

## *Matrices de relatos arborescentes*

Joaquín DÍAZ-CORRALEJO CONDE

Nos hypothèses, qui sont des effarements, considèrent avec stupeur les arborescences inexprimables du possible, et les dilatations de la réalité dans toutes les directions.

V. Hugo. *Les travailleurs de la mer.*

Hace unos años, en 1986, en el suplemento del periódico «El País» dedicado a la enseñanza, se publicaba la presentación de una serie de aventuras interactivas para ordenador basadas en novelas de éxito (*Fahrenheit 451* de Bradbury, *La isla del tesoro* de Stevenson, etc.). En ellas, el lector se encuentra «inmerso de lleno en la obra como personaje central de la misma», pudiendo endosar el pellejo de cualquier personaje y pasearse por las distintas pantallas o aventuras propuestas, tomando iniciativas y sufriendo en sus propias «carnes» informáticas las desventuras y los gozos del héroe, o del villano, de turno.

En estos cuatro años, no solamente se han creado programas de ordenador para que los niños, y los no tan niños, jueguen a crear historias, sino que las editoriales han llenado las librerías con series, cada vez más amplias y enjundiosas, ofreciendo a un público juvenil novelas «interactivas» en las que puede ser el héroe.

La aceptación de esta forma literaria reside en que el placer de la lectura aumenta, pues el horizonte de la novela, antes lineal, se vuelve pluridimensional. El autor cede, aparentemente, al lector el poder y el derecho a actuar sobre ciertos parámetros de la obra a partir de una situación dada y de unos datos previos. Esta ruptura potencia tanto la creatividad del escritor, como la del lector, poniendo a prueba la inventiva y el ingenio de uno, y la capacidad de inferir y de analizar del otro, pues la intriga se apoya en las hipótesis contrastivas del mundo en creación, en relación con la enciclopedia de la realidad asimilada.

Siempre a la vanguardia en la utilización de las nuevas tecnologías en el campo de la enseñanza en las lenguas extranjeras, y en particular de la lengua francesa, el «Bureau pour l'Enseignement de la Langue y la Civili-

sation» (francesas) —B.E.L.C.— ha realizado una serie de experiencias, en las que he tenido el placer de colaborar, para desarrollar matrices de creación literaria. Recordemos el *Tarot des Mille et un Contes* (Debyser, F. et Estrade, C., Ed. de l'École, Paris, 1976), matriz inspirada en las investigaciones de Propp, y las *Cartes Noires* (Debyser, F., B.E.L.C., Paris, 1983), matriz para componer enigmas policíacos, basada en las cartas francesas, en una combinatoria cruzada, a partir de una configuración en estrella, de ocho cartas de personajes, más las cartas numéricas que representan posibilidades tales como móviles, coartadas, mentiras, falsas pistas, etc. Mi última colaboración tuvo como marco la adaptación de las historias arborescentes al aprendizaje de una lengua extranjera, como actividad interactiva que desarrolla la competencia comunicativa del alumno, tanto en la comprensión y la expresión orales, como en la comprensión y expresión escritas a través de conexiones telemáticas internacionales.

La matriz de creación que proporciona la estructura arborescente tiene la ventaja, sobre propuestas anteriores, de no necesitar soporte externo para lanzar la inspiración, al mismo tiempo que los admite todos. Son los propios creadores, en este caso los alumnos, quienes libremente dejan volar su imaginación tanto en la discusión *oral* mientras se construye la historia por escrito, como en la lectura de ésta. Un vuelo libre y sin peligro alguno, pues el aprendizaje se realiza con la ayuda de unas reglas mínimas, para que el relato, la historia, la aventura, el diálogo, avancen, sin menoscabo alguno de la libertad de elección. Un viaje ficción donde la creación de un mundo posible (Eco, U., *Lector in fabula*, Grasset, Paris, 1985) se abre en recorridos inesperados que la combinatoria y la inventiva de los autores no han previsto, ya que los lectores también tienen su propia opinión.

La matriz de elaboración de dichos relatos interactivos se basa, para modificar o elegir los parámetros, en lo que se ha llamado estructura *arborescente*, por su forma. Dicha estructura es un *árbol rizomático* que desarrolla un número variable de *ramas* en cada *nudo*. Las ramas son las distintas variantes de la historia que pueden imaginarse (reales, superreales o irreales) en los momentos cruciales de la intriga, o nudos. Como es lógico, cada rama puede desarrollar sus propios nudos, que, a su vez, pueden desarrollar nuevas ramas.

