



d/perspectivas siglo XXI

VOLUMEN 5 NÚMERO 9

27 DE JUNIO DEL 2018

MATA CANO ANDRES



El cadáver exquisito: un producto único de la creatividad

The exquisite corpse: a unique creative product

Jesús Cardoso Brito

Maestro en Lingüística Aplicada, Profesor de inglés tiempo completo
en la Escuela Normal de Santa Ana Zictecoyan, Tlatlaya, México

Contacto: input_jeca@yahoo.com.mx

Recepción: 25/02/2018

Aceptación: 23/04/2018

DOI del número: <http://doi.org/10.53436/bs519g2E>

DOI del artículo: <http://doi.org/10.53436/92gE5bs1>



Resumen

El presente escrito tiene como objetivo mostrar el procedimiento del juego titulado *El Cadáver Exquisito*, implementado a principios del siglo XX que se funda en la escritura, la creatividad y la imaginación. Ese inició y se desarrolló como un juego de mesa inventado por un grupo de artistas surrealistas. En esta dinámica, el producto que se genera, un texto poético o un dibujo, emerge de la contribución de todos los participantes. Los objetivos del juego, dependiendo de las habilidades a desarrollar, pueden ser de índole lingüística o artística, entre otras posibilidades. En lo siguiente se presenta su aplicación para el aprendizaje del inglés, como lengua extranjera.

Palabras clave: Lengua extranjera, Escritura Creativa, Juegos Interactivos.

Abstract

This paper aims to show the procedure of the game entitled The Exquisite Corpse, implemented in the early twentieth century that is based on writing, creativity and imagination. That analysis and its success as a board game invented by a group of surrealist artists. In this dynamic, the product that is generated, a poetic text or a drawing, emerges from the contribution of all the participants. The objectives of the game, the possibilities of developing skills, can be of a linguistic or artistic nature, among other possibilities. In the following its application for learning English as a foreign language is presented.

Keywords: Foreign Language, Creative Writing, Interactive Games.

Introducción

En la enseñanza del inglés como lengua extranjera, el concepto artístico de *Cadáver Exquisito* y el procedimiento para llevarlo a cabo se puede utilizar como un juego de palabras que fomente la creatividad y el trabajo colaborativo de los alumnos.

En primer lugar, el profesor integra a los alumnos en equipos de tres miembros, cada uno de ellos escribe en una hoja de papel una frase u oración que venga a su mente de manera espontánea; enseguida, doblan la hoja para cubrir parte de la escritura, y la pasan al siguiente jugador a su derecha para que éste agregue otra colaboración hasta, finalmente, lograr un texto completo que a primera vista puede observarse como algo incongruente pero que se abre a toda una serie de interpretaciones que permiten al alumno poner en juego sus habilidades interpretativas y lingüísticas, por ejemplo, encontrarle un sentido y una explicación coherente al resultado y darle un título apropiado. Trata, en esencia, de encontrar la parte lógica a algo que parece no tenerlo.

El nombre de *Cadáver exquisito* surge al observar que los participantes dibujan partes del cuerpo creando una imagen surreal de la anatomía humana. Los maestros de inglés, como lengua extranjera, pueden aplicar este juego de una manera semicontrolada o libre, dependiendo del nivel de dominio de lengua de los alumnos.

Por ejemplo, un alumno avanzado puede participar en el juego de la manera en que originalmente se planeó, es decir, en completa libertad productiva y comentando después sus contribuciones al texto y al producto final. En el caso de los alumnos principiantes, el maestro puede pedirles una contribución específica, por ejemplo, que dibujen un brazo, una pierna, una casa o un jardín. Independientemente del nivel del alumno, es importante permitir el uso libre de la creatividad. Por medio de este juego surrealista se busca que el alumno desarrolle su ingenio, imaginación y creatividad.

Planteamiento del problema

La enseñanza del inglés como lengua extranjera en nuestro país suele caer en modelos rígidos de enseñanza con los cuales se busca controlar la forma en que el alumno debe apropiarse del conocimiento lingüístico. Muchos de los libros de texto y los métodos de enseñanza del inglés están diseñados de forma tal que

la atención está centrada en el profesor, difícilmente dejan espacio para la libre creación y participación del estudiante.

Los alumnos, acostumbrados a esta forma de enseñanza y aprendizaje, adoptan una postura receptiva, hacen a un lado su propia creatividad e iniciativa en el proceso enseñanza-aprendizaje. Por medio de la implementación de actividades y ejercicios como *El Cadáver Exquisito* se promueve la independencia y el libre pensamiento de los alumnos, además de la apropiación del conocimiento lingüístico y el desarrollo de las cuatro habilidades básicas de la lengua: escuchar, hablar, leer y escribir.

