

**CREATIVIDAD EN  
GIANNI RODARI  
Y  
LA GRAMÁTICA DE LA FANTASÍA**

José Tomás Romero Calle  
I. Telecomunicación

Innovación Tecnológica  
Mayo 2003

# ÍNDICE

1. Gianni Rodari: su vida
2. ¿Qué es la gramática de la fantasía?
3. El binomio fantástico
4. Creatividad en la gramática de la fantasía
5. Conclusiones
6. Referencias

# 1. GIANNI RODARI: SU VIDA

Gianni Rodari nace en Omegna (Italia) en 1920. Sus padres trabajan atendiendo un horno de panadería y él es criado por una nodriza. En 1929 muere su padre y es enviado a vivir con una tía. Posteriormente, entra al seminario de San Pedro Mártir, donde Rodari permanece hasta los 14 años. Luego obtiene una beca para seguir estudiando. Aunque siempre quiso ser músico, terminó de maestro, ganándose el pan con las clases particulares que impartía.

En 1939, se matricula en la facultad de lengua de la Universidad Católica de Milán, pero no concluye sus estudios y regresa a su casa. Cuando Italia entra a participar activamente en la Segunda Guerra Mundial, Rodari es rechazado por el ejército debido a su mala salud. Aunque en un principio colabora con el partido del régimen fascista, la búsqueda de unos ideales distintos a los impuestos por la dictadura le acerca al marxismo. En 1944 se inscribe en el Partido Comunista Italiano.

Rodari inicia su carrera periodística en la clandestinidad. El partido le encarga en 1945 la dirección del periódico *L'Ordine Nuovo* de Varese. Comienza así una extensa etapa de dedicación política a través del periodismo. Esta profesión le permite un cercano conocimiento de los problemas y las realidades del pueblo italiano. Es a través del ejercicio de un periodismo comprometido como Rodari llega a la literatura. Sus primeras publicaciones de carácter literario las hace a través del *L'Ordine Nuovo*, firmando con el seudónimo de "Francesco Aricocchi", con el cual publicó una recopilación de leyendas populares, *Leyendas de nuestra tierra*, y dos cuentos de corte fantástico: *El beso* y *La señorita Bibiana*. Posteriormente, siendo cronista del periódico *L'Unità*, publicación milanesa, descubre su vocación de escritor para niños, casi sin proponérselo. En palabras del propio Rodari:

*"Me he convertido en escritor para niños por casualidad. Fue una necesidad profesional: en una página dominical del periódico donde trabajaba se necesitaba algo para niños. Y así he comenzado escribir narraciones. Ha sido un descubrimiento, incluso para mí, que después me ha acaparado, me ha gustado, incitándome a comprender qué oficio era, qué sentido tenía." (Revista CLIJ, nº 36, 1992, p. 20.)*

Comienza así a publicar narraciones cortas, de tono humorístico, dedicadas de manera genérica a la familia. De allí nacen sus primeras *filastrocche*, es decir coplas y retahílas cargadas de humor, ligadas a la corriente de la poesía popular italiana, las cuales tienen un gran éxito. Rodari inventa nuevos poemas y cuentos cortos que firma con el seudónimo de "Lino Picco". Algunos de estos cuentos fueron recopilados posteriormente y publicados en español en el libro *Cuentos largos como una sonrisa* (Barcelona, La Galera, 1988). De esta experiencia surgen sus primeros libros para niños *Il libro delle filastrocche* (*El libro de las retahílas*) y *Il romanzo de Cipollino* (*Las aventuras de Cipollino*).

Rodari comienza entonces una carrera como escritor de libros infantiles que se consolida definitivamente con su vinculación a la editorial Einaudi, y que lo lleva a ser merecedor del mayor galardón al que un escritor para niños puede aspirar: el premio Andersen, que recibe en 1970.

Sin abandonar nunca el periodismo ni la escritura para niños, Rodari retoma, en la década de los años sesenta, su vocación inicial, la de pedagogo, y comienza a visitar las escuelas italianas para trabajar con los niños. Este contacto directo con la visión infantil no sólo le da una gran fuerza imaginativa a su obra literaria, sino que lo lleva a consolidar su mayor aporte a la pedagogía para la infancia a través de su libro *Gramática de la fantasía*, que dio a conocer en 1973.

Gianni Rodari muere en Roma, en 1980.

