

Tomás Motos Teruel
Antoni Navarro Amorós

JUEGOS CREATIVOS DE LENGUAJE

jitanjáfora
matriz
collage
centon
univocalismo
anagrama
jocosos
charada
oximoron
enigmas
palabra-maleta
logogrifo
calambur
palindromo
greguería
juegos

crucigrama
greguería
capicúa
pangrama
análisis
joviales
trabalenguas
paronomasia
palabras-bifronte
crucigrama
aerolito
circulo-vicioso
caligrama
lipograma
chiste
ludorrelo
acrostico
contrapetere
bola-de-nieve
trabalenguas
calambur
chiste
paronomasia
ludorrelo
limerick
adivanzas
acronimo
cadaver-exquisito
constricción
jergoglífico
tautograma

Juegos creativos de lenguaje

Tomás Motos Teruel
Antoni Navarro Amorós

Juegos creativos de lenguaje

Colección Recursos

Título: *Juegos creativos de lenguaje*



MINISTERIO
DE CULTURA

DIRECCIÓN GENERAL DEL LIBRO,
DEL CÓMIC Y DE LA LECTURA



Lectura infinita
#pactoporlalectura

Esta obra ha recibido una ayuda a la edición del Ministerio de Cultura y Deporte.

Primera edición: diciembre de 2025

© Tomás Motos Teruel, Antoni Navarro Amorós

© De esta edición:

Ediciones OCTAEDRO, S.L.

Bailén, 5, pral. – 08010 Barcelona

Tel.: 93 246 40 02

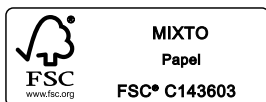
octaedro@octaedro.com - www.octaedro.com

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

ISBN: 978-84-1079-094-0

Depósito legal: B 24160-2025

Realización y producción: Ediciones Octaedro



MIXTO
Papel
FSC® C143603

Impreso en papel procedente de explotaciones forestales sostenibles, certificado por el Forest Stewardship Council - FSC

Impresión: Ulzama

Impreso en España - *Printed in Spain*

Sumario

Presentación	9
Módulo I. Los juegos de lenguaje	11
I.1. Aproximación a los juegos de lenguaje	12
I.2. Juegos fónicos	25
I.3. Juegos de letras: el hablar reversible	48
I.4. Juegos basados en el lenguaje-yo	67
I.5. El equívoco: la cara oculta del lenguaje	79
I.6. Enigmas	83
I.7. Juegos basados en la intertextualidad	92
I.8. Juegos basados en la ruptura de la norma	101
Módulo II. Juego y combinatoria: las matrices	111
II.1. Matrices formales	114
II.2. Matrices temáticas	140
II.3. Matrices narrativas	144
II.4. Matrices específicas	152
Módulo III. Manipulaciones y modificaciones	165
III.1. Modificaciones de los elementos narratológicos	171
III.2. Modificaciones de los elementos formales	180
III.3. Modificaciones de poemas	190
III.4. Modificar textos teatrales	198
Módulo IV. Las vanguardias: juegos gráficos y de azar	203
IV.1. Primera vanguardia	205
IV.2. Segunda vanguardia	225
IV.3. Postismo: ruptura, humor y juego	235
Módulo V. Oulipo: entrelazando literatura y matemática	245
V.1. ¿Qué es Oulipo?	246
V.2. Literatura combinatoria	248

V.3. <i>Contrainte</i> (traba o constricción)	250
V.4. Una técnica oulipiana: algoritmo de Mathews.	259
V.5. Cinta de Moebius	267
Módulo VI. Didáctica de los juegos creativos de lenguaje	271
VI.1. Ludolingüística y enigmística	274
VI.2. La consigna, desencadenante del juego	281
VI.3. Propuesta metodológica	283
VI.4. Dos instrumentos didácticos	286
VI.5. Competencia digital y ludolingüística	288
Referencias bibliográficas	299
Índice	305

Presentación

La lengua no es solo un simple instrumento de comunicación, es el vehículo de desarrollo de una cultura. La materia prima del escritor es la lengua, y la mejor manera de conocerla es jugar con ella como han propuesto desde los clásicos a las vanguardias, desde los profesionales de la educación a los creadores y creadoras de literatura.

La presente obra, que parte de la concepción de que la enseñanza de la lengua ha de ser viva, manipulativa, divertida y variada, se centra en los juegos de lenguaje (fónicos, de letras, lenguaje-yo, equívocos, enigmística, intertextualidad y ruptura de la norma) y los utiliza como desencadenantes de la escritura creativa aplicada a la didáctica de la lengua y la literatura, a la animación lectora y a los talleres de creación literaria. El contenido está formado por los módulos siguientes: «Los juegos de lenguaje», «Juego y combinatoria: las matrices», «Manipulaciones y modificaciones», «Las vanguardias: juegos gráficos y de azar», «Oulipo: entrelazando literatura y matemáticas» y «Didáctica de los juegos creativos de lenguaje».

Este libro está basado en otro titulado también *Juegos creativos de lenguaje*,¹ del que hemos conservado parte de su estructura, actualizado los textos de referencia, añadido dos capítulos e incluido nuevas actividades concebidas como ludorretos. En los apartados proponemos algunos retos ludolingüísticos para estimular y animar a la escritura creativa. Cada uno de estos será un desafío que contiene una restricción en la consigna de la actividad relacionada con el tipo de juego lingüístico que se plantea para el taller de escritura. Por otra parte, la ludolingüística es mucho más que un recurso motivacional y tiene implicaciones en la generación y transmisión de saberes.

La finalidad del presente libro es la difusión del corpus literario de los juegos lingüísticos propios de la literatura experimental y de vanguardia, que no suelen aparecer en los textos y manuales de literatura al uso. De hecho, cuanto más se experimenta con el lenguaje en el ámbito artístico, más se abren nuevas ventanas para la innovación en la didáctica de las lenguas y la literatura. Asimismo, tratamos de poner en valor las producciones literarias de autores de difícil clasificación, marginados y heterodoxos de diferentes épocas (dadaístas, letristas, oulipianos, concretistas, postistas, etc.). De esta forma, se trata de tejer hilos y fijar anclajes para establecer conexiones entre la historia de la literatura y la realidad actual del alumnado. Y de este modo, proporcionar instru-

1. Motos, Tomás (1999). *Juegos creativos de lenguaje*. Universidade de Santiago de Compostela.

mentos de creación artística que les ayude a encontrar su lenguaje expresivo. Para llevar a la práctica la máxima de Horacio: *docere et delectare*, se ofrecen propuestas, sugerencias y retos para la didáctica de la escritura creativa, que puedan servir, indistintamente, para enseñar, para deleitar o para ambos fines a la vez.