Marco teórico

El cadáver exquisito fue inventado por un grupo de artistas surrealistas a principios del siglo XX. Esta técnica permite obtener un producto lingüístico o artístico de manera colectiva. Requiere la colaboración de todos los presentes sin saber cuál es la contribución de la persona anterior. Los surrealistas anotaban o dibujaban su participación en un pedazo de papel y después lo doblaban de tal manera que permaneciera oculta (Botero, 2016).

Breton (Casas, 2016, p. 25) en el “Diccionario abreviado del surrealismo” proporciona la siguiente definición:

Cadáver exquisito. Juego consistente en que varias personas componen una frase o un dibujo en cada uno de los pliegues de un papel sin que ninguna de ellas pueda saber qué han escrito o dibujado las anteriores. El ejemplo clásico que ha dado nombre al juego se obtuvo con este procedimiento: El cadáver – exquisito – beberá – el vino – nuevo. (Breton, 2003, p. 25)

El ejemplo, llegado a ser clásico, que ha dado su nombre al juego está contenido en la primera frase obtenida de esta manera: El cadáver – exquisito – beberá – el vino – nuevo (Casas, 2006, p. 25).

El Cadáver exquisito surge como resultado del aburrimiento experimentado por muchos artistas de la época, especialmente por aquellos autores que se veían obligados a trabajar en formatos rígidos y racionales.

Los artistas pertenecientes a la corriente del dadaísmo en Francia sentían una particular atracción hacia las cosas azarosas, recortaban una variedad de

palabras de revistas o periódicos y las colocaban en una hoja al azar; el resultado era una creación extraña basada en la intuición y ajena al miedo o la vergüenza. También puede ser descrita como una creación poética maravillosa que abre puertas inesperadas hacia el subconsciente humano (Botero, 2005).

Muchos juegos modernos se desarrollan a partir de este método surrealista caracterizado por la libertad de pensamiento. Este método permite la conexión de elementos aparentemente ajenos y distantes promoviendo la creatividad en el aula (González et al., 1995, p.5). Tomlinson (2010, p. 29) señala que es importante que el maestro atrape la atención del alumno por medio de materiales significativos y utilizados de manera apropiada en el aula.

En muchos países, incluido México, el mercado está saturado de libros de texto que ofrecen a las instituciones educativas una serie de contenidos y actividades inamovibles, sin embargo, los docentes deben considerar otras actividades que rompan la rigidez de la clase de lengua extranjera y que le permitan al alumno concentrarse completamente en una actividad diferente y creativa.

Tal nivel de involucramiento por parte del alumno es difícil de lograr, especialmente con aprendientes de cierta edad como es el caso de los niños y los adolescentes.

Tomlinson (2010, p. 38), ofrece algunas sugerencias de temas y tareas que atraen la atención de las personas de manera natural: historias personales, el amor, la amistad, el nacimiento, el género, juegos de competencia, dramatizaciones, humor y temas provocativos entre otros.

Este autor señala que aquellas actividades que no permiten el desarrollo de la imaginación y la creatividad no tienen o no comparten la naturaleza lúdica y creativa de actividades basadas en el concepto del *Cadáver Exquisito* (Tomlinson, p. 40). Estas actividades incluyen la memorización de respuestas, el llenado de espacios, la repetición de diálogos y prácticas mecanizadas.

Es extremadamente importante que el profesor no convierta una actividad surreal en una actividad repetitiva y carente de significado para el alumno. Lo anterior sucede cuando el docente no se siente cómodo trabajando con elementos y estrategias que permiten un trabajo y participación más libre del alumno y prefiere lo rutinario.

Un ejercicio basado en los principios surrealistas del *Cadáver Exquisito* y llevado a la práctica de manera adecuada genera la atención de alumno por su naturaleza ingeniosa y absurda, aparentemente. El alumno debe echar mano de todos sus recursos para darle sentido a un texto, que de momento parece ilógico, y así poder presentarlo y discutirlo con los demás integrantes del grupo. El estudiante requiere de su total atención para lograr la tarea en el tiempo y espacio sugerido y con los materiales disponibles.

La creatividad es un elemento que generalmente se pierde en el aula de lengua extranjera. Sería difícil encontrar un alumno que no haya memorizado una lista de vocabulario o de verbos conjugados.