## 2. ¿QUÉ ES LA GRAMÁTICA DE LA FANTASÍA?

La *Gramática de la fantasía* es sin duda la obra más conocida de Gianni Rodari, tanto que las publicaciones infantiles del autor que le valieron el premio Andersen a veces quedan relegadas a un segundo plano.

Aunque no es un libro para niños, sí lo es sobre niños. Rodari apuesta por una escuela y un ambiente familiar que estimule al niño a crear, no sólo a obedecer y recibir conocimiento de forma pasiva. Propone numerosos juegos que estimulan esta creatividad, avalados por la propia experiencia del autor en las aulas. Estos juegos se basan en el lenguaje (de hecho, el libro lleva como subtítulo "introducción al arte de inventar historias"), pero Rodari está convencido de que la creatividad así entrenada podrá ser útil en otros campos. La *Gramática de la fantasía* no es un manual para inventar historias. Tampoco un ensayo sobre la imaginación del niño. El propio Rodari espera a las últimas páginas del libro para explicárnoslo.

*"La presente Gramática de la fantasía –este me parece el momento para aclararlo definitivamente– no es ni una teoría de la imaginación infantil, ni una colección de recetas, un "sabores" de las historias, sino, creo, una propuesta para poner junto a cuantas tiendan a enriquecer de estímulos el ambiente (casa o escuela, no importa) en el que crece el niño.*

*La mente es una. Su creatividad se ha de cultivar en todas las direcciones. Las fábulas (escuchadas o inventadas) no son "todo" lo que sirve al niño. El uso libre de todas las posibilidades de la lengua no representa más que una de las direcciones en que puede expandirse. Pero tout se tient. La imaginación del niño estimulada para inventar palabras aplicará sus instrumentos sobre todos los aspectos de su experiencia que desafíen su creatividad. Las fábulas sirven a las matemáticas como las matemáticas sirven a las fábulas." (Gramática de la fantasía.)*

Lo que sí se nos explica el autor al comienzo del libro es cómo surge su *Gramática*:

*"Durante el invierno de 1937-38 (...) fui contratado para enseñar italiano, en sus casas, a los hijos de algunos judíos alemanes (...). Trabajaba con los niños desde las siete hasta las diez de la mañana. El resto del día lo pasaba en los bosques, paseando y leyendo a Dostoievski.*

*Un día, en los Fragmentos de Novalis (1772-1801) encontré la frase que dice: "Si tuviésemos una fantástica como hay una lógica, se habría descubierto el arte de inventar...".*

*Pocos meses después, cuando descubrí a los surrealistas franceses, creí haber hallado en su forma de trabajar la fantástica que buscaba Novalis." (Gramática de la fantasía.)*

Pero de esta idea de formalizar una *fantástica* hasta la publicación del libro en 1973 hay un largo período de tiempo. Durante esos años, Rodari fue elaborando la materia prima de lo que sería la *Gramática de la fantasía*. Tomaba notas en un cuaderno que llevaba siempre consigo. Cada vez que ocurría un acto creativo apuntaba cómo se había producido. El trato directo con los niños fue sin duda muy útil en esta tarea.

Fue en marzo de 1972 cuando Rodari tuvo la oportunidad de presentar sus notas de manera adecuada en la ciudad de Reggio Emilia, durante la celebración de los llamados *Encuentros con la fantasía*. Rodari nos cuenta:

*"Se me permitió exponer durante bastante tiempo y de manera sistemática, sometido al control constante de la prueba y la crítica, no sólo acerca de la función*

*de la imaginación y de las técnicas para estimularla, sino también del modo de comunicar a todos estas técnicas (...)*

*Al final de aquel "cursillo" me encontré con el texto de cinco conversaciones, gracias al grabador que las había registrado y a la paciencia de una dactilógrafa.*

*El librito que ahora presento no es más que una reelaboración de las conversaciones de Reggio Emilia."(Gramática de la fantasía.)*

En definitiva, la *Gramática de la fantasía* es una herramienta muy flexible. Aunque su principal propósito es describir distintos métodos para estimular la creatividad del niño en cuanto al lenguaje se refiere, podemos sacarle partido en otros muchos aspectos.

### 3. EL BINOMIO FANTÁSTICO

Rodari nos presenta distintas técnicas para generar ideas con las que construir historias. Para él, lo interesante es el procedimiento que lleva a la aparición de la idea, no la redacción del futuro cuento (la *Gramática de la fantasía* no es, en absoluto, un manual que explique cómo escribir).