LOS AUTORES

Módulo I

Los juegos de lenguaje

La materia prima del escritor es la lengua, y la mejor manera de conocerla es jugar con ella.

MARIUS SERRA, *Manual d'enigmística*.

La lengua es un juego, una estructura, cuyas reglas están falseadas, que permiten todas las trampas, todos los golpes discutibles, sin que sea posible siquiera disimular con precisión el conjunto de los golpes permitidos y el de los prohibidos. Y, sin embargo, desde que hay reglas, no se puede decir tampoco que todos los golpes estén permitidos. El lenguaje lleva en sí mismo su propia subversión y es lo que hace decir a Jakobson: «A la teoría de la adecuación del verso al espíritu de la lengua oponemos la de la violencia organizada, ejercida por la norma poética sobre el lenguaje». «El lenguaje ha sido dado al ser humano para hacer de ello un uso superrealista», decía Bretón, en el *Manifiesto del surrealismo* y Boris Vian se preguntaba, en *Los constructores del imperio*, si las palabras no estaban hechas precisamente para jugar con ellas.

MARINA YAGÜELLO, *Alicia en el País del Lenguaje*.

La lengua es un juguete que siempre sirve y nunca se estropea.

CARMEN MARTÍN GAITE, *El cuento de nunca acabar*.

I.1.

Aproximación a los juegos de lenguaje

I.1.1. Al principio fue el juego de palabras

Samuel Beckett afirma en su novela *Murphy* que «en el principio fue el juego de palabras». Esta cita representa el lado favorable de la crítica sobre los juegos de lenguaje. Pero enfrente están las declaraciones de quienes los consideran como la manifestación de ingenio más baja y rastrera (John Droyden, 1531-1700) o puerilidades que tienen que ver con la escasa sensibilidad y falta de criterio para valorar lo bello y lo bueno —en este sentido, Le Gentil, 1875-1953, habla de la «retórica del mal gusto»—.

Los juegos de lenguaje han sido poco estudiados, ya que la imprecisión de sus fronteras y su ambivalencia repugnan un tanto a los especialistas. Normalmente, los ignoran o bien tienden a considerarlos como hechos lingüísticos marginales y acaban colocándolos bajo epígrafes tales como «manierismos formales», «esfuerzos de ingenio», «artificios difíciles», «extravagancias literarias», «curiosidades literarias», etc.

Jugar con el lenguaje es un comportamiento común a todos los hablantes. Los bebés lo hacen con el sonido de las palabras (ecolalia). Los niños disfrutan con el ritmo, y de esta manera, descubren que tal palabra suena como tal otra. Toda la poesía, incluso toda la escritura, es una especie de juego con las palabras. ¿Acaso la esencia del acto de escribir no se reduce a encajar palabras en el lugar apropiado (o inapropiado), a cambiarlas de sitio como las piezas de un rompecabezas y a escoger aquellas que, combinadas de una determinada manera, forman una estructura particular?

Siempre han existido juegos de palabras; algunos han alcanzado gran notoriedad, especialmente el *Petrus/petram* del Nuevo Testamento (*Pedro/piedra*, más claro en francés, *Pierre/pierre*), o los que usaba el oráculo de Delfos (como la respuesta ambigua dada al general que quería saber si debía salir de viaje: *Domine, stes* frente a *Domi ne stes* —«señor, quédate» frente a «en casa no te quedes»—). Shakespeare fue uno de los autores que más los utilizó (por ejemplo, en *Romeo y Julieta* son muy frecuentes; sirva como muestra: uno de los jóvenes camorristas que atizan la enemistad entre Montescos y Capuletos dice «¡Con mi daga, que servirá de batuta! ¡A mí corcheas...! ¡Veréis modo de quedaros re-la-mi-dos y re-sobados!»). O este otro de Pau Riba: «Re' m'hi fa si fa sol / A mí sí que re' m'hi fa / Si fa sol o no en fa». En Francia, el más famoso aficionado a estos juegos fue el Marqués de Bievre, en cuya obra *Vercingétorix* (1770), nunca estrenada, hay un juego de palabras subrayado en cada verso.

Los juegos de palabras aparecen en todos los contextos lingüísticos, y en algunos constituyen su rasgo peculiar y diferenciador. Así ocurre en la comedia, el chiste —sobre todo, en el de humor negro—, el proverbio y el aforismo, el folklore infantil, las fórmulas mágicas, el eslogan comercial o político, los títulos de libros o de artículos, etc. Sin olvidar las pintadas, camisetas, chapas y adhesivos. Quizás sea en el ámbito de la publicidad donde se utilizan de una manera más frecuente, rentable e impactante. Pero los mejores juegos de palabras, así como los peores, se encuentran en la conversación de cada día, sobre todo cuando el hablante intenta utilizar expresiones a las cuales no está habituado (ultracorrección). Así escucharemos «luz genital» por «luz cenital», «levaduras eléctricas» por «elevelunas eléctricos», «estoy hecha una sífilis» por «estoy hecha una sílfide», «sonrisa cerdónica» por «sonrisa sardónica»; no es lo mismo «el báculo del Papa» que «el Papa va de culo», o dichos como «o te aclimatas o te aclimueres» y «a partir de los cuarenta o te amojamas o te ajamonas». Por no hablar ya del «lenguaje SMS» (*short message system*) de la comunicación de los adolescentes de principios del siglo XXI por medio del móvil o de la actual jerga de la generación Z, que cumplen la doble función de ser un código críptico y una forma de jugar con el lenguaje. Esta generación traslada el lenguaje de las redes sociales y de los juegos en línea al lenguaje coloquial: *crackear* (descifrar una contraseña de forma ilegal, causar gran daño o quitar escudo o arma en un videojuego); *stalkear* (espíar, curiosear, acosar o rastrear a alguien a través de sus redes sociales); *random* (aleatorio, simple o decepcionante e imprevisible). Un ejemplo paradigmático del lenguaje de las redes es la *delulu*, fórmula mágica de la filosofía del positivismo tóxico y del autoengaño que promete alcanzar el éxito personal, pues defiende que cada uno de nosotros tiene en su interior alguien muy rico, exitoso y querido que espera su entrada triunfal en la realidad.

