



Cuentos que no cuento

David Wapner
por Alejandra Taubin

El autor y su obra

“La mente es un constante rumor; el pensamiento es una vorágine de rumores cruzados. La poesía es una decantación de ese rumor. Yo creo en el estado de trance; el poeta y el músico experimentan en forma continua con el trance. A mí me suelen reprochar: ‘¡Estás pensando en otra cosa!’ (risas), pero llega un momento en que tengo que sacar esos rumores de la cabeza y escribir”, respondió David Wapner una vez a Silvina Frieria.

Poeta, narrador, titiritero y músico, autor de varios libros para chicos entre los que se cuentan *El otro Gardel*, *Canción decidida* y *Los piojemas del piojo Peddy*.

Nació en la ciudad de Buenos Aires (Argentina) el 28 de diciembre de 1957.

En 1980 fundó junto a otros poetas y músicos, *Gutural*, banda de música-teatro, con la que actuó hasta 1990, con interrupciones entre 1986 y 1987, intermedio en que lo hizo con el grupo *El error de Ameghino*. *Gutural* ofreció decenas de espectáculos y formó parte, en 1982, del movimiento *Músicasiempre*.

Sus cuentos y poemas integran antologías de Argentina y España. Realizó colaboraciones para diversos medios infantiles y literarios; entre otros: *Crisis*, *A construir*, *Billiken*, *Humi*, *Anteojito*, *Diario de poesía*, *La Maga*, *Suplemento juvenil de La Nación*, *La Nación de los chicos*, *El Cronista Cultural*, *El Cronista Artes & Cultura*, *The Colombian Post*, *El internauta*, *Vox Virtual*.

Tradujo al castellano el *Old Possum's book of practical cats* (*El libro del Viejo Zarigüeya sobre las mañas de los Gatos*), de T. S. Eliot (con Ana Camusso); *Struwwelpwter* (*Pedro, el desgreñado*), de Heinrich Hoffman y a los hermanos Grimm, entre otros.

Dirigió *Extremaficción*, tabloide de ficciones, publicado en Buenos Aires entre 1996 y 1998. Desde fines de 1999, *Extremaficción* se ha transformado en *CorreoExtremaficción*, mensual de ficciones enviado por e-mail.

Es autor de *La Playa*, escenas titiritescas para ser actuadas por títeres, humanos u otros, que fue estrenada en Santiago de Chile en 1990. El grupo «Los títeres caminantes», representó *El León* (obra escrita en colaboración con Ana Camusso) en decenas de pueblos y pueblitos de la Argentina y Bolivia. Los juglares aragoneses de «El Silbo Vulnerado», basaron uno de sus espectáculos en textos de su obra *Bulu-Bulu*.

En agosto de 1997, reestrenó en el Centro Cultural Ricardo Rojas, de la Universidad Nacional de Buenos Aires, *Pozo: canciones para perros*, espectáculo sobre textos, música y arreglos propios.

Desde abril de 1998 reside en Beer-Sheva, Israel, junto con su esposa, la artista plástica Ana Camusso, y su perro Chiflón.

En los últimos años, David Wapner ha desarrollado varios trabajos en Internet. Entre ellos:

AudicionesMardafones

www.angelfire.com/de2/dwapner/Extremaficcion/Mardafones.html. Música experimental con instrumentos y voces virtuales; van precedidas por un cuerpo textual, que se despliega mes a mes en el *CorreoExtremaficción*.

Mardablogues

david_wapner.tripod.com/mardablogues. Blog de expresión textual de *Mardafones*, resaca post-musical en forma de libro en progreso.

AniMardafonesRecursosAnimados

www.geocities.com/animarda/index.html. Portal de mini-animaciones, nueva sección destinada a presentar en forma periódica y progresiva los cortometrajes de animación digital producidos por Ana Camusso y David Wapner en Beer-Sheva, Israel. A *Mosca de Moscú*, disponible desde hace un tiempo, se le ha sumado las series *Sucesos Quebrados* (seis cortos) y *¡Fu!* (cuatro cortos).

Juegos de la siesta

www.angelfire.com/de2/dwapner/SiestaGamesWebpage/siesta.html. Página de la muestra *SiestaGames* (cortos de animación, imágenes impresas y objetos que aparecen en las obras; montada por David Wapner y Ana Camusso en el museo Janco-Dada, de Ein-Hod, y curada por Avi Rosen, artista multimedia y teórico israelí).

El Infame ¡Ay!

el-infame-ay.blogspot.com. Novela informe de nombres propios.