El principal método de estimulación de la imaginación que propone Rodari es el denominado "binomio fantástico". Consiste en enfrentar dos palabras *extrañas* entre sí. El binomio de palabras así creado obliga al uso de la fantasía para ponerlas en relación. Resulta muy importante que las palabras sean suficientemente lejanas la una de la otra. Como dice Rodari, "caballo-perro" no es un verdadero binomio fantástico, pero sí lo es, por ejemplo, "perro-armario". Esta pareja de palabras nos invita de inmediato a imaginar relaciones entre ellas. El hecho de que sean palabras suficientemente extrañas entre sí, obliga a realizar un esfuerzo (usar la fantasía) porque la relación entre un perro y un armario no es obvia. A modo de ejemplo, Rodari desarrolla todo un cuento a partir del binomio "armario-perro".

Como vimos en clase, es bastante aceptado que la creación surge a partir del enfrentamiento de dos conceptos que no se habían enfrentado anteriormente (teorías científicas o biológicas sobre la creatividad). El binomio fantástico presentado en la *Gramática de la fantasía* no es más que un caso particular, aplicado a la creación literaria, del método general de creación de algo nuevo. Pero el propio Rodari es consciente de la generalidad del método, y está convencido de que los juegos que propone podrán ser útiles también para las matemáticas y otros campos.

*"La función creadora de la imaginación es esencial tanto para los descubrimientos científicos como para el surgimiento de la obra de arte."*  
(*Gramática de la fantasía*)

Para conseguir un binomio fantástico suficientemente jugoso, Rodari propone que las palabras se escojan al azar. Esta es la mejor manera para conseguir extrañamiento, que la relación entre ambas no sea obvia. El ritual que utilizaba con los niños en el aula consistía en pedir a dos alumnos que escribieran cada uno una palabra, de manera que cada niño no sepa qué ha escrito el otro. Luego, estas palabras se ponen en común a toda la clase y, a partir de ahí, se comienza a trabajar en ideas que puedan dar lugar a historias.

La parte ritual tiene su importancia. Podríamos escribir un programa informático que escogiera palabras al azar y generara miles de binomios fantásticos en unos segundos. Sin embargo, tendríamos tantos binomios disponibles que, si uno no nos sugiere una nueva idea inmediatamente, pasaríamos al siguiente. Lo interesante es dedicar al binomio cierto tiempo, porque una buena idea puede tardar unos minutos en surgir. Si hemos obtenido el binomio a partir de un ritual, no seremos tan propensos a rendirnos y probar suerte con uno nuevo.

Podemos encontrar más métodos de generación de ideas en los siguientes capítulos de la *Gramática de la fantasía*. El propio Rodari nos hace ver, sin embargo, que no son más que binomios fantásticos disfrazados. Comentamos algunos de estos métodos a continuación.

**La hipótesis fantástica:** mientras que en el binomio fantástico se forma a partir de dos sustantivos (por ejemplo, armario y perro), en la hipótesis fantástica participan un sustantivo y un verbo para formar la pregunta *¿qué pasaría si verbo sustantivo?* Por ejemplo, a partir de botones y desaparecer, se construye la hipótesis *¿qué pasaría si desaparecieran todos los botones de Italia?* A partir de

esta pregunta se puede elaborar un cuento literario. También en clase hemos visto ejemplos de hipótesis fantásticas como herramientas de creatividad. *¿Qué pasaría si se pudiera desayunar nubes?* es una hipótesis que sin duda le resultaría muy atractiva a Rodari, de la que puede surgir un cuento con facilidad. *¿Qué pasaría si se pudiera llevar el teléfono con uno?* es una hipótesis que da lugar al concepto de teléfono móvil y a un buen negocio. Las aplicaciones de la hipótesis fantástica abarcan, como todo procedimiento creativo, cualquier campo.

**El prefijo arbitrario:** consiste en formar un binomio entre una palabra y un prefijo. Se obtienen nuevos objetos, personajes o acciones. Rodari nos habla de bispluma, minimillonarios o indeber. Propone escribir dos columnas paralelas, una con prefijos y otra con sustantivos elegidos al azar. A continuación, se combinan ambas columnas. Él mismo confiesa que ha utilizado este método. De cien parejas formadas, sólo una de ellas le pareció "un acoplamiento feliz y fecundo". Por tanto, suponemos que las otras noventa y nueve no le resultaron suficientemente atractivas a Rodari ni le dieron nuevas ideas. Quizás en éste caso sí que resultaría útil el método informático del que hablamos para generar una gran cantidad de binomios con el método del prefijo arbitrario, porque si sólo uno de cada cien puede dar juego, necesitaremos una buena cantidad para conseguir varias ideas nuevas.