A los juegos de palabras se les ha llamado «bromas verbales», y se les ha amado u odiado según el temperamento de cada cual. Su popularidad varía mucho según las lenguas y las culturas, aunque las razones de este hecho no están claras. En este sentido, se constata que son mucho más populares en Gran Bretaña que en Estados Unidos, más en Francia que en Alemania. Pero hacer juegos de palabras no carece de peligro: el Gnat, en *La caza del Snark* de Lewis Carroll, muere de un juego de palabras, o el nazi de la película *La vitta è bella* de Roberto Benigni, que se arriesga a continuar jugando, aunque ya no esté de vacaciones en Italia, sino dirigiendo un campo de concentración. Por lo tanto, los adictos a ellos deberán tener cuidado de que no se convierta en costumbre compulsiva, trastorno registrado por primera vez en 1939 por un cirujano alemán, y conocido hoy en día como «síndrome de Foster» (Crystal, 1994, pp. 62-63).

Indistintamente estamos utilizando juegos de lenguaje y juegos de palabras, pues son dos expresiones sinónimas. Por tales entendemos las manipulaciones gratuitas de la materia verbal y formas desviadas de la función comunicativa del lenguaje que representan distintos tipos de ruptura de la norma lingüística.

1.1.2. Los juegos de palabras, manifestación de la función lúdica del lenguaje

Una de las características más fascinantes de los seres humanos es su persistente tendencia a buscar usos nuevos —y, en ocasiones, frívolos— a las cosas y a las palabras. Sabemos que la capacidad de redefinir, recrear y modificar es uno de los indicadores de la creatividad. Pues creatividad, entre otras muchas cosas, es redefinición transformadora. Las palabras fueron forjadas para los serios asuntos de la comunicación, pero los humanos constantemente les inventamos otras aplicaciones.

La lengua no es solo un simple instrumento de comunicación, ni un código neutro e inofensivo que permite a los miembros de una colectividad intercambiar información, sin que lo designado y los individuos implicados en el intercambio no se sientan afectados por esta operación. Frente a la posición de Saussure (el signo es la base exclusiva de todos los dominios lingüísticos) o de Chomsky (competencia), se levantan los teóricos que se esfuerzan en fundamentar una lingüística basada en la enunciación (Benveniste), una lingüística de los hablantes en la que el contenido del mensaje no se limita exclusivamente a su contenido referencial (Barthes, Kristeva, Milner, etc.).

Así pues, además de para la comunicación, el lenguaje también sirve para el juego. De aquí la popularidad de las producciones basadas en la función lúdica (los chistes, el lenguaje infantil, los pasatiempos de periódicos y revistas). Los juegos son la otra cara; manifestaciones lingüísticas que no se dejan reducir a una concepción instrumental del lenguaje y que de una manera u otra contravienen las exigencias de la comunicación. Son formas desviadas que representan diversos tipos de infracción de la norma, como ocurre, por ejemplo, en la utilización del material fónico que se da en el calambur (recuérdese la conocida osadía de Quevedo al dirigirse a la reina poniendo de manifiesto que era coja: «entre el clavel blanco y la rosa roja, su majestad escoja»).

Las palabras son la materia prima para innumerables juegos. «La materia prima del escritor es la lengua, y la mejor manera de conocerla es jugar con ella» (Serra, 1991). Los hablantes insisten en encontrar semejanzas entre palabras enteramente diferentes o en dar con el doble sentido de una misma palabra, y de este modo construyen adivinanzas, chistes, burlas, etc. Así tenemos: «Si canto soy un cantueso, / si leo soy un león» (Edmundo de Ory). Las palabras, como si de un material bruto se tratara, son troceadas y sus fragmentos son ordenados de nuevo en sorprendentes secuencias (palabras maleta, anagramas y palíndromos). En otros casos, se eslabonan en diagramas o estructuras (acrósticos, crucigramas y palabras cruzadas). En ocasiones, se juega con las letras de las palabras (cronogramas), con su forma (poesía concreta) o con su sonido (juegos fónicos, trabalenguas y jeroglíficos). Y otras veces, las palabras han de ser adivinadas (charadas, juego del ahorcado, mímica).

El juego lingüístico nos permite jugar con los significados (con la connotación y la denotación) de las palabras e inventar otras nuevas; descubrir, desenredar y analizar su forma; desacralizar las normas e inventar otras. Es una manera de promover la flexibilidad, la fluidez y la elaboración creativas.

El mismo impulso que empuja a poetas, dramaturgos y artistas también nos mueve a jugar con las palabras, poniendo orden en un conjunto que nos ha sido dado o tratando de encontrar un nuevo sentido (o sin sentido) mediante el juego con los elementos básicos de nuestro lenguaje, tanto como forma de pasar el tiempo como por placer. Los juegos de palabras no pueden nunca competir con el arte en mayúsculas, pero, posiblemente, están en las estribaciones de la literatura, pues implican la misma creatividad lingüística, aunque en un nivel más accesible y humilde (Augarde, 1986, p. IX-X). Realmente, cuando utilizamos cualquiera de los mecanismos implícitos en un juego de lenguaje estamos poniendo en práctica los mismos recursos que emplean los grandes escritores a la hora de producir un texto literario, es decir, estamos haciendo literatura en su estado primigenio. De aquí la importancia de utilizar los juegos de lenguaje como desencadenante de la escritura creativa.

I.1.3. El arte y su relación con el instinto de juego

Desde Platón es conocida la relación entre arte y juego, tema tratado siglos después por Schiller, Wundt y Groos, entre otros. Para estos autores, de algún modo, la actividad artística se integra en el instinto de juego: arte y juego se ejercitan por el puro placer, y no con otra finalidad. Las modernas orientaciones de la Estética preconizan que el arte no puede servir como medio a otro fin ajeno a sí mismo (el arte por el arte).

Si es cierta la proposición de que el arte puede funcionar como un experimento lúdico, también lo es la inversa. Así, en el tema que nos ocupa, muchos de los artificios lingüísticos que vienen recogidos en las preceptivas literarias forman hoy parte de los grupos de juegos que suelen aparecer en revistas y periódicos bajo la denominación de pasatiempos, jeroglíficos, enigmas, torres de palabras, etc. Y viceversa: muchas de las llamadas figuras literarias tienen una clara fundamentación lúdica, en tanto que son fruto del esfuerzo para superar determinadas dificultades técnicas o formales (un reto) y expresan la habilidad del escritor en el manejo de los elementos retóricos.

