa. (Pág. 80)
- XII. JUGUETE COMO PERSONAJE: consiste en convertir un juguete determinado en el protagonista de una historia. (Pág. 104)