¿Es "telecomunicación" un concepto surgido a partir del juego del prefijo arbitrario?

**El error creativo:** también en clase hemos visto que la creación acertada y el error son pareja inseparable y, en algunos casos, un error lleva a un descubrimiento sorprendente. En este caso, Rodari nos propone aprovechar los errores para crear nuevas ideas, casi siempre de tipo humorístico. El error ortográfico de cambiar *Tanzania* por *Manzania* supone la creación de un nuevo país muy interesante. *Conrazón* en lugar de *corazón* también puede ser fructífero. Vemos que existe un binomio fantástico oculto en estos casos. *Manzania* contiene el binomio "manzana - país", y *conrazón* sugiere una tregua entre los sentimientos y la razón. Además de la utilidad de la interpretación creativa de los errores, es interesante tener en cuenta que el solo hecho de desdramatizarlos, e incluso disfrutarlos, supone salvar un obstáculo a la creatividad. Librados del miedo a los errores, podremos ser más creativos.

**El elemento extraño:** el ejemplo que aparece en la Gramática de la fantasía es tan explicativo que merece la pena reproducirlo. Se trata de dar a los chicos en el aula una lista de palabras para que creen una historia con ellas, y la lista en concreto de este ejemplo es: niña, bosque, flores, lobo, abuela, helicóptero. Ha surgido el binomio fantástico "Caperucita Roja - helicóptero". El elemento extraño es una parte del binomio, y el resto de elementos la otra.

**Cuentos en clave obligatoria:** con este nuevo juego, Rodari nos presenta un binomio fantástico formado ya no sólo de palabras. Propone a los alumnos contar la historia del flautista de Hamelin ambientándola en la Roma de 1973. Realmente, se trata de la generalización del binomio fantástico. Podemos combinar conceptos complejos, como "la Roma de 1973" o "el flautista de Hamelin", aunque la esencia del binomio sigue siendo la misma.

**Creación de personajes:** el binomio "hombre - vidrio" le sirve a Rodari para crear un nuevo personaje. También utiliza "piano - vaquero". Lo interesante de este método es que la historia viene dada en gran medida por el protagonista. Si queremos escribir sobre "el hombre de papel", podemos suponer de qué tipo serán sus aventuras. Tendrá pánico al fuego, pero también al agua o al viento. En contrapartida, contará con habilidades y ventajas como poderse deslizar por la ranura de debajo de las puertas. En definitiva, imaginar historias sobre este tipo de

personajes nos lleva a un proceso de empatización, ya que tenemos que tener en cuenta sus características para imaginar sus miedos, capacidades, limitaciones, e incluso su personalidad.

A modo de resumen, podemos decir que el binomio fantástico es el método creativo por excelencia. Hemos visto cómo los diversos juegos comentados (hipótesis fantástica, error creativo...) pueden entenderse como un binomio fantástico más sofisticado. Los elementos del binomio pueden ser desde palabras hasta conceptos muy complicados. Por eso pueden aplicarse a distintos campos en los que sea necesaria la creatividad. Para escribir un cuento quizá nos valga el binomio "armario - perro", pero si nuestro campo es el de la ingeniería, la medicina o cualquier otro, podemos enfrentar conceptos mucho más potentes. En todo caso, conviene señalar que no por más complicación encontraremos resultados mejores, es el conocimiento de mayor número de conceptos el que puede dar lugar a binomios más jugosos. El binomio "mando a distancia - teléfono móvil" resultaba imposible hace cien años, porque son conceptos que entonces no se conocían, y sin embargo en la actualidad ya se tiene en cuenta para futuras aplicaciones (si es que no se han desarrollado ya).



## **4. CREATIVIDAD EN LA GRAMÁTICA DE LA FANTASÍA**

Después de analizar el binomio fantástico y sus variantes, veremos en este apartado otras cuestiones sobre creatividad que nos presenta la *Gramática de la fantasía*.

Rodari se posiciona en todo momento del lado de los niños. Critica el test de creatividad norteamericano que conoce a través de un libro de Marta Fattori. Este test consiste en pedirle a los niños que elaboren una lista de usos, posibles o imaginados, de un ladrillo (similar al juego de las alternativas para una lata que hicimos en clase). Para Rodari, este test sólo pretende medir la creatividad, y lo verdaderamente interesante es estimularla. Rodari no se va a preocupar de clasificar a los niños en más creativos o menos creativos según indique un test, lo que pretende es que todos los alumnos utilicen la creatividad.