El reto en los juegos literarios siempre adquiere la forma de una constricción, en el sentido de que previamente se establecen unas normas obligatorias para la creación de un texto o para la solución de un problema planteado. La constricción, en vez de bloquear la imaginación, sirve para avivarla. Paradójicamente, no hay reto más difícil para un escritor que el de enfrentarse a la página en blanco. Todo texto literario es el resultado de una constricción que el autor se ha autoimpuesto. Por lo tanto, una de las estrategias de la didáctica basada en los juegos de lenguaje consistiría en esclarecer cuál es el reto o constricción del que el autor se ha servido para crear el texto. Por ejemplo, Georges Perec escribió *La disparition*, novela policíaca donde precisamente lo que ha desaparecido es la letra «e». Un paso más para el taller de literatura sería la búsqueda de nuevas fórmulas de constricción para, a partir de ellas, crear nuevos textos. Un ejemplo sería la constricción de Raymond Queneau conocida como la «bella ausente», que consiste en un acróstico en negativo (basándose en un alfabeto simplificado donde

se renuncia a las letras menos usuales k, w, x, y, z), pues se trata de escribir un poema que obliga en el primer verso a escribir todas las letras menos la primera de la persona homenajeada, en el segundo se omite la segunda, y así sucesivamente. Trate de descubrir a quién va dirigido este poema de Georges Perec:

Daphné fit le visage que j'ombre
 Plomb figé devenu torche jusq'
 Au don fragile, vasque, jubé, champ,
 Blancs qu'âge de jade rompt à vif
 Jusqu'au flambant pavot d'or, gâchis
 Déjà fléchés: manque. Boive ta page
 Humble, grave, l'aspect que fonde,
 Qui défit cet aplomb gravé hors-jeu
 Champ d'or gravi jusqu'au but final.

La analogía entre la creación artística y el juego reside básicamente en cuatro aspectos: la existencia de normas previamente aceptadas, normas en muchos casos arbitrarias, pero, al fin y al cabo, normas; la posibilidad de combinación de los elementos; la necesidad del modelo, que se ha de imitar, y el sentido de intrascendencia. Es decir, la única finalidad del juego es el placer de jugar, por eso se habla de que el juego es autotélico.

Efectivamente, la creación artística muestra innegables analogías con el juego. La presencia de unas reglas (el reto, la consigna) previamente aceptadas y la posibilidad de combinación de los elementos permiten fácilmente trasladar los mecanismos del juego a la creación artística. Si, además, de acuerdo con el concepto de arte-imitación, se considera la existencia de un modelo que sirve de inspiración para producir un nuevo objeto a partir de unos elementos dados, el componente de juego en la creación artística resulta aún más explicable. Un claro ejemplo de fidelidad (o infidelidad) al modelo serían las actividades de modificación de textos o el *collage* (realizado con fragmentos combinados de uno o varios autores).

Entre los escritores españoles clásicos que nos ofrecen ejemplos de divertimientos lingüísticos destacan Quevedo, Lope de Vega y Cervantes; entre los modernos, Pérez de Ayala, Gómez de la Serna y Jardiel Poncela; y, entre los contemporáneos, Carmen Martín Gaité, Juan José Millás, Carlos Edmundo de Ory, Juan Eduardo Cirlot, Bernardo Atxaga, Dimas Mas, Luis Eduardo Aute, etc. Pero es entre los escritores hispanoamericanos donde más y mejores modelos nos podemos encontrar: Cortázar, Cabrera Infante, Monterroso, Benedetti, Saul Yurkievich, etc. Y por lo que respecta a los extranjeros son irremplazables Lewis Carroll, Gianni Rodari, Raymond Quenau, Georges Perec, Frédéric Dard (San Antonio), Jacques Prévert, etc.

I.1.4. Juegos de lenguaje e integración de las artes

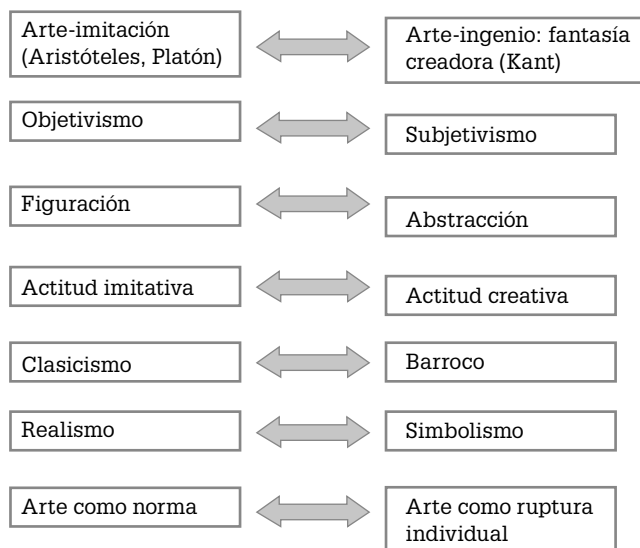
Hay épocas históricas en que la relación de arte y juego son más patentes que en otras. Estas etapas, consideradas como decadentes, son las que vienen a continuación de periodos de clasicismo (helenismo frente a clasicismo, latinidad tardía frente a periodo clásico romano, manierismo y Barroco frente a Renacimiento, vanguardias frente a realismo). Son periodos en los que predomina el artificio, la complejidad y mutabilidad de los impulsos estéticos; en los que el juego adquiere un papel primordial, que no tiene en otras etapas, y en los que el concepto formalista del arte predomina sobre el concepto idealista (Cózar, 1991, p. 37). Y este cuidado por la forma hace que la literatura en las últimas vanguardias se pueda independizar de la preocupación por el contenido, como ya hiciera la pintura desde hace tiempo.

Como veremos, este es otro rasgo que aproxima los juegos de lenguaje a la creación literaria moderna: en la mayoría de ellos hay una clara preocupación formal, ya que ponen el énfasis en la resolución de los problemas técnicos y en los aspectos puramente formales más que en los contenidos, es decir, en la manipulación gratuita de la materia verbal.

En las manifestaciones artísticas contemporáneas parece evidente una ruptura de las barreras entre las artes, pues lo que se pretende es encontrar las reglas internas comunes a todas las manifestaciones artísticas y de la vida como ha mostrado Beljon (1993) en su *Gramática del arte*. Con planteamientos interdisciplinarios se tiende a la fusión de los lenguajes artísticos tradicionales, en la búsqueda del lenguaje total. Aspiración ya alcanzada por el cine, que es el arte totalizador por excelencia. Por otra parte, quizás la característica más sobresaliente del arte actual sea la relativa preeminencia de la imagen sobre los demás códigos significativos. En el caso de la literatura, la concentración en la materialidad del signo implica la potenciación de la dimensión visual y acústica. La palabra ya no es tanto portadora de significado, sino un sonido y una forma visual; así aparecen el concretismo, el letrismo, la poesía visual, el espacialismo: la llamada segunda vanguardia, preocupada fundamentalmente por planteamientos tipográficos y espaciales. Ocurre así, como con el resto de los juegos de lenguaje, que llegamos a los límites de la literatura. En este sentido la didáctica de los juegos de lenguaje debería explotar los elementos visuales e icónicos del arte moderno que permitirá preparar al sujeto a entender mejor el mundo actual hecho de imágenes y de pocas palabras (Bordons, 1998).