CorreoExtremaficción

www.angelfire.com/de2/dwapner/Extremaficcion/EXTREMA1.html. Mensual de ficciones con base en Beer-Sheva, Israel, con colaboración de poetas argentinos y latinoamericanos. Hasta el momento, esta publicación llega a sus abonados vía email. Se puede acceder a todos los números del *CorreoExtremaficción* publicados hasta ahora, “gracias a que la gente del portal Página Digital, colecciona nuestro mensuario con fervor”.

Propuesta metodológica

La obra se trabajará en etapas: lectura-debate, comprensión y producción.

Lectura-debate:

Una vez leídos todos los cuentos, elegir uno para desarrollar su análisis teniendo como referencia esta sugerencia:

Todo cuento está constituido por varios elementos literarios que podemos descubrir al hacer un análisis:

1. Título

- Significación y función del título. ¿Es simbólico? ¿Es literal?
- ¿Refleja el contenido del cuento?

2. Asunto

- ¿De qué se trata el cuento?
- Contarlo en una síntesis

3. Tema

- ¿Cuál es la idea central?
- ¿Tiene ideas secundarias?
- Hacer una relación entre la idea principal y las ideas secundarias.

4. Personajes

- ¿Está contado en primera persona?
- ¿Hay un narrador?
- ¿Cómo caracteriza el autor a los personajes? Y si es él mismo el personaje, ¿cuál es su característica como personaje?
- ¿Hay personajes reales? ¿Hay personajes inventados? ¿Hay cuentos en los que el personaje es el propio cuento?
- ¿Existe alguna relación entre los personajes y el ambiente?

5. Ambiente

- ¿Cuáles son los escenarios en los que se desarrolla el cuento?
- ¿Son historias fabulosas? ¿Son historias divertidas? ¿Son tristes?

6. Acción

- Hay acción ¿qué es lo que sucede? ¿Sucede todo en la mente del autor? ¿Es fácil descubrir qué pasa? ¿O es difícil?
- ¿La acción es externa o es interna?, ¿o se complementan?

Producción:

En todo cuento hay un narrador que conduce al lector por un camino desde la situación inicial, que puede ser real o imaginada, la cual se va desarrollando y complicando, para constituir el conflicto o nudo, hasta llegar al desenlace o solución. En la situación inicial se precisan el tiempo y el espacio narrativo, que sirven de marco para la historia.

A partir de esta mínima estructura: construir un cuento que tenga cierto parentesco con el estilo de los cuentos de este libro, en su forma y en el uso del juego con la fantasía.



Actividades:

1. Cuando falla la inspiración... la búsqueda de un tema fantástico se puede realizar por medio de juegos ya practicados por los surrealistas y los dadaístas, se puede hacer el juego de las preguntas y respuestas.

Se parte de una serie de preguntas que ya presuponen una serie de respuestas relacionadas entre sí, que pueden llegar a formar una narración:

- ¿quién era?
- ¿dónde estaba?
- ¿qué hacía?
- ¿qué dijo?
- ¿qué dijo la gente?
- ¿cómo terminó?

Se toma un papel y se dobla de manera que ningún jugador pueda ver la respuesta del anterior. El primer jugador responde a la primera pregunta, el segundo a la segunda y así sucesivamente hasta que se llega a la última. Después, todas las respuestas se leen juntas, como si se tratara de una narración. El resultado puede ser un sinsentido o el comienzo de una historia de trama fantástica.

2. Otro juego: realizar un dibujo a muchas manos. El primer participante de un grupo hace el dibujo de una figura, puede tener significado o ninguno. El siguiente, puede tener en cuenta el significado del anterior o no, usa su líneas para componer algo que sume, el que sigue continúa la composición, puede darle, con su aporte, un sentido opuesto a lo hay, así cada participante hasta arribar a una figura, a veces, incomprensible, dónde todas se entrecruzan y traspasan. Al final, ese dibujo conformado por todos los dibujos puede contener una historia. Pueden aparecer seres fantásticos, monstruos, cosas que vuelan en espacios desconocidos, es el siguiente paso: las palabras continúan el juego. A través de las palabras la imagen sinsentido toma sentido. El estímulo para la imaginación nace, también en este juego, de la intuición de una relación de dos elementos puestos en contacto por azar.

3. Las fábulas al revés: contar la fábula tradicional con una inversión de valores: Caperucita roja es mala y el lobo es bueno.

La Cenicienta es una chica que no se amilana y enfrenta a su madrastra y a sus hermanastras.

4. Armar, en Internet, un Club del cuento, dónde todos los días tiene que ser subido un cuento nuevo.

5.Cuál es el último cuento del libro *Cuentos que no cuento*. ¿Qué se perdió? ¡A inventarlo!

Referencia: Gianni Rodari, *Gramática de la fantasía*.