Como actividad creativa el relato arborescente es una terapia de higiene mental para el alumno, así como para el profesor, pues, por una parte, combina y reorganiza elementos y conceptos existentes en el mundo y en la mente de manera consciente e inconsciente, por otra, permite, al visualizar la totalidad de un esquema complejo, comprender más fácilmente la realidad, al ser ésta enriquecida con la aportación cultural extranjera y la propia que contrastan y sintetizan sus sistemas simbólicos (costumbres, leyendas, mitos, etc.).

En la escuela, en el instituto, la univocidad y la falta de ambigüedad

de la información dejan poco o ningún espacio a lo imaginario, muchos autores, entre ellos Piaget (*Comment la souris reçoit une pierre sur la tête et découvre le monde*. Ed. de l'École des Loisirs, Paris, 1971), se han esforzado para que el universo de lo imaginario entrase en el aula a través de la lectura, como un aprendizaje más. Para Bruno Duborgel «la tâche prioritaire et fondatrice d'une pédagogie de l'imagination est sans doute de l'ordre d'une théorie critique des axiomes et des valeurs de notre culture», que pasa necesariamente por un análisis del mundo que nos rodea. Más adelante puntualiza: «pour que la monde se multiplie, que les mythes resurgissent de terre, [il faut] que l'enfant se mette, avec son maître, son professeur, complices en rêverie, à prospecter l'invisible et le merveilleux dans le visible et le quotidien». Los relatos interactivos, los textos arborescentes proporcionan al alumno-lector-escritor la posibilidad de reflexionar sobre la realidad y su reflejo la escritura, así como sobre la relación entre ambas por medio del autor. La creación de una arborescencia permite romper la univocidad a través del juego de ambigüedades y de posibilidades ofrecidas por lo imaginario individual o colectivo. Permite en definitiva romper progresivamente las cadenas de una formación demasiado encasillada.

En el aprendizaje de una lengua extranjera, cuyo fin es comunicarse, entenderse, establecer una relación a nivel cognitivo, afectivo, psicomotor y estratégico, esta matriz de creación interactiva nos parece una herramienta de primer orden en la enseñanza-aprendizaje de la competencia de comunicación, desarrollando los objetivos y los contenidos siguientes:

### Objetivos

— *Cognitivos*: el alumno aprende técnicas: de memorización (debe recordar el esquema completo y sus momentos parciales); de sintetización (cada rama y nudo son una historia «en abîme»); de creatividad (para ampliar sus propias ideas); de resolución de problemas (búsqueda y tratamiento de la información, trabajo en equipo, organización de las ideas, etc.);

— *afectivos*: el alumno contrasta, identifica y asume o rechaza conductas, desarrollando su empatía (defensa de sus propuestas, crítica y autocrítica de las distintas ideas, valoración y compromiso de sí mismo y del otro, etc);

— *motrices*: el alumno aprende a saber estar en su cuerpo (gestualidad, mímica en las simulaciones y representaciones de partes o de una de las versiones del texto completo, etc).

— *sociales*: el alumno aprende destrezas y técnicas que le facilitan la inserción social en su entorno y en el mundo (contraste y valoración de una cultura extranjera y de sus símbolos, relativación de su propia visión

socio-cultural, estrategias de compensación para suplir deficiencias de la competencia de comunicación, etc.)

### Contenidos:

— *lingüísticos*: fonéticos, morfo-sintácticos (creación de la historia, del diálogo, etc., desde el punto de vista formal, manipulación de la lengua *como medio*).

— *Pragmáticos-discursivos*: gestualidad (mímica, proxémica y kinésica); actos de comunicación (en su formalización de actos de habla); análisis de la tipología textual (contrastar, valorar y elegir de acuerdo con el tema); articulación, cohesión y progresión semántica (coherencia del relato y de sus nudos y ramas).

— *Referenciales*: nociones generales y específicas del mundo real y de los mundos imaginarios.

— *Socio-culturales*: el entorno, la vida cotidiana, la actualidad nacional e internacional, el arte, la historia, la voluntad de comunicar... (tanto en las actividades de clase como en la construcción de los mundos posibles del relato).