Richards (2013, p. 2) comenta que la creatividad puede incrementar los logros académicos de los alumnos, el *Cadáver Exquisito* es un ejemplo claro del tipo de actividades señaladas por él: actividades centradas en los alumnos que favorecen la interacción y con un final abierto a la discusión y la interpretación. Además, menciona lo importante que es centrarse en el proceso creativo y no tanto en el producto final. Éste probablemente no sea de utilidad para aquellos ajenos al grupo en cuestión, pero lo es para los participantes directos quienes fomentan y mejoran el uso de la lengua a través del desarrollo mismo, como sucede con el proceso de adquisición de la primera lengua.

Metodología

Las actividades basadas en el *Cadáver Exquisito* se organizan de la siguiente manera: el profesor coloca a los alumnos en grupos de tres. Explica que les entregará una hoja blanca a cada uno de ellos. Les pide que la doblen en tres partes iguales. Les comenta que en el primer doblez interno anotarán, en inglés, tres líneas que den inicio a una historia breve, por ejemplo, “Last week I went to New York and...”.

Una vez que tengan el primer párrafo deben ocultar esa cara de la hoja y pasarla al compañero de la derecha. El profesor indica a los alumnos que traten de imaginar lo que su compañero escribió y anoten otros tres renglones o un párrafo pequeño que se conecte con la idea del primer participante. El maestro pide de nuevo a los alumnos que oculten esa parte del texto doblando la hoja y la pasan nuevamente al compañero de la derecha. Se les pide a los alumnos que piensen o se imaginen qué anotó el otro compañero y escriban algo que se conecte con el texto anterior. Cuando el tiempo señalado por el

profesor se termine, los alumnos podrán abrir las composiciones y leerlas.

Los alumnos deben analizar los textos logrados y explicar de qué manera se relacionan los párrafos entre sí. Además de lo anterior, deben pensar en un título apropiado para el texto que han generado en un trabajo de tipo colaborativo.

Desarrollo y discusión

Una de las características más importantes del aula de lengua extranjera es que permite abordar meta-contenidos de otras áreas del conocimiento y de todos modos lograr los objetivos lingüísticos del grupo.

El Museo de Arte del Condado de Los Ángeles (2014) sugiere varias actividades surrealistas para aplicarse en el aula de lengua extranjera, particularmente el *Cadáver Exquisito* en su formato original. Se explica como sigue: Organizados en grupos de tres, se les da a los alumnos una hoja de papel la cual será doblada en tres partes iguales. La parte superior es para la cabeza, la de en medio para el torso y la última para piernas y pies.

Cada alumno tiene la oportunidad de dibujar detalladamente cada una de las secciones extendiendo de forma mínima su dibujo hacia la siguiente sección, de tal manera que, el próximo colaborador, quien recibe la contribución del primero, sepa dónde iniciar. Los estudiantes no están limitados a dibujar sólo formas humanas sino también rasgos de animales o de alienígenas, entre otros. Esta actividad se puede repetir varias veces y convertir el resultado en una descripción oral y escrita del resultado obtenido, y proporcionar un título a la imagen o texto logrado.

Otro juego que puede ser llevado a cabo de manera sencilla es escribir en una hoja de papel nombres de cosas, verbos, adjetivos y adverbios. Cada equipo recibe ocho palabras en total y debe ponerlas en orden tratando de formar oraciones o frases que tengan cierto sentido, aun cuando el resultado sea absurdo y, aparentemente, ridículo.

Los alumnos tienen la libertad de agregar artículos si así fuese necesario. Esta actividad puede extenderse hacia la creación de una imagen que represente la frase u oración; es una forma de desarrollar las habilidades gramaticales sin llamarla gramática.

Los maestros que buscan reforzar un tema en particular de manera creativa y visual, como el vocabulario de la casa pueden utilizar recortes de revistas especializadas en la decoración de casas. Se les pide a los alumnos que diseñen una casa utilizando los recortes que se toman al azar de una bolsa o pueden seleccionar aquellos que consideren más adecuados para tal diseño. Son muchas las habilidades lingüísticas que se pueden ejercitar cuando se extiende esta actividad a anotar la descripción de una habitación o una explicación oral de las características de su diseño.

Para practicar la comprensión lectora y las habilidades de organización se recortan diferentes títulos de periódicos y se les pide a los alumnos que los organicen de tal manera que representen personajes, contexto y trama de una historia corta. Ellos comentan las posibles conexiones entre los personajes y escriben una sola historia o toman turnos y cada quien comparte la suya.