I.1.5. Juegos literarios y estética manierista

Aun reconociendo el riesgo de reduccionismo, las principales concepciones estéticas que se han dado a lo largo de la historia se pueden sintetizar en los siguientes opuestos.



En literatura, las llamadas «formas difíciles» y los «artificios extravagantes» guardan una cierta relación con el concepto de manierismo. Partiendo del presupuesto del arte-imitación, el manierismo es un arte elaborado a partir de la manera, de la forma, frente a la sustancia. En esta concepción lo más importante es la manera, el estilo de un autor que sirve como modelo.

El manierismo, que tiene como principio básico la imitación, es, en palabras de Dubois (citado por Cózar, 1991, p. 35), «el arte de amanerar la materia, ya sea que esté compuesta de palabras, colores, formas arquitectónicas o duro mármol». Lo importante del manierismo es la forma por la que la materia pasa a ser obra artística. El manierismo formal es el denominador común de aquellas tendencias que se oponen al clasicismo.

Es comúnmente aceptado que existe una cierta periodización en los estilos a lo largo de la historia; así se resalta la proximidad entre el Barroco y el Romanticismo, o entre el Renacimiento y el Neoclasicismo. Esta «actitud estética que se deja seducir por la complicación intelectual, por la búsqueda de nuevas y extrañas formas de belleza, donde la dificultad tiene por sí misma un papel relevante, es, en definitiva, la misma a lo largo de la historia, aunque se formule, como es lógico, de forma diversa en ella» (Cózar, 1991, p. 37).

Los artificios del manierismo como el lipograma, la repetición sistemática del ritmo, la paronomasia, los versos con eco, etc., son juegos de lenguaje. «La dificultad impuesta previamente y centrada en un alarde técnico es el principal motor creativo y síntoma de la preocupación formal de este estilo» (Cózar, 1991, p. 38). Es frecuente que se relacione la actitud manierista con la ausencia de contenido, o bien la presencia de este solo sirve para magnificar lo formal, dado que la actitud manierista da preeminencia a la forma.

Los juegos de lenguaje, al igual que la estética manierista, ponen el énfasis más en la resolución de los problemas técnicos y en el aspecto puramente formal que en los contenidos.

I.1.6. Tipología de los juegos de lenguaje

Los juegos de lenguaje se pueden reunir en estos grandes grupos: juegos sobre la forma (oral y escrita) y juegos sobre el sentido, y después, por supuesto, juegos sobre los dos a la vez.

El juego con el sonido es esencialmente la rima, la repetición, la aliteración, el acercamiento de parónimos, las palabras fonéticamente muy próximas, los falsos cortes, la contraposición de letras, la sustitución de sonidos, la jitanjáfora. El juego con el sentido es el acercamiento inesperado de palabras extrañas unas a otras, la explotación hábil de la sinonimia, de la ambigüedad bajo todas sus formas, las violaciones de sentido propiamente dichas («La tierra es azul como una naranja», de Eluard), el desvío, la alusión, etc. (Moreno, 1989, p. 12).

Las diversas tipologías de los juegos de lenguaje que vamos a exponer arrancan de las partes en que Aristóteles divide la Retórica clásica: *adjectio* (añadir elementos), *retractio* (eliminar, sustraer elementos), *inmutatio* (sustituir unos elementos por otros) y *transmutatio* (cambiar el orden de elementos dados). Estas, a su vez, tienen una correspondencia con las operaciones matemáticas. Véase el siguiente esquema:

Operaciones de la Retórica clásica	Operaciones matemáticas
<i>Adjectio</i> (añadir elementos)	Adición
<i>Retractio</i> (eliminar elementos)	Sustracción
<i>Inmutatio</i> (sustituir elementos)	Sustitución
<i>Transmutatio</i> (combinar elementos)	Combinación Multiplicación Permutación

Expongamos brevemente algunas clasificaciones de juegos lingüísticos elaboradas por Hesbois (1988), Bénabou (1987) y Serra (2001), respectivamente.

Laure Hesbois (1988, p. 19) establece una tipología de los juegos de lenguaje teniendo en cuenta los mecanismos que los generan y los efectos producidos. Por un lado, intenta descubrir la fuente del placer que provocan en el hablante y en el receptor la manipulación gratuita del material verbal; por otro, sostiene que las teorías lingüísticas más avanzadas son las que ponen al sujeto como centro de sus preocupaciones, y el psicoanálisis es el que mejor explica la naturaleza de estos juegos.

1. Juegos basados en la organización de la sustancia verbal, ilustrado por estribillos, canciones, retahílas, y otras producciones asemánticas.
2. Juegos basados sobre la redistribución de las unidades gráficas y fónicas del lenguaje, como el anagrama, la *contrepeterie* (lapsus burlesco de contraposición de letras), las palabras en cruz y otros juegos de letras.
3. Juegos basados sobre una interpretación subversiva del código: grafía caprichosa, creación de términos imaginarios, definiciones aberrantes, confusión de términos, desintegración del léxico.
4. Juegos basados en la analogía, reagrupando todas las formas de equívocos habituales bajo la etiqueta de calambur o juegos de palabras.
5. Juegos entroncados con el enigma (adivinanzas, charadas, jeroglíficos, crucigramas), que, sacando provecho a las fuentes del equívoco, ilustran sobre todo la confrontación de dos asuntos antagónicos.
6. Juegos basados en la intertextualidad, es decir, en la utilización de un mismo material verbal por locutores diferentes, que puede tomar formas tan variadas como la alusión cómplice, la parodia, la ironía, el centón.
7. Juegos basados en la aplicación perversa de las reglas, que conducen a una destrucción sistemática de lo que se ha convenido en llamar «el buen sentido».

Marcel Benabou (1987, p. 11), «secretario definitivamente provisional» del grupo de experimentación literaria Oulipo, acrónimo de *Ouvroir de Littérature Potentielle*, y no «el nombre de un poeta chino de época de los Tang» —como ellos se definen en un manifiesto— propone una clasificación sistemática de las operaciones lingüísticas y literarias elementales en un cuadro que llama *Tollé*. En él pueden encontrarse muchas de las propuestas oulipianas, juegos verbales y figuras de la retórica clásica. Parte de dos variables: a) los objetos lingüísticos susceptibles de manipulación, desde los más simples a lo más complejos: el grafema, el fonema, la sílaba, la palabra, el sintagma, la oración y el párrafo; b) las operaciones a las que pueden ser sometidos tales objetos: desplazamiento, sustitución, adición, sustracción, multiplicación, división, deducción y contracción. O, lo que sería lo mismo, la proyección del eje paradigmático de la selección sobre el eje sintagmático de la combinación. Las operaciones que podemos realizar en la estructura externa de un texto quedan reflejadas en el siguiente cuadro.