— *Estratégicos*: Procedimientos, técnicas, destrezas (compensatorios del conocimiento imperfecto del/los códigos/s del lenguaje; proceso de construcción de la interlengua; resolución de problemas cara a la autonomización progresiva; capacidad de valorar sus propios progresos y los del trabajo realizado, evaluar).

Hemos podido comprobar, tras una serie de experiencias prácticas realizadas con alumnos de primaria (octavo E.G.B.), de secundaria (2.º y 3.º de B.U.P.), universitarios (E.U.) y con profesores (de todos los niveles), que el relato arborescente es una actividad motivadora y apasionante en todos los niveles, proporcionando gran placer a todos los «autores» noveles, que se prolongó más tarde al leer, o escuchar, las producciones de otros alumnos y otros profesores, pues éstos al escoger sus propios itinerarios se divierten, critican, alaban y proponen nuevas posibilidades que se pueden añadir a la producción original. En una nueva etapa tendremos en cuenta esta interacción en espiral para convertir cualquier texto en un texto *interminable*.

La puesta en práctica puede seguir, creemos, el desarrollo didáctico que proponemos como ejemplo, que no como modelo, pues cada profesor tiene sus opciones epistemológicas, didácticas y psicológicas. La secuenciación podría ser la siguiente:

#### 1. Familiarización con la estructura arborescente

leer-jugar con algunas arborescencias ejemplo

dibujar la arborescencia de uno o dos ejemplos, analizar las distintas soluciones a los problemas que se presentan

modificar creativamente estas arborescencias, proponer soluciones a partir de los ejemplos.

## 2. Conceptualización

Realización de arborescencias «pastiche»

a partir de cuentos clásicos

a partir de poemas, diálogos, etc.

## 3. Producción

Creación del esquema elemental de una historia (con técnicas de búsqueda de ideas: torbellino de ideas, soñar despierto, etc.):

protagonista/s

qué busca/n, qué quiere/n

dónde va/n

cuando

Desarrollo:

Primer plantamiento, muy sencillo, de la arborescencia

de cinco a diez personajes secundarios, objetos, paisajes, animales, acciones posibles.

«Maquillaje» de la arborescencia

en cada nudo análisis de las posibilidades para, al dar las opciones al lector, prepararle trampas, falsas pistas, recompensas, bromas, problemas que resolver, peleas, etc.

en cada nudo verificación de la coherencia con los demás

ampliación de las características de los personajes principales y secundarios, ampliación de los detalles del mundo creado.

Redacción o grabación de la producción

## 4. Evaluación

La/s arborescencia/s es/son puesta/s en práctica individual o colectivamente.

Debate y toma de notas

Corrección y versión definitiva

(Opcional) Envío para intercambio con otros centros.

Teniendo en cuenta nuestra propia práctica y los consejos de F. Debyser (*Où vas-tu Goupil*, «Les vingt règles d'or du scénario arborescent», B.E.L.C., París, 1987), creador de esta matriz de creación de textos para el aprendizaje de las lenguas extranjeras, hay una serie de reglas que se deben respetar:

Es aconsejable desarrollar cada nudo por separado, en una ficha que se irá numerando a medida que avanza la arborescencia

A partir de 15 nudos es preferible ir «podando» posibilidades o alternativas en cada nudo, mediante el paso de un nudo a otro, engarzando dos o más alternativas, penalizando con una vuelta atrás, o cerrando el nudo con un final posible

Se debe ir dibujando la arborescencia al tiempo que avanza la historia, ayuda a no perder el hilo de las diversas alternativas y a visualizar el esquema completo.

Se debe cambiar el tipo de pregunta para que el lector se enfrente a distintas pruebas, y no siempre a la misma, pero sin destruir la coherencia.

Los alumnos suelen tener una imaginación maravillosa, debemos aceptar sus propuestas sin intentar con la mejor intención «mejorarlas»

La posibilidad de utilizar esta estructura con cualquier soporte, papel, cinta audio, cinta vídeo, disquete de ordenador, o conexión telemática añade un aliciente más a su utilización. Esperemos que con el tiempo podamos en España utilizar la dimensión telemática tan de moda en Francia, o, por qué no, el videodisco, uniendo texto e imagen, soporte ideal para este tipo de estructura, convirtiendo el relato arborescente en un «deporte» interactivo internacional.