Critica también la escuela tradicional. Se queja de que las capacidades más valoradas de un alumno son la atención y la memoria, mientras que la imaginación se considera secundaria.

Aclara la diferencia entre la imaginación y la fantasía. Básicamente, la imaginación es sólo reproductora, mientras que la fantasía es creadora. También intenta explicar qué es la creatividad. Según Rodari, la creatividad es sinónimo de pensamiento divergente. Una mente creativa es activa, inquieta, descubridora de nuevos problemas allí donde otros temen indagar. La creatividad, además, tiene un carácter festivo, y a esto el autor le da mucha importancia. Reivindica una sociedad y una escuela no represivas en la que aprender no sea una manera de evitar castigos. Rodari propone, en definitiva, una educación basada en la creatividad. Añade que, para crear, es mucho mejor cuanto más se conozca de la realidad, porque el conocimiento amplía el radio de acción de la mente creativa.

Todo el pensamiento de Rodari acerca de la creatividad, del juego, incluso de la necesidad urgente de una reforma de la escuela, está siempre mediado por la reflexión acerca del lenguaje. Rodari está convencido de que la palabra es acción y que a través su uso creativo es posible no sólo transformar el pensamiento, sino también la realidad.

## 5. CONCLUSIONES

Tras la lectura y el análisis de la Gramática de la fantasía, podemos concluir que el libro se compone de dos partes claramente diferenciadas, aunque mezcladas en cuanto a su localización en el texto.

La primera estudia métodos para estimular la creatividad. En ella se engloban las explicaciones acerca del binomio fantástico y sus variantes que vimos en un apartado anterior. También pertenecen a esta parte otras propuestas, como jugar a construir adivinanzas, utilizar los cuentos tradicionales como materia prima para diversos juegos, etcétera.

La segunda pretende romper las barreras a la creatividad. En esta parte encontramos sus críticas hacia el sistema educativo y sus propuestas de cambio. Pero no sólo se dirige a la escuela, aborda la familia y la sociedad en general, porque a Rodari le interesan todos los ambientes en los que se desenvuelve el niño. Habla de la utilización creativa de los errores, dedica una parte del libro a historias "tabú", analiza cómo hacer que el niño venza sus miedos, etcétera. Su propuesta es la de romper las barreras a la creatividad utilizando el humor y la componente festiva del acto de crear.

Nos damos cuenta de lo acertado que está Rodari en muchos aspectos. Ya comentamos cómo su binomio fantástico cuadraba perfectamente con las teorías científicas o biológicas sobre la creatividad. Ataca, por otro lado, a las barreras a la creatividad, tema también tratado en clase.

Un aspecto de capital importancia del que tratan tanto la *Gramática de la fantasía* como la propia asignatura de Innovación Tecnológica es el de la universalidad de la creatividad. La creatividad no está adscrita a ningún nicho de conocimiento, ni ciencia, ni arte, sino que se encuentra presente en todos ellos. La *Gramática de la fantasía* insiste en que la creatividad es útil a la ciencia y las matemáticas así como en clase se ha hecho hincapié en que la creatividad está presente en escritores y artistas.

Es interesante recalcar también la idea de que, para crear, mejor será cuanto más conocimiento atesoremos. Poco tiene que discutir esta afirmación, pero resultará interesante explicarla desde el punto de vista del binomio fantástico. Si consideramos el conocimiento como una colección de conceptos, es claro que un mayor conocimiento supone un mayor número de conceptos disponibles. Si un binomio fantástico consiste en el enfrentamiento de dos conceptos, la persona que conozca mayor número de éstos estará en mejor disposición de crear, por probabilidad. Creatividad y conocimiento están, sin ninguna duda, muy ligadas. Pero debemos ser cuidadosos y no confundir conocimiento con datos memorizados. Memorizar la guía de teléfonos no aporta ningún concepto nuevo, por lo que no lo consideraremos conocimiento. De hecho, enfrentar dos números de teléfonos no es un binomio fantástico. ¿Tendría sentido definir conocimiento como atesoramiento de información útil para crear?

## **6. REFERENCIAS**

- Gianni Rodari, "Gramática de la fantasía", 1973. Ediciones del Bronce.
- Beatriz Helena Robledo, "Gianni Rodari, un defensor de la vida".  
<http://www.cuatrogatos.org/3giannirodari.html>
- Apuntes de la asignatura de Innovación Tecnológica.