	Desplazamiento	Sustitución	Adición	Sustracción	Multiplicación	División	Deducción	Contracción
LETRA	Anagrama Palíndromo Metátesis	Error tipográfico Criptografía	Prótesis Epéntesis Paragoge	Aféresis Síncopa Elisión Lipograma Constricción del prisionero Bella ausente	Tautograma		Acróstico Acrónimo Sigla Cronograma	Crasis
FONEMA	Palíndromo fonético Contraposición	Aproximación Drama alfabético	Tartamudeo	Lipofonema	Aliteración Rima Homoteleuton			
SÍLABA	Palíndromo silábico Contraposición		Tartamudeo javanés Geminación Ecolalia	Haplografía Liposilabismo Abreviación	Tartamudeo Aliteración Rima	Diéresis	Acrónimo	
PALABRA	Permutaciones Palíndromo de palabras Inversión Algoritmo de Mathews	Metonimia S+7 Homosintaxis Traducción antonímica	Redundancia Pleonasmo	Lipónimo	Epanalepsis Pleonasmo Anáfora Rima defectuosa	Palabras maleta Etimología Tmesis		Palabras maleta
SINTAGMA	Reversión Inversión Anástrofe	Proverbio Aforismo Homofonía Locuciones difíciles de encontrar	Interpelación Engarce	Elipsis Braquilógia Zeugma	Reduplicación		Proverbios con rima Bordes de poema	Amalgama sintagmática
ORACIÓN	Algoritmo de Mathews	Homofonía Holorismo	Hipercitación		<i>Leitmotiv</i> Estrillito	Dislocación	Cita <i>Collage</i>	
PÁRRAFO	Algoritmo de Mathews			Censura			Plagio Antología	Resumen

Benabou olvida el significado como un elemento lingüístico con el que también se puede y se debe operar.

Marius Serra (2001, p. 105) establece cinco categorías basadas en los procesos que afectan a los elementos de los juegos. En definitiva, son las mismas categorías de la antigua retórica, a las que añade la repetición de elementos por multiplicación. De este modo, propone cinco artificios: combinación, adición, sustracción, multiplicación y sustitución.

Combinación	Adición	Sustracción	Multiplicación	Sustitución
De lectura longitudinal	Por alargamiento	De tipo enigmístico	Repetición de elementos	Visibles
Anagrama	Ludoacronimia	Logogrifo	Ciclograma	Paronomasia
Bifronte	Textos crecientes	Descartes	Palabras trillizas	Paso a paso
Palíndromo	Sesquipedalismo	Textos podados	Tautogramas	S+7
Contrapié	Argots aditivos		Composiciones en eco	
Poemas múltiples			Trabalenguas	
De lectura transversal	Por fusión	De tipo expositivo	Repetición de paradigmas	Criptográficos
Acróstico	Empotre	Lipograma	Isomorfismo	Criptograma
Laberintos y multiacrósticos	Palabras maleta	Monovocalismo	Palabra banana	Rebus (jeroglífico)
Cuadrado mágico	Falsos derivados	Alfabetos reducidos	Poligrama	Charada
Crucigrama	Centones		Palabras promiscuas	Artimograma
	Encadenados		Composiciones Monosilábicas	
	Por complección		Duplicación de sentido	
	Heterogramas		Doble sentido	
	Pentavocalismo		Homofonía	
	Pangrama		Calambur	
			Lapsus	
			Composiciones bilingües	
			Contrarios	

Partiendo de estos autores nosotros proponemos como síntesis una tipología de los juegos de lenguaje que sea operativa y permita realizar propuestas de trabajo, que recogemos en el siguiente cuadro.

Clase	Fundamento lingüístico	Juegos y otras manifestaciones literarias
Juegos de sonido	La materia fónica	Aliteración Paronomasia Rima Trabalenguas Jitanjáfora Retahíla Poesía fonética
Juegos de letras	La forma de las palabras: distribución de la materia gráfica y fónica	Anagrama Palíndromo Metagrama <i>Contrapeterie</i> Tautograma Pangrama Lipograma Univocalismo Caligrama Letrismo Concretismo
Lenguaje-Yo	Experiencia íntima del hablante: interpretación subversiva del código	Palabras maleta Nuevo diccionario
Juegos semánticos	El significado de las palabras: sentido	Juegos de palabras Calambur
Enigmas	El significado de las palabras: ambigüedad y confrontación	Adivinanza y acertijo Logogrifo Jeroglífico Charada Crucigramas
Intertextualidad	Relación del texto con otros textos	Cita lúdica Parodia Centón <i>Collage</i> Juegos surrealistas
Ruptura de la norma	Infracciones sintácticas Infracciones semánticas Infracciones a la gramática del discurso	Paradoja Enumeraciones e inventarios Círculo vicioso Juegos basados en la recursividad. Chiste

Los juegos de palabras son manipulaciones gratuitas de la materia verbal. Estas formas desviadas de la función comunicativa del lenguaje representan diferentes tipos de ruptura de la norma lingüística y atraen al lector como agente activo del goce literario. Como afirma Alonso, la obra (literaria) se mueve entre dos intuiciones: la intuición creadora del autor y la intuición actualizadora del lector. Una vez expuestos los principios que subyacen en los juegos de lenguaje y vistos modelos posibles de clasificación, pasamos a proponer algunos ejemplos representativos de cada uno de los grupos en los que los hemos clasificado.