Como ejemplo proponemos un relato creado en un marco de formación:

(Récit arborescent choisi parmi ceux qui ont été réalisés pendant l'atelier au cours des journées de Madrid, septembre 1986)

1. Vous êtes professeur (moyen) de français  
(ajoutez les caractéristiques physiques et morales que vous souhaitez).

- 
2. Vous allez aux Journées Pédagogiques de Madrid, et vous y arrivez à 10 heures du matin. allez page: -3
- 
3. Vous montez au premier étage et, après avoir lu les descriptifs des ateliers et portant votre pochette postmoderne offerte par les organisateurs, vous vous arrêtez devant le panneau horaire. Quelques minutes de réflexion vous permettent de faire un premier choix, mais vous hésitez encore
- atelier d'informatique allez page: -4  
    atelier de civilisation allez page: -5  
    atelier du français des affaires allez page: -6
- 
4. Vous entrez à l'atelier d'informatique, quelques instants plus tard vous êtes en plein écran, vous sentez bien que vous êtes «branché». Mais par les fenêtres ouvertes l'air doux et parfumé vous rappelle que c'est le Festival d'automne à Madrid  
    vous entendez une fanfare et vous sortez en courant allez page: -38  
    vous feuillotez en cachette la «Guía del Ocio» allez page: -39
- 
5. Vous entrez à l'atelier de civilisation  
    vous restez et vous allumez une cigarette allez page: -23  
    vous partez désireux de pratiquer la civilisation allez page: -24
- 
6. Vous entrez à l'atelier du français des affaires  
    vous pensez que vous n'êtes pas apte à suivre allez page: -7  
    vous faites des réflexions géniales allez page: -8
- 
7. Ce que le prof dit vous dépasse tellement que vous posez un tas de questions ridicules qui font rire  
    il y a un petit qui se moque de vous allez page: -9  
    les rires vous attristent allez page: -10
- 
8. Vous êtes tellement merveilleux et génial que  
    tout le monde vous regarde allez page: -11  
    le prof vous regarde allez page: -12
- 
9. Vous vous fâchez avec lui et vous lui donnez un coup de poing dans la figure  
    vous vous sauvez allez page: -13  
    une bagarre s'organise allez page: -14
- 
10. Vous vous mettez à pleurer  
    une main amie... allez page: -15  
    une main de prof... allez page: -16
-

11. Une partie de l'assistance ne pouvant plus longtemps reprimer son enthousiasme applaudit  
 étant timide vous... allez page: -17  
 ivre de gloire et sûr de vous... allez page: -18
- 

12. Le professeur, le visage empourpré, vous fait des reproches  
 vous l'envoyez dans les roses allez page: -19  
 vous faites amende honorable allez page: -20
- 

13. Vous voulez vous en aller, fuir le risque de vengeance, mais les autres vous rattrappent dans le couloir, vous perdez connaissance en entendant les craquements de votre squelette brisé  
 FIN
- 

14. La bagarre est générale, en rampant vous atteignez la porte et vous la fermez délicatement derrière vous. Vous descendez rapidement pour aller voir si Christophe Colomb est toujours sur son piédestal, vous indiquant une nouvelle route  
 FIN
- 

15. Une élève sympa a pitié de vous et vous propose de vous aider  
 vous acceptez allez page: -21  
 vous n'acceptez pas allez page: -22
- 

16. Le prof, aimablement, tout en essuyant vos larmes avec un morceau de craie, vous conseille un autre atelier allez page: -3
- 

17. Vous êtes très timide, vous ne savez plus où vous mettre. Les collègues profitent pour vous demander de nouveaux renseignements. Cela ne finira qu'avec l'atelier  
 FIN
- 

18. Vous faites des signes de victoire et grimpez en héros sur une table. Celle-ci s'effondre et vous tombez dans le gouffre. Vous finirez les journées à la cafétéria dans le plâtre.  
 FIN
- 

19. Vous l'envoyez sur les roses et vous allez à un autre atelier -3
- 

20. Vous faites amende honorable, et vous vous asseyez tout confus. L'atelier suit dans le calme des affaires sérieuses  
 FIN
- 

21. Elle vous passe un mouchoir et vous propose de voir la biblio la plus intéressante sur les affaires des Français chez elle  
 a) vous partez tous les deux et vous employez le reste de la



33. Vous commencez à parler avec eux, après vous chantez, vous dansez et le temps passe sans que cela ait la moindre importance pur vous

FIN

- 
34. Ce journal vous annonce un terrible événement: vous avez gagné au loto

vous ne pensez qu'à vous

allez page: -35

vous pensez à vos copains

allez page: -37

- 
35. Vous êtes un égoïste, mais c'est la seule façon peut-être d'accomplir votre rêve: faire le tour du monde! Bon voyage!