De acuerdo con Del Rey Cabrero (2011, p. 10), la técnica del *Cadáver Exquisito* se puede utilizar para crear relatos breves que pueden abordar diversas áreas. La clase se divide en grupos de cuatro o cinco alumnos. Un alumno empieza la historia con una frase, el siguiente alumno la continúa hasta que todos hayan tenido la oportunidad de participar. Es importante que el alumno que recibe la segunda o tercera frase no vea lo que ha escrito el anterior. Como es un método surrealista los resultados serán más o menos ilógicos, sin embargo, los participantes deben interpretar y encontrar una explicación coherente al trabajo final.

En otra variante se pide a los alumnos que dibujen una imagen que represente un problema social actual, cada alumno realiza su dibujo, después dobla el papel de tal manera que quien reciba ese papel no vea lo que hay en él. Cuando todos han contribuido al trabajo con su parte, se desdobla la hoja para observar cuál es el resultado. Los alumnos comentan sobre lo que representa la imagen, comparan y contrastan las distintas conexiones que pueden existir entre los problemas abordados en las imágenes.

El maestro no da soluciones ni ejemplos específicos, solamente auxilia a los alumnos a descubrir las conexiones posibles utilizando elementos como: quién, dónde, qué, cómo, cuándo y porqué.

Resultados y conclusiones

Aun cuando toda la atención del alumno es necesaria para que se adquiriera la lengua extranjera, es parte del trabajo del docente organizar y presentar actividades significativas para el aprendiente y promover la creatividad en el aula.

Por la gran variedad de formas que se pueden implementar en el aula, el ejercicio surrealista *El Cadáver Exquisito* es un recurso apropiado para programas de lengua extranjera y su enseñanza, independientemente del nivel o edad de los alumnos.

Es importante señalar que, como con cualquier otra actividad en el aula, es necesario planear cuidadosamente los objetivos, los procedimientos y los materiales para evitar la frustración y el aburrimiento de los alumnos. Dicha planeación no debe, de ninguna manera, limitar el flujo creativo del alumno y debe facilitar la creación de un producto único.

Los resultados, cuando se planea y aplica detalladamente, siempre son alentadores. Los alumnos experimentan algo nuevo que les permite desarrollar su creatividad. Cuando se aplica con un grupo de profesores estos observan la gran variedad de posibilidades que el juego tiene para aplicarse en el aula.

Este juego permite la práctica de las cuatro habilidades básicas de la lengua y aporta creatividad en la enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera y es de sumo interés para alumnos y docentes quinestésicos. Fomenta el trabajo colaborativo y desarrolla la habilidad comunicativa en los alumnos.

Referencias

Academy of American Poets (2014), *Play Exquisite Corpse*, visto el 28 de diciembre 2015, <http://www.poets.org/poetsorg/text/play-exquisite-corpse>.

Botero, C. (2005), *Didáctica Docente*, visto el 4 de abril de 2015, <http://cbotero.blogspot.mx>.

Breton, A., Eluard, P. (2003). *Diccionario abreviado del surrealismo*. Madrid: Ediciones Siruela.

- Casas, A. (2016) *El juego del cadáver exquisito, su provocadora iconografía y fundamentos de la misma* (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid. Madrid, Madrid, España. Recuperado de: <https://eprints.ucm.es/39046/1/T37757.pdf>.
- Del Rey Cabrero, E. (2011). “Literatura y Microrrelato”, Marco Ele: *Revista de Didáctica Español Como Lengua Extranjera*, Febrero, 2011, núm 12, http://marcoele.com/descargas/12/del-rey_microrrelato.pdf.
- González Sainz, T. & Artuñedo Guillen, B. (1995). *Propuestas didácticas para la expresión escrita en clase de ELE*, Centro Virtual Cervantes. Recuperado de: http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/06/06_0168.pdf.
- Kochhar-Lindgren, K., Shneiderman, D. & Denlinger, T. (2009). *The Exquisite Corpse: Chance and Collaboration in Surrealism's Parlor Game*, University of Nebraska Press, Nebraska, U.S.A.
- Los Angeles County Museum of Art (2014). *Classroom Activity: Surrealist Drawing Games*, Recuperado de: <http://www.lacma.org/sites/default/files/DrawingLessonPlans.pdf>.
- Tomlinson, B. (2010). “Engaged to Learn – Ways of Engaging ESL Learners”, *in Advanced in Language and Literary Studies*, Vol. 1 No. 1, January 2010: 29-55.
- Richards, J. (2013). “*Creativity in Language Teaching*”, Plenary at the Summer Institute for English Teacher of Creativity and Discovery in Teaching University Writing, City University of Hong Kong June 2013. Recuperado de: <http://www.professorjackrichards.com/wp-content/uploads/Creativity-in-Language-Teaching.pdf>.