Índice

Presentación	9
Módulo I. Los juegos de lenguaje	11
I.1. Aproximación a los juegos de lenguaje.	12
I.1.1. Al principio fue el juego de palabras	12
I.1.2. Los juegos de palabras, manifestación de la función lúdica del lenguaje	14
I.1.3. El arte y su relación con el instinto de juego.	15
I.1.4. Juegos de lenguaje e integración de las artes	17
I.1.5. Juegos literarios y estética manierista.	17
I.1.6. Tipología de los juegos de lenguaje	19
I.2. Juegos fónicos.	25
I.2.1. Un juego fonético: el trabalenguas	29
I.2.2. Jitanjáfora	30
I.2.3. Retahílas	32
I.2.4. Simbolismo fónico.	34
Ludorreto I-1. Traducción homofónica	36
Ludorreto I-2. Palabras sinestésicas	37
Ludorreto I-3. Todas las lenguas del mundo	37
Ludorreto I-4. Palabras ambiguas	39
Ludorreto I-5. Sílabas que son números	39
Ludorreto I-6. Cambiar el sonido de las palabras	40
Ludorreto I-7. Grafonía	41
Ludorreto I-8. Equívocos fónicos	42
Ludorreto I-9. Fónico-gráfico	43
Ludorreto I-10. Concurso de hablar al revés o «al vesre»	44
Ludorreto I-11. Poesía recitada al oído y ambiente sonoro	45
I.2.5. Actividades performativas	46
I.3. Juegos de letras: el hablar reversible	48
I.3.1. Anagrama.	48
I.3.2. Bifrontes.	50
Ludorreto I-12. Bifronte	50

I.3.4. Cadenas de palabras o metagrama	53
Ludorreto I-13. Metagrama	55
I.3.5. La <i>contrapeterie</i> o espunerismo: se me lengua la traba	55
Ludorreto I-14. Contrateperies	57
I.3.6. Tautogramas	57
Ludorreto I-15. Currículum con sustantivos.	58
I.3.7. Pangramas	59
Ludorreto I-16. Pangrama.	60
I.3.8. Lipogramas	61
Ludorreto I-17. Lipograma	63
I.3.9. Univocalismo	64
Ludorreto I-18. Univocalismo	65
Ludorreto I-19. Conversación univocálica	65
Ludorreto I-20. Univocalismo con «o»	65
I.4. Juegos basados en el lenguaje-yo	67
I.4.1. Jitanjáfora.	68
I.4.2. Palabras maleta	69
Ludorreto I-21. Palabras maleta: cabezas y colas.	70
Ludorreto I-22. Palabras maleta: injertos	71
Ludorreto I-23. Palabras maleta: palabras bocadillo	71
Ludorreto I-24. Palabras maleta: ambiguos	72
Ludorreto I-25. Palabras maleta: palabras ocultas.	72
Ludorreto I-26. Palabras maleta: sumar palabras	72
Ludorreto I-27. Palabras maleta: prefijar y sufijar	73
Ludorreto I-28. Palabras maleta: frases	73
4.3. Nuevo diccionario	73
Ludorreto I-29. Nuevo diccionario	74
Ludorreto I-30. Cabezas y colas.	75
Ludorreto I-31. Nuevo diccionario	77
I.5. El equívoco: la cara oculta del lenguaje.	79
I.5.1. Calambur	79
Ludorreto I-32. Al pie de la letra	81
I.6. Enigmas	83
I.6.1. Adivinanzas y acertijos	85
Ludorreto I-33. Construir adivinanzas.	86
I.6.2. Logogrifo.	86
Ludorreto I-34. Logogrifo.	87
Ludorreto I-35. Adivinanza logográfica	87
I.6.3. La charada y el jeroglífico	88
Ludorreto I-36. Del jeroglífico a la poesía visual.	89
I.6.4. Juegos de casillas y crucigramas	89
Ludorreto I-37. Crucigrama ideológico	90

I.7. Juegos basados en la intertextualidad	92
Ludorreto I-38. Juego de intertextualidad	93
Ludorreto I-39. Textos encontrados	95
Ludorreto I-40. Locuciones y frases hechas	95
Ludorreto I-41. Transformando refranes	96
Ludorreto I-42. Crea nuevos refranes	97
I.7.1. Centón	98
Ludorreto I-43. Centón miguelhernandiano	99
Ludorreto I-44. Centones de canciones	100
I.8. Juegos basados en la ruptura de la norma	101
I.8.1. Las enumeraciones y los inventarios	104
I.8.2. Ruptura basada en la recursividad	105
I.8.3. Oxímoron y antítesis	106
I.8.4. El círculo vicioso	108
I.8.5. El chiste	109
Soportes digitales.	110
Módulo II. Juego y combinatoria: las matrices	111
II.1. Matrices formales	114
II.1.1. Matrices formales para la narración	114
Ludorreto II-1. Historia interactiva	117
II.1.2. Matrices formales para poesía	118
Ludorreto II-2. Encadenamiento con estribillo.	122
Ludorreto II-3. Pareados de nombres propios	124
Ludorreto II-4. Versos con preguntas.	125
Ludorreto II-5. Poema rítmico.	125
Ludorreto II-6. Poema de personajes	126
Ludorreto II-7. Poema con rima interna	127
Ludorreto II-8. Poemas lingüísticos.	128
II.1.3. Propuestas a partir de la apropiación de un esquema formal	129
Ludorreto II-9. Poemas a partir de esquemas	129
Ludorreto II-10. Poema con esquema.	129
Ludorreto II-11. Limerick	130
Ludorreto II-12. Poema en bola de nieve	132
Ludorreto II-13. Poemas con estructuras sintácticas	135
Ludorreto II-14. Poemas con oraciones coordinadas	135
Ludorreto II-15. Poemas con oraciones subordinadas	136
Ludorreto II-16. Poemas con oraciones subordinadas adverbiales	138
II.2. Matrices temáticas	140
II.2.1. Matrices temáticas para crear textos narrativos.	140
Ludorreto II-17. Acrónimos.	141
Ludorreto II-18. Cabeza y rabo	141

Ludorreto II-19. Añadir cuerpo a las cabezas	142
Ludorreto II-20. Nuevos refranes.	143
II.2.2. Matrices temáticas para la creación de textos en verso	143
II.3. Matrices narrativas	144
II.3.1. Propositiones matrices	144
Ludorreto II-21. Propositiones matrices.	144
II.3.2. Matrices para crear «cadáveres exquisitos»	145
Ludorreto II-22. Cadáver exquisito	145
Ludorreto II-23. Narración colectiva con cadáver exquisito.	146
II.3.3. Pasado, presente y futuro	147
II.3.4. Acumulación	147
II.3.5. Matrices basadas en las funciones de Propp	148
Ludorreto II-24. Narración con funciones de Propp	149
Ludorreto II-25. Propositiones matrices.	150
Ludorreto II-26. Matrimonio chino.	151
II.4. Matrices específicas.	152
II.4.1. Matrices específicas para textos en prosa	152
Ludorreto II-27. Matrices	157
Ludorreto II-28. Matriz para autobiografía	158
4.2. Matrices específicas para poemas	158
Ludorreto II-29. Matrices para múltiples sonetos	159
Ludorreto II-30. Matriz para multipoemas.	159
Ludorreto II-31. Matriz para multipoemas.	160
Ludorreto II-32. Poema acróstico	162
Soportes digitales.	163
Módulo III. Manipulaciones y modificaciones	165
Ludorreto III-1. Variaciones	169
III.1. Modificaciones de los elementos narratológicos	171
Ludorreto III-2. Textos modificados	178
III.2. Modificaciones de los elementos formales	180
Ludorreto III-3. Homomorfismo.	180
III.2.1. Lipograma.	181
III.2.2. Derivar frases	181
Ludorreto III-4. Texto derivado	182
III.2.3. Extender un texto.	182
III.2.4. <i>Collage</i>	183
III.2.5. Respuestas.	183
III.2.6. Principio y final	184
Ludorreto III-5. Textos sándwich	184
Ludorreto III-6. Variaciones	184
Ludorreto III-7. Texto extendido	188