FIN

- 
37. L'avenir des profs de français est entre vos mains, vous décidez de créer une entreprise pour accueillir et donner du travail à tous ces copains. C'est un grand défi, à vous de choisir les modalités.

Bon courage!

FIN

- 
38. Vous descendez dans la rue et vous vous joignez à un cortège de gens déguisés.

allez page: -42

- 
39. Vous vous rendez compte que c'est un numéro périmé et vous sortez acheter un autre

chemin faisant vous trouvez un bar

allez page: -40

chemin faisant vous rencontrez une amie

allez page: -41

- 
40. Vous vous asseyez tranquillement à une terrasse pour boire une bière et choisir un spectacle, vous oubliez les journées

FIN

- 
41. Il fait beau et vous décidez d'aller ensemble au Retiro

allez page: -42

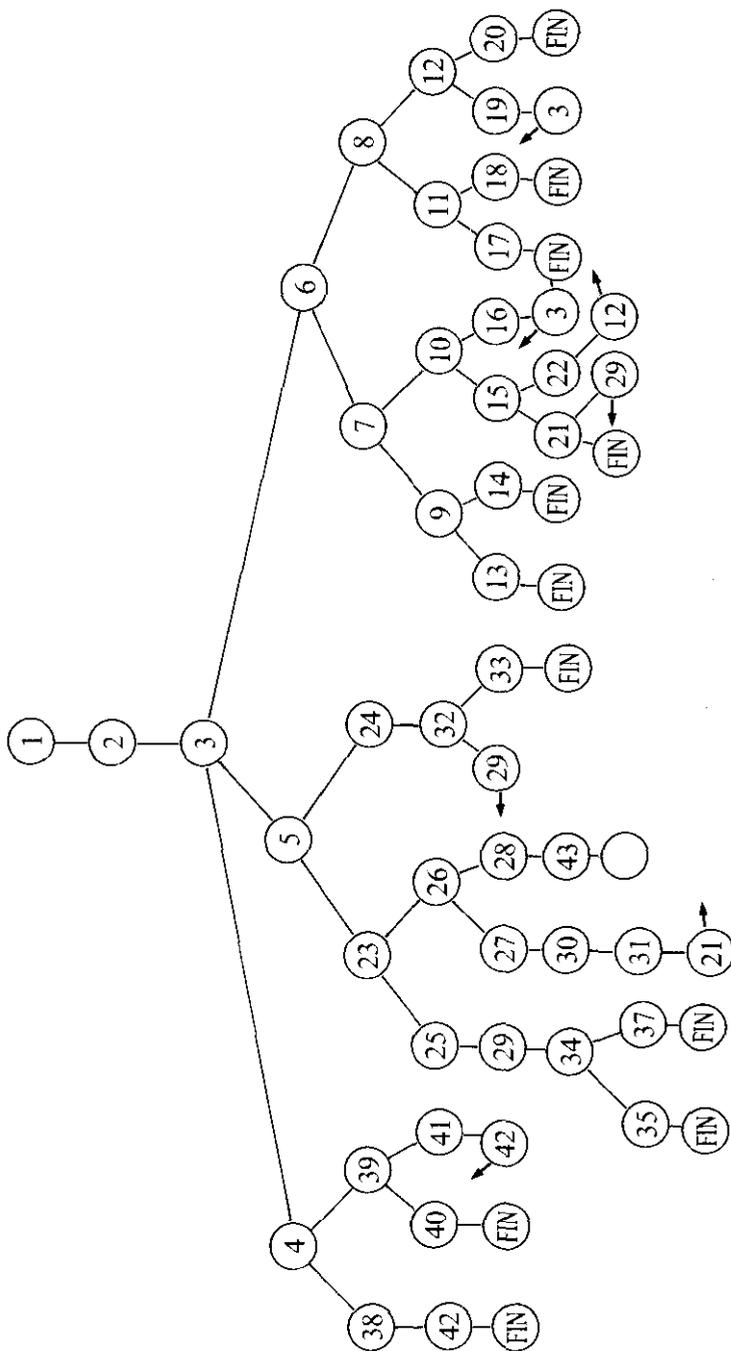
- 
42. Vous trouvez que la température est bonne, que le soleil brille, que les gens sont très sympas et vous décidez de participer à tout ce qu'on vous proposera

FIN

- 
43. Heureusement vous avez une imagination très vive, vous allez en avoir besoin: ceci est le début d'une autre histoire

à suivre...

ESQUEMA DE LA ARBORESCENCIA



## BIBLIOGRAFIA

- ADAM, J. M.: *Le texte narratif*, Nathan.
- AUGÉ, H., BOROT, M. F. y VIELMAS, M.: *Jeux pour parler, jeux por créer*, C.L.E. International, 1981.
- BORTHWICK, G.: *Hacia una educación creativa*, Fundamentos, Madrid, 1982.
- CARÉ, J. M. & MATA BARREIRO, C.: *Le cirque, une simulation globale*, B.E.L.C., Hachette, 1984.
- CARÉ, J. M.: *Iles, une simulation*, B.E.L.C., 1980.
- CARÉ, J. M. & DEBYSER, F.: *Jeu, langage et créativité*, Hachette, 1978.
- CARÉ, J. M. & DEBYSER, F.: *Simulations Globales*, B.E.L.C., Hachette, 1978.
- CHAROLLES, M.: «Enseignement du récit et cohérence des textes», *Langue Française*, n.º 38, mai 1978.
- CARRIÈRE, P.: *Parlez-vous branché*, roman d'arcades, B.E.L.C., 1987.
- DEBYSER, F.: *Jus d'Oronge ou la mort d'un innocent*, B.E.L.C., 1984.
- DEBYSER, F.: *L'immeuble: roman simulation*, B.E.L.C., Hachette, 1980.
- DEBYSER, F.: *La pyramide truquée, roman d'arcades*, B.E.L.C., 1985.
- DUBORGEL, B.: *Imaginaire et pédagogie*, Le sourire qui mord, Paris, 1983.
- FIUSA, D.; KEHL, M. J., y WEISS, F.: *En effeuillant la marguerite*, Langenscheidt-Hachette, 1979.
- HABREKOUR, D.: *Poètes dans les écoles*, Les éditions Thot, 1978.
- JEAN, G.: *Pour une pédagogie de l'imaginaire*, Casterman, Paris, 1976.
- JOLIBERT, J.: coordinatrice du Groupe de Recherche d'Écouen, *Former des enfants producteurs de textes*, Hachette, 1988.
- LACAN, M. H.: *Didáctica de la lectura creadora*, Kepelusz, Buenos Aires, 1966.
- LANGUE FRANÇAISE, N.º 38.
- LE FRANÇAIS DANS LE MONDE, N.º 14, 30, 42, 50, 60, 79, 141, 153, 176, 187, 193, 203, 204, 205.
- PORLA, J. de: *Encore un coup d'arquebuse, suivi de Qui a tué Victor?: écrire collectivement un roman policier*, B.E.L.C., 1981.
- PRATIQUES, N.º 10, 11, 12, 13, 20, 21, 22, 26, 27, 29.
- PROPP, V.: *Morphologie du conte*, Seuil, coll. Point.
- RODARI, G.: *La gramática de la fantasía*, Reforma de la Escuela, 1979.
- TORO ALÉ, J. M.: «Creatividad y literatura: hacia una metodología creativo-lúdica de la composición escrita».
- TORRE, S.: *Educar en la creatividad*, Narcea, Madrid, 1982.
- VIGOTSKI, L. S.: «La creación literaria en la edad escolar», en *Infancia y aprendizaje*, n.º 17, 1982, pp. 71-85.
- WEISS, F.: *Jeux et activités communicatives dans la classe de langue*, Hanchette, 1985.
- YAICHE, F.: *Douze taxes de base*, roman d'arcades, B.E.L.C., 1986.