Ludorreto III-8. Modificar por acumulación	189
III.3. Modificaciones de poemas	190
III.3.1. Sustracción: versos monosílabos	190
Ludorreto III-9. Poemas monosilábicos	190
Ludorreto III-10. Modificaciones mínimas.	191
Ludorreto III-11. Textos combinados.	191
Ludorreto III-12. Reordenar e invertir textos	192
III.3.2. Modificaciones para crear textos en verso	193
Ludorreto III-13. De la noticia al poema	193
Ludorreto III-14. Poemas sobre poemas	194
Ludorreto III-15. Variaciones.	194
Ludorreto III-16. Combinación de poemas	195
Ludorreto III-17. Poemas con las palabras finales	197
III.4. Modificar textos teatrales	198
Ludorreto III-18. Modificación combinatoria de argumentos	200
Ludorreto III-19. Argumentos combinados	201
Soportes digitales.	202
Módulo IV. Las vanguardias: juegos gráficos y de azar.	203
IV.1. Primera vanguardia	205
IV.1.1. Cubismo.	206
IV.1.2. Futurismo	210
IV.1.3. Expresionismo	212
IV.1.4. Dadaísmo.	212
IV.1.5. Surrealismo	215
IV.1.6. Creacionismo y ultraísmo	217
IV.1.7. Ultraísmo	220
Ludorreto IV-1. Greguería «A es B».	223
Ludorreto IV-2. Greguerías para el abecedario	223
IV.2. Segunda vanguardia	225
IV.2.1. Letrismo	226
IV.2.2. Concretismo	227
Ludorreto IV-3. Poemas concretos.	231
Ludorreto IV-4. Agítese antes de usar	231
Ludorreto IV-5. Escritura automática	232
Ludorreto IV-6. Letanía del <i>si haces</i>	233
Ludorreto IV-7. Diálogo de besugos.	234
IV.3. Postismo: ruptura, humor y juego.	235
Ludorreto IV- 8. Aaerolitos: disparadores creativos.	243
Soportes digitales.	244

Módulo V. Oulipo: entrelazando literatura y matemática	245
V.1. ¿Qué es Oulipo?	246
V.2. Literatura combinatoria	248
V.3. <i>Contrainte</i> (traba o constricción)	250
V.3.1. Inventario de las trabas o constricciones oulipianas	251
V.4. Una técnica oulipiana: algoritmo de Mathews.	259
Ludorreto V-1. Desplazamiento de n conjuntos de n frases	263
Ludorreto V-2. Desplazamiento de n conjuntos de n escenas de teatro.	264
Ludorreto V-3. Desplazamientos en elementos de noticias	265
Ludorreto V-4. Desplazamientos con actantes	265
V.5. Cinta de Moebius	267
Ludorreto V-5. El teléfono escacharrado	268
Ludorreto V-6. Texto con letras encadenadas.	268
Soportes digitales.	269
 Módulo VI. Didáctica de los juegos creativos de lenguaje	 271
VI.1. Ludolingüística y enigmística	274
VI.2. La consigna, desencadenante del juego	281
VI.3. Propuesta metodológica	283
VI.4. Dos instrumentos didácticos	286
VI.5. Competencia digital y ludolingüística	288
Ludorreto VI-1. Proceso inverso para dramatizar un poema	292
Ludorreto VI-2. Situaciones de aprendizaje y retos digitales	293
Ludorreto VI-3. <i>Knolling</i> literario	294
Ludorreto VI-4. Actividades performativas sobre la ludolingüística.	295
Soportes digitales.	297
 Referencias bibliográficas	 299

**Si desea más información
o adquirir el libro
diríjase a:**

www.octaedro.com

JUEGOS CREATIVOS DE LENGUAJE

La materia prima de quienes escriben es la lengua y la mejor manera de conocerla es jugar con ella, como han propuesto desde los clásicos a las vanguardias. La presente obra se centra en los juegos de lenguaje (fónicos, de letras, lenguaje-yo, equívocos, enigmística, intertextualidad y ruptura de la norma) y se propone utilizarlos como desencadenantes de la escritura creativa aplicada a la didáctica de la literatura, a la animación lectora y a los talleres de creación literaria.

"Me encantan estos Juegos creativos del lenguaje, que son plurilingües, multimodales, heterodoxos, imaginativos... que mezclan la literatura de élite con la cultura popular, el juego de niños con la cita culta, que van del teatro a la poesía, de la publicidad al ensayo, del enigma a la retórica. Solo con esta mirada inclusiva e irreverente podremos captar el poder inagotable del lenguaje y su capacidad para significar, satirizar, provocar risas y generar complicidades, también en el siglo XXI." - DANIEL CASSANY

Tomás Motos Teruel

Doctor en Filosofía y Ciencias de la Educación. Profesor titular jubilado de la Universidad de Valencia. Premio Nacional de Investigación Educativa en 1985 (accésit). Premio Extraordinario de Doctorado (Universidad de Valencia) en 1993. Miembro de la Academia de las Artes Escénicas de España. Codirector del Máster en Teatro Aplicado (UV). Conferenciante internacional sobre creatividad, didáctica de la lengua, teatro en la educación. Ha escrito una veintena de libros y numerosos artículos en revistas especializadas. Su interés actual es el teatro aplicado. Autor de tres obras de teatro.

Antoni Navarro Amorós

Máster en Didáctica del Arte Dramático UQAM (Université du Québec à Montréal). Diplomado en Lenguaje Audiovisual (UNED). Catedrático de Lengua i Literatura. Exasesor del ámbito artísticoexpresivo del CEFIRE de Castellón. Codirector del Máster en Teatro Aplicado (UV). Miembro de la Academia de las Artes Escénicas de España. Autor de manuales y artículos sobre la didáctica de la literatura y teatro. Traductor de obras de teatro de Michel Tremblay y L. D. Lavigne.